

2024 教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

International Design Competition

教育部

2024
IDC

International
Design
Competition



ISBN



GPN : 1011301792
定價：新臺幣450元

主辦機關：教育部高等教育司
執行單位：亞洲大學視覺傳達設計學系

目錄

Contents



■ 教育部長序	004
■ 計畫簡介與成果	006
■ 獲獎學生專訪電子報	018
■ 112 年度獲獎作品介紹	040
■ 113 年度獲獎作品介紹	144
■ 設計名家專文	226
■ 來自亞洲的設計力量—國際設計研討會	252
■ 來自亞洲的設計力量—國際設計工作坊	260
■ 112 年度頒獎典禮暨成果發表記者會	264
■ 113 年度頒獎典禮暨成果發表記者會	266
■ 2024「設計深耕X生根設計」系列活動	268
■ 獲獎學生作品發表與產業座談會	274
■ 2024 國際大型設計展	276
■ 2024 臺灣設計展演巡迴成果展	278

揚帆長風破萬浪

教育部部長 鄭英耀



隨著全球文化創意產業的發展，自 2003 年起，臺灣積極推動藝術與設計人才之培育，致力以創意揚名世界。2005 年教育部啟動「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」，自 2006 年施行至今第 19 年，深耕設計教育，累積共獲 1,901 件國際獎項，頒發獎金 9,202 萬元，參與學校逾 62 所，為臺灣設計發展奠定堅實基礎。

本計畫旨在普及設計素養，讓設計成為生活的一部分，並鼓勵學子參與國際競賽。臺灣學生以卓越的設計軟實力在國際舞臺嶄露頭角，藉由競賽歷練厚植實力；畢業後更在產業或教職領域發揮影響力，持續傳承設計薪火，回饋學界並培育後進，為臺灣設計教育注入活水，助力文化與設計的深耕與發展。

人才是國家實力的基礎，文化是靈魂的根本。展望未來，期待學子懷抱熱忱、勇於開拓，揚帆遠航，以創意航向世界，共創臺灣設計的新篇章，為設計領域注入源源不絕的創造力。

Sailing to New Horizons

Minister of Education, Dr. Ying-Yao Cheng



In response to the rapidly flourishing global cultural and creative industries, Taiwan has strived to promote the cultivation of talent in art and design since 2003, aiming to establish the Republic of China's (R.O.C., Taiwan) reputation for creativity on the world stage. In 2005, the Ministry of Education initiated the Incentive Program for Encouraging University and College Students to Participate in International Art and Design Contests. Importantly the International Design Competition (IDC) was launched in 2006, continuously cultivating and developing design education. Over the past 19 years, our students have won a total of 1,901 international awards, with prize money amounting to NT\$ 92.02 million and with more than 62 universities and colleges across the R.O.C., Taiwan participating. This competition strongly supports building a thriving educational ecosystem.

This program aims to promote design literacy, making design an integral part of everyday life, and encouraging students to participate in international competitions. Taiwanese students have showcased exceptional design soft power on the global stage, honing their skills through experiences in this competition. Upon graduation, they continue to make an impact in industries and academia, passing on the torch of design excellence. They give back to the academic community and nurture the next generation, injecting fresh vitality into the R.O.C., Taiwan design education while contributing to the continuous cultivation and development of culture and design.

Talent is the foundation of a nation's strength, and culture is the root of its soul. Looking ahead, we hope students will embrace passion, dare to explore, and set sail with creativity, navigating toward the wider world. Together, we will create a new chapter for Taiwanese design, infusing the field with boundless creativity.

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

計畫簡介與成果

計畫緣起

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

計畫成果

一、藝術與設計類國際競賽推廣、人才資料庫網站功能維護與國際競賽教學檔案建置

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

關於「國際競賽教學檔案」

根據「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」獎勵項目一覽表可查詢到本計畫補助的六十項國際競賽，並於官方網站以及歷年成果專輯中提供每項國際競賽中

文翻譯資料，提供參賽者詳盡的國際競賽資訊。每項國際競賽教學檔案內容可分為四部份：(1) 國際競賽基本介紹資料－包括競賽說明、參賽資格、參賽費用及類別等資訊、(2) 本屆徵件規章－每屆可能會有新增規定或是特定主題，並收錄該屆收件時間跟評審時程等說明、(3) 上屆得獎作品分享－透過得獎作品觀摩，瞭解該國際競賽風格或是創作脈絡及 (4) 補助作品分享－透過歷年補助過該國際競賽得獎作品，思考目前臺灣設計教育發展成果。計畫團隊已經為六十項計畫列表補助之國際競賽製作說明檔案，並放置於官方網站供教學需求者及參賽準備者使用，可逕自至官網下載專區瀏覽或下載 (<http://www.moe-idc.org/Download/TeachArchive>) 。

瀏覽或下載「國際競賽教學檔案」步驟



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



步驟 2：從工具列的「競賽標的」中找到「競賽教學檔案」
Step 2: Click on the "Download" section

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

Synopsis and Achievements of the Project

Origins of the Project

Since 2003, the government has been implementing policies to promote Taiwan's cultural and creative industries. As part of the plan, the Ministry of Education launched “The Project of Art and Design Talent Cultivation,” which includes “The Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests.” This project aims to achieve the goal of art and design talent cultivation in universities and colleges, nurture international art and design talent, and connect this pool of talent with the international community by encouraging university and college students to compete in international competitions. Therefore, incentives are offered to encourage art and design students in Taiwan to participate in international competitions. In doing so, they can learn as they prepare for the competitions, improve their art and design works, develop a global perspective, and enhance their professionalism.

Achievements

1. Promotion of International Art and Design Competitions, Maintenance of Talent Database, and Introduction Files of International Art and Design Competitions Available for Download

The most immediate and direct way to promote international art and design competitions is through the official website of IDC. In addition to the existing database of international competitions, a list of previous winners and award-winning works was included in 2013, making it a platform for exchange and collaboration between industry and academia. Moreover, the introduction files of international art and design competitions have been available for download since 2016. These files encompass detailed introduction of each international competition in the IDC project, including the basic information of the competition, the submission rules for this year, the list of award-winning works last year, and other previous award-winning works that were granted by IDC.

About the “Introduction Files of International Competitions”

In the table under “The Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests” by the Ministry of Education, you can find the 60 international

competitions that are included in this program. In addition, we provide Chinese translation of the information about each international competition on the official website of the program and in the special issue of each year to help participants understand better. In the introduction file of each international competition, there are four sections: (1) Basic information about the competition, including introduction, eligibility, fees, categories, etc. (2) Current submission rules: The competition may adjust its rules or set a theme for each year. The submission deadline and judging schedule are also included in this section. (3) Review of previous award-winning works: This helps participants understand the style and context of the competition. (4) Review of previous award-winning works supported by the program: This helps teachers reflect upon the current development and results of Taiwan's design education. The program team has created introduction files for all 60 international design competitions listed in the table and they are available on the official website for teachers and competition participants. To browse and download the files, please visit the “Download” section of the “International Design Competition” website. (<http://www.moe-idc.org/Download/TeachArchive>)

Steps to browse or download the “Introduction Files of International Competitions”



步驟 3：開啟「競賽教學檔案」頁面，點選您想要瞭解的「國際競賽」圖片後即可瀏覽或下載
Step 3: On the “Introduction Files of International Competitions” page, click on the icon of the international competition that you'd like to learn more about

二、辦理藝術與設計類國際競賽之獎勵金審查行政作業

計畫自 2005 年實施以來，95 年度有 22 名學生參加國際競賽榮獲佳績、96 年度增為 45 名、97 年度增至 64 名、98 年度增加到了 71 名。在 99 年度的 61 位獲獎人次裡，獲得 1 件金獎、2 件銀獎、8 件銅獎的成績；到了 100 年度，共計有 3 位國際頂尖競賽的金獎得主誕生；101 年度通過申請數再次攀升，共有 96 件作品通過申請，包括 1 位金獎、10 位銅獎；102 年度誕生了第一件的全場大獎，以及 1 件銀獎與 9 件銅獎的佳績；103 年度銅獎以上大獎已累積 59 件；104 年度銅獎以上大獎大幅度增加，累積至 75 件；105 年度獲得銅獎以上大獎數量已累積達 98 件；另外，也新增 7 所臺灣學校學生國際獲獎紀錄，臺灣學生歷年參與國際競賽獲獎校數攀升至 44 所；106 年度共計 91 件通過申請，銅獎以上獎項累積達 110 件；107 年度新增建築與景觀設計類，共計 118 件通過申請，銅獎以上獎項累積達 118 件；另外，新增 7 所臺灣學校學生於國際獲獎紀錄；108 年度新增時尚設計類，共計 166 件通過申請，銅獎以上獎項累積達 133 件；109 年度共計 141 件通過申請，銅獎以上獎項累積達 151 件；另外，新增 1 所臺灣學校學生於國際獲獎紀錄；110 年度共計 213 件通過申請，銅獎以上獎項累積達 188 件；111 年度共計 113 件通過申請，銅獎以上獎項累積達 204 件；112 年度共計 202 件通過申請，銅獎以上獎項累積達 223 件，並新增 5 所臺灣學校學生

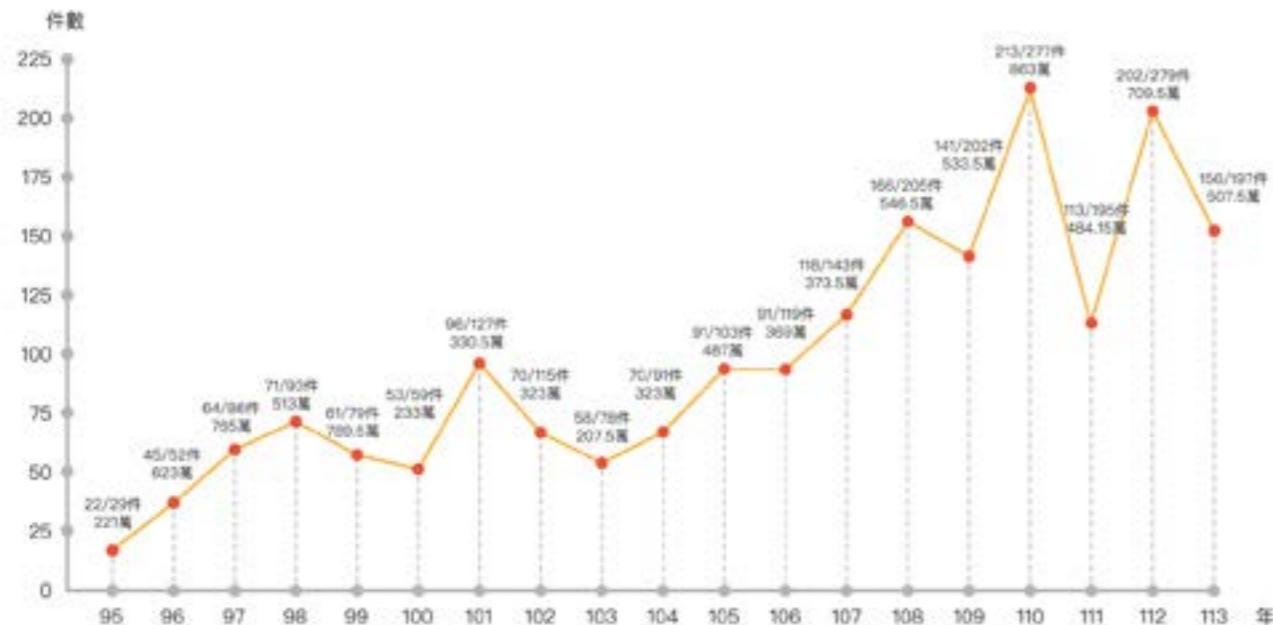
於國際獲獎紀錄（請參閱表一～表二）。

計畫實施至今，每年臺灣學生於國際獲獎數量穩定發展，國內設計教育的推廣，也越受到各大專院校的肯定與重視。113 年度共計收到 197 件獎勵金申請案，最終 156 件通過申請，其中包括 1 件金獎、1 件銀獎、15 件銅獎，銅獎以上獎項目前已累積達 240 件，另外，新增 1 所臺灣學校學生於國際獲獎紀錄，共計已有 62 所臺灣學校學生於國際獲獎發光並獲得本計畫之補助（請參閱圖一～圖三）。

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

三、舉辦頒獎典禮暨成果發表記者會

112 至 113 年度活動分別於 2023 年 12 月 22 日（五）及 2024 年 12 月 6 日（五）假國家圖書館 3F 國際會議廳舉辦「頒獎典禮暨成果發表記者會」，邀請教育部長官、本計畫諮詢委員，及產學界專家學者等擔任典禮嘉賓及頒獎人。除了開放各平面媒體採訪，亦策劃展覽讓所有獲獎作品於現場展出，增加作品曝光的機會。



圖一：1,901 件國際競賽獲獎作品，頒發獎金 9,202,15 萬元整

Chart 1: 1,901 Award-winning Works in International Competitions With a Total Prize Money of NT\$92,021,500 Granted

2. Reviewing of the Scholarship for International Art and Design Competitions

Since the project was launched in 2005, the number of international competition winners has been increasing: 22 in 2006, 45 in 2007, 64 in 2008, and 71 in 2009. There were 61 winners in 2010, including one for Gold Award, two for Silver Award, and eight for Bronze Award. The project welcomed three Gold Award winners in the following year. In 2012, a total of 96 works passed the reviewing process with one Gold Award winner and ten Bronze Award winners. The project celebrated a successful year in 2013 with the first Grand Prix as well as one Silver Award winner and nine Bronze Award winners. As of 2014, a total of 59 recipients were winners of Bronze or higher awards. The number increased to 75 the next year, and rose to 98 in 2016. In the same year, the project welcomed award-winning students from seven new universities and colleges, making it a total of 44 award-winning universities and colleges. In 2017, 91 works passed the reviewing process and the accumulated number of recipients of Bronze and higher awards increased to 110. In 2018, the project established the category of architecture and landscape design and welcomed award-winning students from seven more universities and colleges. A total of 118 works passed the reviewing process that year and the accumulated number of recipients of Bronze and higher awards increased to 118. The project set up the category of fashion design in 2019. A total of 166 works passed the reviewing process in the same year and the accumulated number of recipients of Bronze and higher awards increased to 133. In 2020, a total of 141 works passed the reviewing process and the accumulated number of recipients of Bronze and higher awards increased to 151. In 2021, a total of 213 works passed the reviewing process and the accumulated number of recipients of Bronze and higher awards increased to 188. In 2022, a total of 113 works passed the reviewing process and the accumulated number of recipients of Bronze and higher awards increased to 204. In 2023, a total of 202 works passed the reviewing process and the accumulated number of recipients of Bronze and higher awards increased to 223. The project also welcomed five other

award-winning universities to the bunch. (For more information, please refer to Table 1 and 2.)

Ever since the launch of this project, the number of award-winning Taiwanese students in international competitions has been growing steadily every year. This shows how universities and colleges have been paying attention to the promotion of design education in Taiwan over the years. In 2024, 197 works applied for the scholarship, 156 of which passed the reviewing process with 1 Gold Award winner, 1 Silver Award winner, and 15 Bronze Award Winners. As of 2024, a total of 240 recipients were winners of Bronze or higher awards from 62 universities and colleges in Taiwan. (For more information, please refer to Chart 1 to 3.)

Taiwanese students are showing their talent in the international design scene and starting to be recognized for their outstanding performances. These award-winning works get more than just the attention from fundraising platforms. These students are also invited to work with businesses in the industry or even start their own businesses. Some works have been commercialized and are currently on the market. It shows that this project has been playing a significant role in bolstering Taiwan's art design and cultural creation.

3. Holding Award Ceremony and Press Conference on Achievements

On December 22th, 2023 (Fri.) and December 6th, 2024 (Fri.), in the National Central Library International Convention Center 3F, this project held an annual awards ceremony and press conference on the achievement of 2023 and 2024, and invited the officials of Ministry of Education, the advisory committee of this project, and experts and scholars from industry and academia to attend as guests and award presenters. In addition to the interviewers of various print media, IDC also organized an exhibition so that all the winning entries would be displayed, and their opportunities of exposure could increase.



圖二：1,901 件國際競賽獲獎作品，240 件奪得銅獎以上獎項

Chart 2: 1,901 Award-winning Works in International Competitions, 240 of Which Were Winners of Bronze or Higher Awards

四、舉辦「來自亞洲的設計力量」系列活動，拓展臺灣學生的設計視野

自2014年起辦理第一屆「來自亞洲的設計力量」，至今年已是第十一屆（請參閱表三），讓許多對精進設計有興趣的師生受益，過去十屆曾邀請日本東京2020奧運會徽設計師—野老朝雄先生，日本淺葉克己設計室藝術指導—淺葉克己先生，韓國世界設計組織理事—李淳寅先生，印度國家設計學院校長—Pradyumna Vyas先生，香港新創意策略創辦人—靳埭強及泰國暹羅天地River Museum總監—Namfon Laistrooglai等這些具有指標性的國際設計大師，來到臺灣中部分享設計觀點，藉此將臺中打造為臺灣的設計磁場。

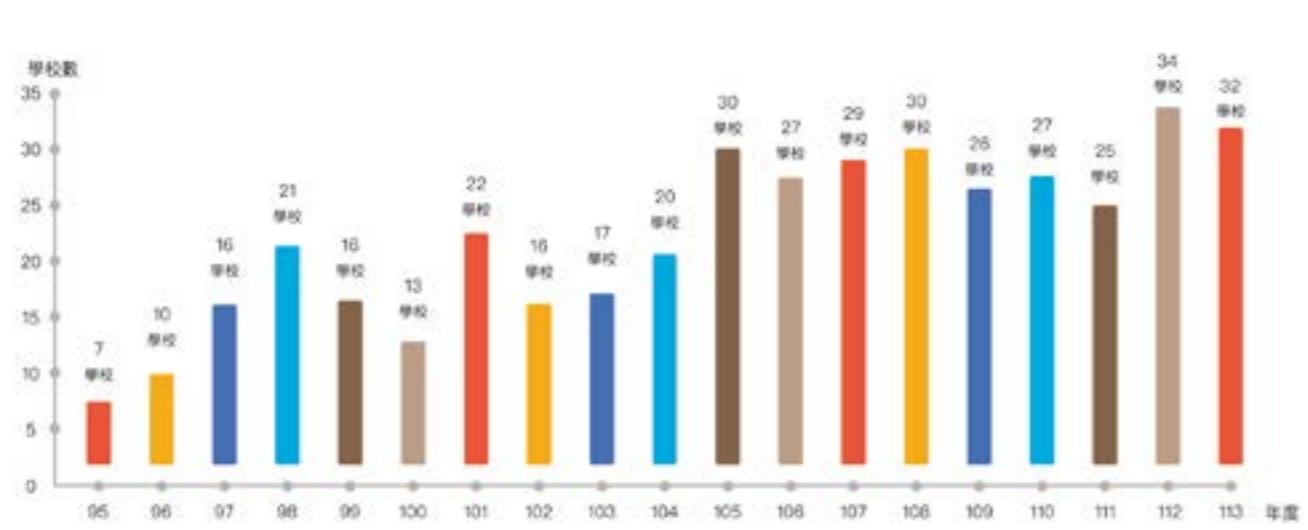
第十一屆「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會暨工作坊於2024年9月27日至9月29日分別假國立公共資訊圖書館及亞洲大學登場，邀請日本無印良品（MUJI）藝術總監—新村則人Norito Shimamura、韓國hej品牌設計工作室創辦人—Sunghoon Kim、日本MTDO設計管理公司CEO暨藝術指導—田子學Manabu Tago、新加坡新加坡家俱工業理事會設計集群理事長—Celine Ng、新加坡設計業總商會主席Su Eing Chee、香港羅絲集團有限公司總設計師兼董事長—張路路Lu Lu Cheung等國際設計大師，來臺分享國際設計觀點及在地實務經驗，並於國際設計工作坊帶領各組實作示範，個別指導討論與進行作品總評。

連續辦理十一屆的「來自亞洲的設計力量」累積邀請來自20個國家/地區共71位國際設計師，每年固定舉辦一場儼然已經形成一種傳統。本屆國際設計研討會共有42所學校報名聽講，現場總計有300多位聽眾熱情參與；於亞

洲大學辦理的國際設計工作坊，設計大師們引導學員做創意發想及實際操練，讓學員與國際設計思維接軌，藉此提升國內的設計教育水平，本屆「視覺傳達設計組」、「產品設計組」、「建築與室內設計組」及「時尚設計組」共計51所學校134名學生參與，產出111件作品。值得一提的是，本次工作坊除了來自各大專院校及高中職的學員參與外，另特別開辦設計教育組，提供教師與國際設計師交流的平臺與機會。希冀不同文化透過設計交流的方式，匯聚成一股強大的設計力量，進而影響與改變全世界，留下更多傳承故事與經驗分享。

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

十年樹木、百年樹人，過去接受國際競賽洗禮及獲得補助過的學生，現多已成為設計產業與學界的新一代生力軍。自2018年起推動「設計深耕X生根設計」系列活動，七年已累積辦理專題講座7場次、校園講座94場次及工作坊2場次，共計129位設計師擔任設計傳承講師及10,852人次參與（請參閱表四）。邀請講師背景包括工業設計、視覺傳達、數位動畫、工藝設計、展覽規劃或專案管理等，設計傳承講師為曾經擔任本計畫審查委員、設計大賽評審委員或臺灣各設計協會代表與推薦之設計師，或是近十年曾獲計畫補助過之新銳設計師。此系列活動整合教育部藝術與設計人才計畫資源、與臺灣設計協會合作，並邀請新銳設計師加入，帶著累積的設計實力與資源舉辦講座、工作坊，讓更多藝術與設計背景的新鮮人傳承臺灣設計能量，提供新銳設計師或設計新鮮人更多學習與交流的平台。



圖三：總計418個學校獲獎次數，累積參與學校達62所
Chart 3: A Total of 418 Schools Have Won Awards, 62 of Which Were Repeated Award Winners

4. Organizing “The Power of Asian Design” to expand Taiwanese Students’ Horizons

“The Power of Asian Design” was first held in 2014 and this year marks the ninth year of the event. (Please refer to Table 3) Teachers and students who want to improve their design skills have spoken highly of the event. Over the past eight years, we had the honor to have invited several international design masters to share their insights and help build Taichung the design capital of Taiwan, including Tokoro Asao from Japan, the designer of the official 2020 Olympic emblem; Katsumi Asaba from Japan, Art Director of Katsumi Asaba Design Studio; Lee Soon In from South Korea, Senator of World Design Organization (WDO); Pradyumna Vyas from India, Director of National Institute of Design (NID); Kan, Tai-Keung from Hong Kong, Founder of KL&K Creative Strategies; and Namfon Laistrooglai from Thailand, Director of River Museum, Iconsiam.

The 11th edition of “The Power of Asian Design” International Design Seminar and Workshop was held on September 27th to 29th, 2024 at National Library of Public Information and Asia University. We invited international design masters to share their design perspectives and local experiences, host an international design workshop for each group, and provide guidance and reviews for design students. These international design masters include: Norito Shimamura, Graphic Designer of Garden Inc.; Sunghoon Kim, Founder and Graphic Designer of hej; Manabu Tago, President and Art Director of MTDO Inc.; Celine Ng, Founder of Fraction Design Studio; Su Eing Chee, President of Design Business Chamber Singapore (DBCS); Lu Lu Cheung, Chief Design and Chairperson of Rolls Group Limited.

Over the past eleven years, “The Power of Asian Design” has invited 71 international designers from 20 countries and regions to this annual tradition. This year, the international design seminar welcomed more than 300 attendees from 42 universities. The international design workshop this year was held at Asia University, where the international design masters helped guide students from brainstorming to prototyping. The workshop succeeded in introducing students to international design perspectives

表一：「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」2006年~2024年獎勵概況
Table 1: “The Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests” by the Ministry of Education: Data of Grants from 2006 to 2024

2006年執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	二等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校	
	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	1. 東方技術學院	5. 國立臺灣師範大學
2007年執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	二等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校	
	獎金150萬	獎金100萬	獎金80萬	獎金50萬	獎金30萬	獎金30萬	獎金5萬	獎金3萬	獎金2萬	獎金623萬		
2008年執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	二等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校	
	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765萬		
2009年執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	二等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校	
	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2.5萬	獎金1.5萬	獎金513萬		

2010 年 執 行 成 果	全場 大獎	一等 金獎	一等 銀獎	一等 銅獎	一等 優選	三等 優選	一等 入選	二等 入選	三等 入選	總件數	獲獎學生學校
	0	1	2	8	1	0	46	3	0	61	1. 大同大學 2. 明志科技大學 3. 亞洲大學 4. 南臺科技大學 5. 國立成功大學 6. 國立高雄師範大學 7. 國立雲林科技大學 8. 國立臺北科技大學 9. 國立臺灣藝術大學 10. 國立臺灣科技大學 11. 國立臺灣師範大學 12. 國立臺灣藝術大學 13. 銘傳大學 14. 台南科技大學 15. 實踐大學 16. 領東科技大學
	獎金 150 萬	獎金 100 萬	獎金 80 萬	獎金 50 萬	獎金 15 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	789.5 萬	

2011 年 執 行 成 果	全場 大獎	一等 金獎	一等 銀獎	一等 銅獎	一等 優選	二等 優選	一等 入選	二等 入選	三等 入選	總件數	獲獎學生學校
	0	3	2	0	6	0	39	3	0	53	1. 大同大學 2. 明志科技大學 3. 國立成功大學 4. 國立高雄師範大學 5. 國立臺中技術學院 6. 國立臺北科技大學 7. 國立臺南藝術大學 8. 國立臺灣科技大學 9. 國立臺灣師範大學 10. 崑山科技大學 11. 銘傳大學 12. 實踐大學 13. 樹德科技大學
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 233 萬	

2012 年執 行 成 果	獲獎學生學校												
	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			
	0	1	0	8	2	2	81	2	0	96	1. 大同大學	9. 國立雲林科技大學	17. 朝陽科技大學
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 330.5 萬	2. 大葉大學	10. 國立臺北科技大學	18. 輔仁大學
											3. 明志科技大學	11. 國立臺灣大學	19. 銘傳大學
											4. 長庚大學	12. 國立臺灣科技大學	20. 台南應用科技大學
											5. 亞洲大學	13. 國立臺灣師範大學	21. 實踐大學
											6. 南華大學	14. 國立臺南藝術大學	22. 樹德科技大學
											7. 國立交通大學	15. 國立聯合大學	
											8. 國立成功大學	16. 崑山科技大學	

2013 年 執 行 成 果	全場 大獎	一等 金獎	一等 銀獎	一等 銅獎	一等 優選	二等 優選	一等 入選	二等 入選	三等 入選	總件數	獲獎學生學校		
	1	0	1	9	13	0	44	2	0	70	1. 大同大學	7. 國立成功大學	13. 國立臺灣師範大學
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 323 萬	2. 大葉大學	8. 國立高雄師範大學	14. 國立臺灣藝術大學

2014 年 執 行 成 果	獲獎學生學校										
	全場 大獎	一等 金獎	一等 銀獎	一等 銅獎	一等 優選	二等 優選	一等 入選	二等 入選	三等 入選	總件數	
	0	0	1	4	10	0	38	5	0	58	1. 大同大學 2. 中原大學 3. 亞東技術學院 4. 亞洲大學 5. 國立成功大學 6. 國立雲林科技大學 7. 國立臺中科技大學 8. 國立臺北科技大學 9. 國立臺灣科技大學 10. 國立臺灣師範大學 11. 國立臺灣藝術大學 12. 國立聯合大學 13. 遠東科技大學 14. 銘傳大學 15. 實踐大學 16. 醒吾科技大學 17. 樹德科技大學
獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 207.5 萬		

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

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

	10 億	25 億	15 億	10 億	5 億	2.5 億	2.5 億	1.5 億	1 億	500 億	8. 亞洲大學 9. 明志科技大學	17. 國立臺北藝術大學 18. 國立臺南藝術大學	26. 醒吾科技大學 27. 嶺東科技大學
--	------	------	------	------	-----	-------	-------	-------	-----	-------	----------------------	------------------------------	--------------------------

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

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

2021 年 執 行 成 果	獲獎學生學校										
	全場 大獎	一等 金獎	一等 銀獎	二等 金獎	一等 銅獎	一等 優選	二等 銅獎	一等 入選	二等 入選	總件數	
	0	3	3	1	21	14	9	160	2	213	1. 大同大學 2. 中國科技大學 3. 台南應用科技大學 4. 正修科技大學 5. 亞洲大學 6. 明志科技大學 7. 南臺科技大學 8. 致理科技大學 9. 國立成功大學 10. 國立高雄師範大學 11. 國立雲林科技大學 12. 國立臺中科技大學 13. 國立臺北商業大學 14. 國立臺北教育大學 15. 國立臺北藝術大學 16. 國立臺灣科技大學 17. 國立臺灣師範大學 18. 國立臺灣藝術大學 19. 復興商工 20. 朝陽科技大學 21. 新民高中 22. 實踐大學 23. 輔仁大學 24. 銘傳大學 25. 樹德科技大學 26. 醒吾科技大學 27. 嶺東科技大學
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 863 萬	

年 執 行 成 果	全場 大獎	一等 金獎	一等 銀獎	二等 金獎	一等 銅獎	一等 優選	二等 銅獎	一等 入選	二等 入選	總件數	獲獎學生學校			
	2022	0	3	2	1	10	18	0	66	13	113	1. 國立臺灣科技大學	10. 南臺科技大學	19. 正修科技大學
		獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 484.15 萬	2. 亞洲大學	11. 實踐大學	20. 佛光大學
												3. 朝陽科技大學	12. 國立臺北教育大學	21. 二信高中
												4. 國立雲林科技大學	13. 樹德科技大學	22. 新民高中
												5. 嶺東科技大學	14. 銘傳大學	23. 景文高中
												6. 中國科技大學	15. 崑山科技大學	24. 輔仁大學
												7. 致理科技大學	16. 國立成功大學	25. 中原大學
												8. 明志科技大學	17. 台南應用科技大學	
												9. 國立聯合大學	18. 國立臺灣師範大學	

2023 年 執 行 成 果	全場 大獎 一等 金獎 一等 銀獎 一等 銅獎 二等 銀獎 三等 金獎 一等 優選 一等 入選 三等 優選 總件數											獲獎學生學校
	0	4	3	11	0	1	6	165	12	202	1. 亞洲大學 2. 國立臺灣科技大學 3. 領東科技大學 4. 國立雲林科技大學 5. 樹德科技大學 6. 中國科技大學 7. 正修科技大學 8. 國立臺灣師範大學 9. 台南應用科技大學 10. 朝陽科技大學 11. 明志科技大學	12. 國立臺北教育大學 13. 國立臺灣藝術大學 14. 致理科技大學 15. 銘傳大學 16. 中原大學 17. 實踐大學 18. 東海大學 19. 輔仁大學 20. 國立臺北科技大學 21. 國立宜蘭高商 22. 南臺科技大學 23. 國立聯合大學 24. 國立臺南藝術大學 25. 國立臺北商業大學 26. 桃園市立壽山高中 27. 元智大學 28. 國立政治大學 29. 國立陽明交通大學 30. 崑山科技大學 31. 萬能科技大學 32. 國立臺中教育大學 33. 復興商工 34. 逢甲大學
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 10 萬	獎金 6 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	709.5 萬	23. 國立聯合大學 24. 國立臺南藝術大學 25. 國立臺北商業大學 26. 桃園市立壽山高中 27. 元智大學 28. 國立政治大學 29. 國立陽明交通大學 30. 崑山科技大學 31. 萬能科技大學 32. 國立臺中教育大學 33. 復興商工 34. 逢甲大學	

2024 年 執 行 成 果	一等 銀獎 一等 銅獎 三等 金獎 一等 優選 二等 銅獎 一等 入選 二等 優選 三等 入選 三等 優選 總件數											獲獎學生學校	
	1	14	1	6	1	112	8	1	5	7	156	1. 國立臺灣科技大學 2. 明志科技大學 3. 中國科技大學 4. 領東科技大學 5. 國立臺北教育大學 6. 亞洲大學 7. 朝陽科技大學 8. 國立臺灣師範大學 9. 國立雲林科技大學 10. 東海大學 11. 國立臺灣藝術大學	12. 實踐大學 13. 國立臺北科技大學 14. 致理科技大學 15. 南臺科技大學 16. 樹德科技大學 17. 台南應用科技大學 18. 國立臺南藝術大學 19. 大同大學 20. 國立成功大學 21. 正修科技大學 22. 龍華科技大學 23. 銘傳大學 24. 二信中學 25. 輔仁大學 26. 崑山科技大學 27. 國立清華大學 28. 大葉大學 29. 元智大學 30. 淡江大學 31. 復興商工 32. 國立聯合大學
	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 6 萬	獎金 5 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	507.5 萬	1. 國立臺灣科技大學 2. 明志科技大學 3. 中國科技大學 4. 領東科技大學 5. 國立臺北教育大學 6. 亞洲大學 7. 朝陽科技大學 8. 國立臺灣師範大學 9. 國立雲林科技大學 10. 東海大學 11. 國立臺灣藝術大學	12. 實踐大學 13. 國立臺北科技大學 14. 致理科技大學 15. 南臺科技大學 16. 樹德科技大學 17. 台南應用科技大學 18. 國立臺南藝術大學 19. 大同大學 20. 國立成功大學 21. 正修科技大學 22. 龍華科技大學 23. 銘傳大學 24. 二信中學 25. 輔仁大學 26. 崑山科技大學 27. 國立清華大學 28. 大葉大學 29. 元智大學 30. 淡江大學 31. 復興商工 32. 國立聯合大學



國際設計競賽
臺灣學生參賽獎項統計
設計戰國策

最新消息 | 關於IDC | 競賽規的 | 申請獎勵金 | 獲獎作品 | 設計名家專文 | IDC活動 | 藝術設計校院

藝術設計校院平台

學校搜尋 | 活動搜尋 | 作品搜尋

地區選擇: | 活動選擇: | 作品選擇: |



東海大學



松山家商



大同大學



銘傳大學

官網「藝術設計校院平台」頁面

六、編輯出版國際競賽獲獎作品之專輯一冊

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

七、建立藝術設計校院平台

多年來計畫官網提供各大校院師生眾多設計資訊，希冀未來能成為臺灣高中職以上藝術設計校院最好的交流平台，因此自110年度起新增「藝術設計校院平台」，提供學生分享畢業展或參加各式設計展覽等活動資訊，增加瀏覽與曝光度，讓各校系的活動更加嶄露，使眾多師生聚焦於此平台，獲取北、中、南、東部各校的設計活動訊息。

八、計畫步入十九年：1,901 件國際競賽獲獎作品、頒發獎金

9,202.15 萬元整

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫推廣步入第十九年。臺灣學生在國際競賽的獲獎數累積已達1,901件，頒發之總獎金數累積9,202.15萬元整，臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎校數累積至62所。期許透過本計畫之鼓勵性質，讓更多臺灣學生的作品，能站上世界的舞臺，提升學生的創作實力，增加每件學生精心製作的作品之能見度。

表二：臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎總數統計表 (2006 年 ~ 2024 年)

Table 2: Number of Participating Schools in Taiwan Each Year from 2006 ~ 2024

參與學校	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	獲獎 總數
1 大同大學					1	1	1	4	3	4	1	2	4	3	1	1	1	1	28	
2 大葉大學						4	1				2	1			1			1	10	
3 中原大學								1	1	2	1	1	1	1	1	1	4	13		
4 中國科技大學												7	6	10	15	12	14	18	82	
5 中華大學												1							1	
6 元智大學						1						1			1		1	1	5	
7 台北海洋科技大學												1							1	
8 台南應用科技大學	2	4	1	3		1			2	5	1	5	2	2	3	1	8	2	42	
9 弘光科技大學												1							1	
10 正修科技大學											1	2	7	6	4	6	1	10	1	38
11 佛光大學											1	1	1	1					4	
12 亞東科技大學										1	1								3	
13 亞洲大學						1		5	8	1	18	10	11	15	10	17	28	14	33	11

參與學校		2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	獲獎總數
24	國立政治大學				1						1	1						1		4	
25	國立高雄大學										1									1	
26	國立高雄科技大學												4							4	
27	國立高雄師範大學	1	1	4	3	4	3		3		2	1	3		5		1			31	
28	國立清華大學										1								1	2	
29	國立陽明交通大學	1		4	1			1	1				1					1		10	
30	國立雲林科技大學	3	1	2	3	3		6	7	4	1	5	6	5	1	5	7	5	15	7	86
31	國立臺中科技大學				4		1		5	1		1	4	2	2	2	1			23	
32	國立臺中教育大學																	1		1	
33	國立臺北科技大學				2	5	1	6	7	5	6	8	3	3	2	5			2	2	57
34	國立臺北商業大學											1			1	1		2		5	
35	國立臺北教育大學												1	3	3	6	2	6	13	34	
36	國立臺北藝術大學										2	2				1				5	
37	國立臺南藝術大學	2	4	6	1	2	1				1	2	4	3	7			2	2	37	
38	國立臺灣大學							1			1									2	
39	國立臺灣科技大學	9	7	13	22	11	31	20	18	11	7	7	16	49	36	52	24	17	23	373	
40	國立臺灣師範大學	1	1	7		4	9	6	1	2	2	1	8	5	10		7	1	9	4	78
41	國立臺灣藝術大學			1	2	2			1	4				1	5	7	3		4	3	33
42	國立聯合大學						1		1					2			3	2	1	10	
43	崇右影藝科技大學									2		4	2							8	
44	崑山科技大學					1	2							11			2	1	1	18	
45	逢甲大學																	1		1	
46	朝陽科技大學			3	1			1			3	1	6	5	5	13	9	6	9	62	
47	華梵大學										1									1	
48	萬能科技大學																	1		1	
49	實踐大學	7	20	7	14	8	11	11	2	2	3				4	4	3	4	4	3	107
50	輔仁大學			1				1							2		3	1	3	1	12
51	遠東科技大學																			1	
52	銘傳大學			1	1	1	1	2	4	3		2	3	3	1	1	2	4	1	30	
53	樹德科技大學			1	3		6	3	7	6	10	17	9	10	12	7	8	3	14	2	118
54	醒吾科技大學								2		2	2		2		6				14	
55	龍華科技大學														1				1	2	
56	嶺東科技大學	8	6	8	6	1					1	4	5	7	6	8	13	12	15	20	120
57	二信高級中學																1		1	2	
58	國立宜蘭高商																	2		2	
59	復興商工				1						1					1		1	1	5	
60	景文高級中學																1			1	
61	新民高級中學													1			3	1			5
62	桃園市立壽山高中																1			1	
年度通過總數(件)		22	45	64	71	61	53	96	70	58	70	91	91	118	166	141	213	113	202	156	1,901
核發獎金總數(元)		221	623	765	513	789.5	233	330.5	323	207.5	323	487	369	373.5	546.5	533.5	863	484.15	709.5	507.5	9,202.15

* 學校順序不代表排名，僅以學校字首筆畫做為排列依據。

表三：「來自亞洲的設計力量」歷屆各項參與資訊統計表
Table 3: Data of "The Power of Asian Design" Each Year

日期 Date		國際設計師 International Design Masters										研討會 Seminar		工作坊 Workshop			專題講座 Keynote Forum	校園講座 On-Campus Forums	工作坊 Workshop				
												參與人數 Attendance	類型 Category	參與人數 Attendance									
第一屆 1st	2014 Jan. 17-19	7國 7位 (日本／源田悅夫 Etsuo Genda、韓國／金炫 Kim, Hyun、香港／靳埭強 Kan, Tai-Keung、澳門／黃奕輝 Nelson Wong、印度／Pradyumna Vyas、泰國／Anurak Suchat、中國／周剛 Zhou, Gang)										21 所學校 186 名聽眾	學生類	15 所學校 143 名學生 83 件作品	教師類	30 所學校 52 名教師							
第二屆 2nd	2014 Dec. 19-21	7國 9位 (日本／鈴木元 Gen Suzuki、日本／山村浩二 Koji Yamamura、韓國／Kyle Hyunsuk Kim、香港／陳永基 Leslie Chan、澳門／林子恩 Wilson Chi-lan Lam、泰國／Tanatta Koshikadej、新加坡／Stanley Lau、中國／黃維 Huang, Wei、中國／戚躍春 Qi, Yue-Chun)										43 所學校 202 名聽眾	學生類	27 所學校 194 名學生 139 件作品	教師類	30 所學校 50 名教師							
第三屆 3rd	2015 Dec. 11-13	7國 7位 (日本／深澤直人 Fumihiko Maki、韓國／孫惠園 Sohn, Hye-Won、香港／劉小康 Freeman Lau、丹																					

專訪電子報 E-Paper



- 2022 德國紅點品牌暨傳達設計大獎 新銳設計獎－陳羿伶 020
- 2023 紐約藝術指導協會年度獎 金方塊獎－徐世謙 022
- 2023 紐約藝術指導協會年度獎 金方塊獎－許育瑄 024
- 2023 iD 國際新銳設計師獎 一等獎－梁宗琳 026
- 2023 美國國際設計傑出獎 銀獎、2023 德國iF學生設計獎 Winner－周悅儒 028
- 2023 美國國際設計傑出獎 銅獎、2023 德國紅點設計概念大獎 紅點獎－簡語達 030
- 2023 德國紅點設計概念大獎 最佳設計獎－林宏昇 032
- 2022 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎 Selected、2023 美國傳達藝術年度獎 Award of Excellence－林少驥 034
- 2022 美國建築大師獎 Best of Best－陳宥豪 036
- 2022 日本伊丹國際當代首飾(工藝)展 入選－呂涵育 038



請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

最印象深刻的事情應該是不斷地重新嘗試企劃與視覺呈現吧。過程中其實我們有不斷改過深層理念，在2021年暑假的時候我們組視覺一直在變動，因為企劃跟理念也在更動，當時是把主角著重在污漬，九月開學的審查，我們的視覺變調成為「污漬生活圈」，看起來其實像是一個做食物的主題，後來我們才又把重點放回去之前提出的「珍惜衣服」，而不是跑偏的「污漬處理」。

因為做了許多調查，發現會願意送到專業洗衣店清洗的人多數是因為有珍視的服裝，希望可以獲得妥善的處理。於是我們就重新整理企劃，將我們最開始定調的「診衣所」是「診斷並治療的場所」，延續這個想法再發展，重新將重點放在「正確清洗（妥善對待）= 減少傷害衣物 = 減少衣物丟棄的浪費」，才慢慢地把視覺跟企劃兜在一起，把整個專題定調下來，開始正式進入「嘗試異材質」的另一個印象深刻的部份。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

這件事情上我們每個人都有不同的想法，唯一的共同點大概就是外出走走，適時的放鬆一下心情，看看周遭的人事物，從中慢慢發現一些看似平凡卻有自己小角落的設計存在。以我自己的例子來說，在知道自己下一份命題後我會去 Pinterest 或其他平臺上蒐集別人做過的相關範例，多看多累積，在某個夜晚靈感來的時候就可以畫下來，來不及就先記錄下來。除了定義命題的蒐集方式外，還有平常會滑社群軟體、追蹤設計類帳號，大家熟知的設計師、展覽、國外設計師、設計教學帳號等，這些也都是增強設計能量的方式。平常也會趁著跟朋友出門時在誠品逛逛，多翻看各類的書籍，看他們在封面上是如何設計的，因為自己對印刷類有點興趣，所以也會特別去看書籍的裝幀方式，即使有些方式沒辦法應用在工作上，但可以建立自己的概念，在某一刻（比如印自己的賀卡或作品集時）就可以有不一樣的玩法應用。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

很榮幸能到德國參加受獎典禮，這是我們團隊第一次站上這麼盛大的國際舞臺，在德國的紅點博物館也有幸能展出作品，透過展出的作品了解到不同國家的文化差異和設計思維，這對我們來說是很大的收穫，也希望能繼續朝著設計的方向努力邁進。

獲得這個獎項對就業方面我想多少是有幫助的，即使設計師講座中有聽過「團隊競賽對老闆來說不能代表個人，重點是看作品集」的這種說法，但我認為在翻開作品集前，閱讀履歷上的證照、獲得獎項也會是一個重點項目，在一眾求職者中獲得國際大獎這一定會使我們更加脫穎而出，就如同如何在幾千份作品中透過視覺跳脫吸引評審的概念相同，如果沒有好的視覺如何吸引評審去閱讀、了解深層的企劃？所以我想獲得這份大獎，對我們的幫助一定是有，差別在於是否有把握住你的作品集（企劃）及後續的面試。

診衣所 Laundry Clinic

2022 德國紅點品牌暨傳達設計大獎 - 新銳設計獎

嶺東科技大學
視覺傳達設計系
陳羿伶

共同創作者：
陳虹潔、何欣容、陳品羚

指導教授：
秦安慧、黃煒仁

獎勵金：
(112 年度)第一等 金獎 25 萬

個人（團隊）簡歷：
2022 年以「診衣所 Laundry Clinic」作品獲得紅點品牌與傳達設計大獎 - 新銳設計獎。以洗衣之於惜衣的想法加以延伸，藉由正確的洗衣手法減少衣物浪費，將日常洗衣前的污漬發生情境做成視覺，透過小卡說明、試用的方式，將本專案的減少衣物浪費「永續」理念以另類手法呈現。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

獎金賦予我們更多吸收學習的機會，可以出去參加不同的設計活動，亦或是充實自我的設計領域。獎金也讓我們有更多的時間可以花在自己身上，不只投資在設計的能力上，也讓我們對於職涯規畫，不需要為了生活費而去妥協一份只為了生活下去的工作，可以比較有餘裕的去面對自己的職涯。而將獎金應用在參與各種類型的設計講座也會有不同的發現，使用獎金參與講座即使收門票費也不會覺得需要多花錢，因為這筆費用本來就是額外劃分進來的，想多參加、多學習甚至是再投入下一個比賽，這些都是教育部提供的獎勵金幫助之處。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

以設計科的角度來說，印前製程證照似乎對許多學生來說只是必修科目，並不是真正學進去的技能。跟朋友談論有考試到的內容，會發現因為教導的老師解說程度上的差異而在溝通上有落差，明明設計科常常要跟印刷打交道，但許多的知識卻要在自己遇到了、上網查詢原因及解決方法才知道，「喔原來我這個學過，只是以前是背題目不了解原理」，這令我覺得挺可惜的，會希望教導證照的老師可以解說原理讓學生更理解，但這也需要學生的配合，像我高中的老師常常解說到一半，讓我們回答答案，有時還會臨時出題問我們是不是真的了解了，有良好的互動學習、吸收起來的知識才會是自己的。

目前主動接觸國際獎項的臺灣學生還是偏少部份，也有許多人想著要嘗試投國際比賽，卻不知道或許有補助金可以申請，如果可以開設一個網站，加以分類各科的技能報名國際比賽，在蒐集資料上也不會那麼茫然無措。很多時候學生蒐集資料，也是靠網路上好幾個網頁整理的各種「懶人包」，去了解到底可以參與的比賽有哪些，有哪些適合自己的風格、哪些免費，又有哪些是要額外花錢的；需要花錢才能比賽也會是學生願意投比賽、看重的部分，如果對自己的作品不夠有自信，甚至有些人會認為連了解報名都沒有必要，我認為這是一個很可惜的事。

給對國際競賽有興趣的學生建議

鼓勵大家在選擇自己想參加的競賽前，先花一點時間去了解每個獎項的歷年得獎作品，並試著找出他們之間的共同點或特色，如果你的作品跟得獎特點有呼應，那恭喜你，你的努力方向是正確的，只要朝著前方用力地奔跑，相信你也有機會獲得心儀的獎項！除此之外，也不要因為覺得自己的作品不夠完美而放棄投遞比賽的機會，機會是自己創造的，只要願意付諸行動，就算沒有得獎，相信你也能從比賽中獲得不少經驗；不管是學到的知識還是習得的新技能，這些都是別人拿不走的，對未來找工作或是自己創業也一定會有幫助！

參加比賽是給自己一個機會，分享一句在放視大賞主持人那邊聽來的話：「入圍是種肯定，得獎更是殊榮。」不必太看重自己得獎了沒，因為這個作品是自己的，過程中收穫到的才是最重要的，「盡你所能，現在的耕耘未來都將獲得豐收」。總而言之，就是用盡全力努力衝，不要想太多，也不要光想而不動作，盡力把自己做到最好，不要留任何遺憾！





大風天(片頭動畫)

The Windy Day-Opening

2023 紐約藝術指導協會年度獎
金方塊獎 Gold Cube

國立臺灣科技大學
設計系
徐世謙

共同創作者：
謝宗宜

指導教授：
蕭勝文

獎勵金：
(112 年度)第一等金獎 25 萬

個人(團隊)簡歷：
徐世謙，獨立動畫青年創作者，擅長風格化動畫視覺與 CG 角色動畫敘事創作。國立臺灣科技大學設計研究所，2021 年教育部藝術與設計菁英海外培訓計畫，赴加拿大雪萊頓技術學院 (Sheridan College) 進階生物動畫學程進修，期間獲 DreamWorks Scholarship 環球影業夢工廠頒發獎學金。目前於溫哥華參與 Sony Pictures Imageworks 索尼影像動畫公司實習計畫。

謝宗宜，國立臺灣科技大學設計研究所，擅長故事創意和數位影像敘事。作品專注於透過電影攝影和燈光編導來進行視覺敘事，創作手法融合了他在動畫、設計、攝影和特效方面的技術與美術背景。2022 年獲教育部藝術與設計菁英海外培訓計畫獎學金，於美國南加州大學 (University of Southern California) 電影學院進行參訪計劃。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

這一次的《The Windy Day-Opening》製作過程前前後後從發想開始到投遞競賽約半年，以雙導演團隊的編制創作，過程中第一個最令人印象深刻且頭痛的部分是「跨國遠端合作」這件事情。我們在確定開始本次創作計畫後兩個導演世謙、宗宜分別在北美（加拿大）與臺灣就學，好不容易漸漸適應這樣的遠端工作，到了中段密集製作期時，又分別改變地點（臺灣飛到美國；加拿大飛到臺灣），且其中一位返臺後有四個月的時間處於服兵役的狀態，整段旅程實在是非常克難，又疲累、又想哭、又想笑。慶幸的是最後仍然順利產出這隻極短的動畫預告作品，並且趕在國際競賽截止前送出。除此之外，分別在劇本與技術面也不算一帆風順。這次約一分半長度的動畫其實只是《The Windy Day》正片的一部分前導測試影像，我們將簡單的鏡頭剪輯塑造敘事，並加以製成一支額外的先導作品。真正的《The Windy Day》正片部分，我們仍正在持續推進進度，預計在下一年度內將其完成。這個原因導致我們在初期故事的雛型以及視覺風格躊躇了挺久，為了要符合整支正片的故事結構，又得從其中抽出值得測試的部分作為這支預告，在過程中顧及許多考量；另外，軟硬體技術方面，雖然我們早已有合作專案的經驗，對彼此的創作脈絡也熟悉，但這次我們選用以往不曾接觸的新流程和新軟體，又同時要兼顧如何順暢地進行遠端合作，檔案的同步和分工是前所未有的學習、滿好的一次經驗，當然我們也計畫將這個經驗帶到後續正片的擴大團隊中。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

我們兩個平常吸收創作能量的方式有點相似，又有一部份完全不同。統整下來最最通俗但也有用的絕對是「多看、多聽、多挖作品」。一直以來，可能是從學生時期開始養成的習慣，我們都會隨時關注追蹤國際上關於獨立影視動畫的發布平臺和藝術家、創作團隊等，也常在朋友群組裡頭彼此討論、分享最新的消息和彼此想法，長久下來一定會養成一個自己的作品價值觀，關於喜歡的風格、創作敘事方式和視覺藝術領域。在自己感興趣的領域鑽研，除了「動態影像」以外，讀小說、看繪本、看一些詩集甚至是漫畫、插畫，都是非常好的靈感來源！

做為一個藝術設計工作者，必須努力在 Input 和 Output 之間找到自己的平衡，像一個翹翹板不斷來回、不能停滯（我也時時刻刻提醒自己）。因此除了吸收新靈感、新知識、新感覺（Input），也要適時將這些內化成自己創作的一部分並嘗試產出（Output），從產出中釐清自己可以如何運用這些素材和媒材，並再回過頭看向這個媒材方向，尋找自己缺失的部分亦或拓展更多、更棒的靈感來源。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

我們兩個在大學四年級畢業製作專題的最後就有過獲國際獎項、參與設計戰國策獎勵金申請的經驗，因此我們非常肯定的說獲獎後對我們創作的路徑影響非常大，不過並

不代表唯有獲獎這件事絕對左右了我們的創作職涯路徑。在大學到研究所的這段過程中，我們常常聽到設計系的前輩學長姐們獲得一些響亮的國際獎項消息，那時的我們是興奮憧憬的，也會對自己專題的成果有期許。我認為獲國際獎項與獎勵金，帶給我們的是非常實質的支持，也是心態上的里程碑。藝術創作過程中（動畫、影像甚是）常需要在成果完善公開以前經歷層層關卡的消磨，經濟資源和創作熱忱方面皆是。在國際舞臺上嶄露頭角是一個強心針；而教育部獎勵金是一個對學生的實務支持。至於不論國內外升學的途中，國際獎項這樣的殊榮當然也是大大加分的！

最無可取代的影響，可能會是「出國參展、國際交流、擴展視野」這個部分。參與國際競賽的路途中，學生們可以透過這樣的管道，無論是線上或實體地，更加認識且碰觸到以往或許沒有機會經驗的國際舞臺。在這個舞臺上，我們可以以全新的視角，比較臺灣與歐亞洲、美洲或世上任何一個地方的設計藝術教育產業，也可能會是一個自我審視，將自己放在更廣的視野中重新定位的好機會。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

在銜接畢業與找到適合自己的出路之間（可能是繼續升學、獨立創作或進入設計公司），必定有一個迷茫撞牆期，教育部獎勵金的支持在此時此刻就是一個最好的後盾，也讓藝術與設計學生有了更多選擇的方向。以我們自身的經驗來說，一些從沒機會出國的學生能因為獲得競賽國家的邀約，透過教育部計畫到世界各地競賽參訪、參加影展、看到自己作品入圍獲獎的樣子，甚至在國際活動中與來自世界各地的學生或設計藝術工作者交流討論作品與參與發表，這絕對是對臺灣藝術與設計領域學生們最大的幫助和鼓勵。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

在校期間，我們（國立臺灣科技大學）就讀的是設計系的商業設計組大學部，此前兩年的學習主要以視覺和基礎設計為主，而從大三、大四開始，同學們各自專注在自己的專業科目領域上，我們和一些朋友也開始轉向專注於 3D 數位動畫和影像製作。其實我認為我們在學校所接觸的設計教育已經非常非常棒了，也很成熟，各校都有不同的走向跟風格。我反倒認為除了課程以外的部分，或許和學生自我的職涯探索方面是學校能夠更加強或更及早開始引導的，尤其在動畫藝術或影像藝術方面。

相較於設計領域，純數位動畫或傳統動畫的國際產業接軌可能還有空間可以更好，一部分的原因是臺灣的動畫產業和歐美或日本的動畫產業內容相差比較大，例如在臺灣我們需要更多的廣泛通才需求於廣告動畫領域；但接觸北美影視體系後，我們大多發現當地的動畫教育比較偏向培養技術專才，更單一專注的技能可能比較會被國際公司青睞，這一點或許是對出國工作有興趣的學生需要考慮的。

給對國際競賽有興趣的學生建議

最後很開心有這一題可以分享。我們認為對國際競賽有興趣的學生應該要先確立自己的「目的」和「目標」，在開始任何競賽的投遞之前，應該先問問自己為什麼要投這個競賽、為什麼選定這個影展、這個設計比賽和自己作品的取向是否一致等。針對如何觀察國際設計或藝術競賽，應該要先做足功課，用理性的方式去分析歷年作品和自己的差異。

投遞國際競賽可以想成是一種投資，但也非常看那個時刻的運氣。一些動畫或短片影展每年的選片標準差異很大，端看該年的評審名單，無論臺灣本土或國際的競賽皆是，因此投遞完成後就保持平常心也是很重要的哦！我另外也常建議同學們可以與系上不同組一起規劃報名競賽，一起研究各個比賽的走向，討論如何撰寫企劃或呈現設計構想，也可以彼此叮嚀期限和規格要求，是很不錯的互相鼓勵的方式。希望各位同學都可以拿下自己心目中的獎項！





請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

有別於當屆其他組的畢業生，在創作上我們組別提倡「早睡」，和大家熟知的藝術創作者喜歡在深夜創作不同，這樣的作息讓我們更保有了元氣，一日之中能運用的時間變多、精神變好，在開會討論時也變得更有效率，也許這也是我們能維持好默契與好脾氣的秘訣。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

近年來社群軟體興盛，越來越多影音創作公司加入了這塊大餅，我們在休息閱覽這些社群時，也都會追蹤和我們創作氣息相近的創作者與團隊，這之中不知不覺就能提升在創作上的敏銳度以及美感培養。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

因為當時介於畢業與就職之際，得到如此殊榮的確替我們在求職路上開了一扇門，但創作將會是如江水滔滔不絕，如果乾涸了即使這條河再寬，也不會有人來汲水。這次的獲獎帶給我們每個人極大的鼓勵性質，讓我們在臺灣能夠比其他人更快取得先機，相信自己在設計圈是被注目的，能更勇敢的去選擇下一步。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

有組員對於想要購買電腦已經垂涎很久了，用筆電製作動畫直到畢業，終於等到有回報的一天，很開心有這次機會讓電腦設備可以升級，讓她更可以在創作的路上揮灑天馬行空，不受限制。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

目前臺灣設計圈最大的限制是在於職場的不尊重，有些上司主管經常認為這不是一件困難的工作，導致薪資期待與個人經驗常常不成正比，但目前可以感受到國內產業漸漸有在改變的趨勢，如果政府能再多用新鮮人才讓大家的光芒被看見，感覺是目前可以繼續努力的目標！

給對國際競賽有興趣的學生建議

我們組認為國際競賽最大的鼓勵群就是涉世未深的學生，不知道社會對於我們作品的眼光會是如何，也許在臺灣我們一個獎都摸不著，卻意外地能在國際舞臺上綻放，在我們不知道的國度獲得殊榮讚譽，參加國際型比賽讓我們的眼光被放大，看見的是整片天空所映照的未來，鼓勵接下我們接力棒的學弟、學妹們多多參與，讓自己的根向下伸展，更加成長茁壯。

融融 FELIX

2023 紐約藝術指導協會年度獎 金方塊獎 Gold Cube

國立臺灣藝術大學
多媒體動畫藝術學系
許育瑄

共同創作者：
連婕羽、蔡宜家、楊毓晴

指導教授：
李俊逸

獎勵金：
(112 年度)第一等金獎 25 萬

個人（團隊）簡歷：
我們是臺藝多媒 107 級的畢業生，花了一年的時間，從無到有，完整的參與了這一部作品的誕生，在過程中我們也更了解彼此，也很珍惜這部作品賦予我們的意義。

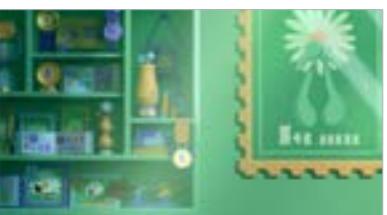
作為《FELIX》的創作者群，我們心靈旅程的開端看似是一個平凡的故事，然而卻在這段旅程中演變成了一場豐富的生命冒險。這部 3D 動畫作品不僅僅是主角在過去一成不變的生活中的覺悟，更是我們在創作過程中的深刻思考與情感投射。一路回顧畢業製作的歷程，可以用漫長而辛苦來形容，耗費了整整一年的心力與努力，終於在這次的比賽畫下句點。這就像生日驚喜來的突然卻令人甘之如飴，每日提筆繪畫創作的日子，在我們的努力下迎來了美好的結局，這樣的禮物來的即時，讓我們在這條路上能夠繼續向前，揮灑藝術創作的熱血。

我們對這份作品的感情至深，就好像自己的孩子一樣。從草創草稿時期就迫不及待它的到來，不知道它最後會成長得如此茁壯可愛、令人喜愛，在國際上得到如此好的關注力。我們全心全力的投入培養獲得了回報，這份開心也成為我們這一路上，未來往後創作的養分與熱情。這份結晶不僅僅是我們對過去、現在和未來的深切思考，也是對藝術的熱情與堅定信仰的寫照。

申請紐約藝術指導協會年度獎的過程，繁瑣而漫長，但正是這段旅程讓我們更深刻地理解了創作的價值。從報名階段到最終得知獎項，每一個步驟都是對堅持的考驗；然而，我們的團隊堅持參與這場國際盛會，進一步展現我們的創作實力。當我們接獲獎項通知的瞬間，激動的心情深深地烙印在我們的心靈深處。

組員們特別感謝戰國策給予我們這寶貴的機會，讓我們能夠毫無後顧之憂地將畢製作品送往世界各地。在大學時期，經濟問題是團隊難以解決的難題，學生們有限的收入，再加上將大量時間投入畢業製作，使我們只能在有限預算內完成創作。為了達到一定的專業度和精緻度，我們進行技術的外包、尋找與製作配音配樂、宣傳的印刷等。製作的花費令我們煩惱不已，更別提將作品發表向國際需要更多經費，如機票、參賽費、比賽門票等；然而，我們並未因經費問題而停止創作和宣傳，透過學校的管道認識了戰國策這個計畫，我們毫不猶豫地將作品投入紐約藝術指導協會比賽，並榮獲金方塊獎，前往紐約領獎會場的那一刻，我們感動萬分。戰國策給予了我們跨越舒適圈的勇氣，讓我們的作品得以被國際看見，在後續的審核中，戰國策的耐心核對和多次繳件讓我們安心不少。

在這條創作的道路上，我們深刻感謝設計戰國策的慷慨鼓勵，正是有了你們的支持，我們才敢於大膽地參與並投稿至國際比賽。《FELIX》這項作品的殊榮並非僅靠我們的努力，而是背後有數個無形的團隊支撐著我們，並推動我們向前。戰國策無疑是幫助我們前往國際的最大推手，成為臺灣設計系學生的支柱。這份成就深深地影響著我們，我們深信這將伴隨著我們不斷擴展視野。期望未來有更多機會將我們的藝術作品推向國際，這次的成就不僅是我們團隊辛勤努力的結晶，更是戰國策對學生支持的充分證明。期待未來能夠持續攜手合作，共同追求更多創意與卓越。謝謝戰國策，給予我們畢業製作如此寶貴的肯定！





城市難民 Urban Refugees

2023 iD 國際新銳設計師獎 一等獎

實踐大學
服裝設計學系
梁宗琳

獎勵金：
(112 年度)第一等 金獎 25 萬

個人簡歷：
2020
· 創立服裝設計品牌 Club Mad 生氣俱樂部
· Mary Kay 服裝設計大賽—冠軍
· 儒鴻服裝設計大賽—最佳市場潛力獎
· 彩虹時尚青年設計師—壓軸動態服裝秀
· Data Meta —塑像新媒體舞蹈劇場服裝設計指導

2021
· 創立藝術教學品牌 Club Kids 起司俱樂部
· Chimera 原創 T 恤設計大賽—冠軍
· 金點新秀獎年度最佳設計獎—入圍

2022
· Graduate Fashion Week —臺灣代表
· 金點新秀贊助獎—入圍
· 傑出風格服裝設計獎—冠軍

2023
· iD International Emerging Designer Awards —
First Prize

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

「城市難民」可以說是在我人生低谷的觸底反彈之作，我之所以會想到這個主題是因為我以往的作品並不受老師評審們肯定，我想去紐約當交換學生卻碰到疫情；我想要自創品牌但並不成功；我想要把握畢展做出驚艷的作品，爸爸卻在這時患上嚴重的憂鬱症……。

那時生活的一切就像一灘死水，畢展要做什麼我也無所謂了，於是我反問老師如果是他會做什麼主題？他說關注人類現在或未來的議題，例如難民……，於是我開始搜尋各種政治迫害、貧富差距的難民，思考了很久卻什麼都做不出來，直到有一天我在工作室中望著窗外的大樓，才意識到原來我就是被現實所困的「城市難民」。

城市象徵追夢的地方，無數人抱著遠大的夢想而來，但現實總是殘酷的，當最初的夢想被消磨殆盡，成了厚重的包袱，最終變成被困在城市中的難民，穿著一樣的制服，困在高聳的建築中，敲著無謂的鍵盤，徒留下空殼軀體，也許夢想就如海市蜃樓般搖搖欲墜。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

我非常喜歡環遊世界，截至目前我已旅行 16 個國家，每到一個全新的環境，再平常不過的事都能帶來刺激與衝擊，讓我永遠保持興奮與好奇，並充滿能量迎接更多挑戰；雖然自由行的過程往往會遇到很多困難，像是錯過班機、錢包不見、與旅伴吵架、可怕的住宿……，但關關難過關關過讓我累積了各種特別的經驗，也讓我更加自信，能以開放的心境思考更多可能性。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

這次赴紐西蘭參賽的經驗不僅讓我信心大受鼓舞，更發現臺灣設計師實力堅強，在創新想法與設計質感等方面都超越國際水準，無論是展現在穿衣形態上的突破創新，或是標榜零浪費、一衣多穿的環保時尚，皆讓評審驚艷，展現臺灣設計師的創新能量！賽後評審還邀集所有參賽者進行會談，一一點評作品的亮點、未來發展性，以及可優化之處等，讓我收穫滿滿。

抱回冠軍大獎後，我便從紐西蘭直接飛往澳洲展開打工度假的旅程。其實歷經多年的求學創作和創業，有種身心俱疲的感受，同時也期許我的成就能成為翅膀而非枷鎖，於是我決定給自己一段好好放空的時間，體驗國外生活，嘗試與藝術設計截然不同的工作，同時持續向國際賽事投件，擴大作品的能見度。走過學生、設計師、微型創業家、國際賽事獲獎人、打工度假者等多元身分的歷程，不但讓自己的視野與心胸變寬廣，更釐清了自己想做與不想做的事情。

我認知到自己可能並不想進入現實市場，追逐流行、市場導向，失去創作的樂趣與挑戰性。我深刻體會到設計腦與商業腦大不同，自己很難一次做好兩件事，更無法同時兼顧設計創作與商業銷售。因此，我期待將自己定位為穿戴式藝術家。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

這筆獎勵金對我來說是非常棒的實質肯定，大大補貼了出國比賽一趟所需花費的時間與金錢成本，也贊助了我深度探索主辦國家「紐西蘭」的旅費，更讓我有資金可以重新拍攝作品的形象視覺照，安心地投入下一次的創作之中，嘗試更多實驗性的作品。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

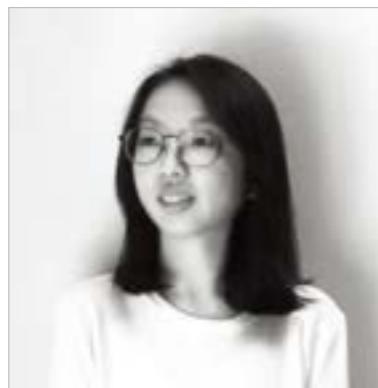
我認為國內不乏優秀的師資和學生，但設計學子卻常面臨到才華不被肯定或是孤立無援的窘境。2022 年 10 月，我的作品「城市難民」曾被學校推派代表臺灣參加英國舉辦的 Graduate Fashion Week，當年辦在印度，由於我的作品同時入圍國內外五項大獎而面臨撞期的問題，因為實在不想放棄任何一邊，最終我決定多花一個半月的時間重做一系列六套服裝寄往印度參賽，不料包裹卻因不明原因被卡在印度海關整整一個月，導致錯失參賽機會。在這煎熬的一個月中，幾乎所有問題皆需由我一人處理面對，校方沒遇過此狀況不知該如何處理，臺灣與印度貨運公司間互踢皮球，主辦單位不負責任搞失蹤……，都讓我感到心力交瘁，甚至主辦方要將作品寄還給我時還誤寄到斯里蘭卡，最終是由我親自飛往斯里蘭卡帶回六套服裝作品，才得以順利飛往紐西蘭參加比賽奪冠。這件事給我造成很大的打擊，並對於個人權益被如此剝奪感到心寒和無力，我認為若國家與教育單位希望有效扶植更多學子為國爭光的話，應針對參與國際競賽這一部分提供專業的協助，例如：國際賽事資訊分享與整理、簽證處理、國際包裹寄送協助、翻譯協助、代表出席問題協商……，而非讓經驗不足的學生獨自面對，才能真正讓好的人才與作品更輕鬆順暢地走向國際，也避免類似悲劇再次發生。

給對國際競賽有興趣的學生建議

我非常鼓勵學生積極參賽，可以試著將課程作品或畢業製作同步投遞校外競賽，無論是國內還是國際的賽事，皆可為自己擴大作品效益。且當創作出發的角度不再侷限於學校作業，創作的高度也會不同，更能激發創新想法與議題結合。

我知道很多人都會有自己還沒準備好或不可能獲獎等不自信的想法，因此不想浪費時間參賽；但其實，在臺灣未能受到肯定的作品與想法，也許會在其他國家獲得青睞，我也建議作品可以先從臺灣的賽事開始投件，累積經驗與作品資訊再闖國際賽事會更加容易！





重生

RE Breath

2023 美國國際設計傑出獎
銀獎

齦保健

2 Care

2023 德國 iF 學生設計獎
Winner

東海大學
工業設計學系
周悅儒

共同創作者：
簡語達、孫郁繁

指導教授：
李錯朮、羅際鋐

獎勵金：
(112 年度)第一等 銀獎 15 萬、第一等 優選 5 萬

個人（團隊）簡歷：

- UX Design Awards - New Talent
- Indigo Design Award - Gold
- The Stanford Center on Longevity Design - 3rd Place
- MUSE Design Awards - Gold
- Red Dot Award Brands & Communication Design - Winner
- 新一代產學合作德立斯 - Silver

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

我們的成員主要是由東海大學、明志科技大學和國立臺北教育大學所組成的跨校團隊，就如同小型工作室，我們的作品也是從單點的構想慢慢有各種天馬行空的點子加入，最後才與兩位指導教授討論彙整出較佳的設計方向。RE Breath 這個構想歷經四個學期的討論修改才漸漸有了雛型，在此期間也是從剛接觸產品設計到參加比賽、產學合作，因此有了許多重要的轉捩點。其中最讓我印象深刻的，是作品中後期與德立斯公司合作過程中遇到的矛盾，因為在以往的學習經驗裡並不會特別考量零件規格化、製造生產和市場售價等因素，所以在初次面對廠商的疑慮時深深的體會到與業界的差距，也了解到商品化過程中權衡利弊後的調整。而通過後續的會議討論和精進設計，才逐漸形成現在的這版作品。雖然離真正的商品仍有一段路，但已藉此次機會收穫明確的改進方向，讓我十分感謝指導我的教授、業界的顧問以及各領域評審所給予的建議。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

就如同當初選擇設計的初衷：希望能改善生活上的不便，最開始的設計多半是從生活上的經歷出發，提出痛點並試著改善現況，因此多觀察周遭發生的事件是可以大量訓練設計思考的基礎，但越深入研究就越覺得應該發掘更能影響大眾的議題，所以國際新聞與專業期刊等就成為後期我常關注的方向，能更直觀的認識到國際時事和發展目標。在學期間也嘗試修習有興趣的跨領域課程，因為設計是廣泛且深度的學科，藉由接觸多樣的領域能增加自身的基礎背景知識外，也可以探索更嚮往的設計項目，並獲得專業師資的輔導。結合上述在吸收各方資訊的同時，內化精華且習慣以設計思維去看待事物，對我來說也是最重要的能量來源。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

於我而言，參加國際競賽甚至是獲得 iF、IDEA 等大獎，是我在剛踏入設計這個領域所無法想像的。因為是遵循傳統學測的升學制度，起初我也是懵懵懂懂地跟著教授學習基本設計技能與知識。當時還不太能體會到設計的有趣之處，直到大三開始以專題的設計完整產品，看著自己的構想從無到有，再到可以清楚地傳達設計理念，都令人激動不已。而我也在此時做了一個「瘋狂」的決定：加入現在的跨校專題小組，離開舒適圈開始過著沒日沒夜卻充實的大四生活。而國際獎項的獲得多是集中在我大四下學期，因此對於未來的前進方向有重大的影響，尤其是在參加國際頒獎典禮後，面對各國、各領域的設計師有更深的體會。起初會對未來感到徬徨，因為可以選擇的方向太廣，不確定可以往哪邊努力。但在與各個設計師結交、討論自己的作品與生活後感到豁然開朗，不僅局限於單一項目，其實有很多時候跨領域的參與能獲得更意料之外的啟發。因此在選擇未來方向時，我以進入業界為先，且希望可以嘗試不同領域的工作，提升自己的變化性。而

面試時也會因為獲獎受到肯定，但更多的還是在過程中所學習到的經驗。總體來說，參加競賽、獲獎是塊敲門磚，對我更重要的是整體經歷中提升自身的技能與思考邏輯等，也讓我找到未來想持續努力的方向。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

教育部設計戰國策所提供的獎勵金，無庸置疑的，對我們團隊而言是場及時雨。為了參加國際競賽，我們將自己的全身心投入設計，同時也耗費許多資金，因此獎勵金可以作為比賽費用的補助使用，其中包括參賽報名費、研究與模型試驗等。而最大的收穫則是參加領獎的費用輔助，因為有這項獎勵團隊才有機會到國外參與頒獎典禮，並與各國優秀的設計師交流，且於國內也舉辦多場交流會，提供分享經歷與展示才能的機會。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

客觀而言，大學普遍以設計思維理論較強，而科技大學則是更偏向實作與技術等。而我們做為跨校團隊有幸體驗不同的學習模式，因此就以此經歷來說，我認為大學已經有專業且邏輯性強的教學規劃，但相對如果增加更多產學與跨領域的合作，應該會讓學生的設計思維更具彈性。在大學期間曾參加過由理學院各系綜合舉辦的選修課程，從知識傳遞的教授到未來科技的專題項目都讓我有很深刻的體驗，且期間也可以了解到各科系的專項與思考模式。我想這是最能訓練與業界接軌的課程設計，因為設計必須和各界人士合作溝通，得認識其專長才能與之協作生產出設計。

給對國際競賽有興趣的學生建議

在求學的過程中大多數習慣做到完美才展示自己的成果，但我認為作為學生最大的優勢就是不用怕錯，即使設計還未完善，仍可以藉由與同儕腦力激盪、與跨領域人士合作，或是參加競賽和工作坊等，聽取各方意見後汲取精華，作為作品改善的方向。同時也不需要將得獎與否看得太重，參加比賽只是在向世界闡述我們的想法與解決方案，只有開始行動了未來才可能會豐收。誠如我們指導老師所說，只要是能解決一族群所面臨的問題都是有用的設計，不要因為資歷淺就小看自己。或許我們還不懂怎麼分辨優劣，所以才需要藉由參加比賽，尤其是國際競賽與各界菁英碰撞，收穫更廣闊的思維。





永續畜牧循環系統

CIRCOW

2023 美國國際設計傑出獎 - 銅獎

衛浴殺菌架

BSR+

2023 德國紅點設計概念大獎 - 紅點獎

明志科技大學
工業設計系
簡語達

共同創作者：
永續畜牧循環系統 CIRCOW：陳昱廷

指導教授：
李錨朮

獎勵金：
(12年度)第一等 銅獎 10 萬、第一等 入選 2.5 萬

個人（團隊）簡歷：
我是簡語達，2023 年畢業於明志科技大學工業設計系。團隊以跨校方式組成，透過多元的思維、生活體驗和專業背景，我們能夠激發出更多創新的火花。

我們的設計注重在實用性和便利性。我們解決日常生活中的實際問題，讓使用者在使用我們的產品時感到無比輕鬆和方便。設計的同時，我們對環境的保護負有使命感。我們積極尋求環保材料和可持續的設計方式，致力於降低產品對環境的影響。透過創新的設計和技術，希望能夠為環境的永續發展做出積極的貢獻。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

CIRCOW 的創作過程中，最讓我印象深刻的是我在一開始其實蠻害怕蟲的。面對蟲，我感受到一種強烈的抗拒和害怕，但也因為這個原因阻礙了我嘗試將這些元素融入設計中。隨著作品探討，我開始逐漸轉變對蟲的看法。透過深入的研究和觀察，我發現黑水虻有著獨特的價值，更是自然界中不可或缺的一部分。我開始大膽嘗試自己養養看，發現效果很符合設計的解決方案，讓我挑戰了自己的心理障礙。最終的作品以創新的解決方案獲得不錯的成果。

BSR+遇到的則是對結構風流運作完全不了解，在設計上就會被外觀牽制，與一般的沒有差別。很高興作品剛好是產學合作，透過廠商無私的分享、引導及討論，使我從中了解其原理，也因為了解原理後，產品在設計上變得隨心所欲，使作品更有特色且可行性相當高。

這段經歷讓我深刻體會到，創作過程中所遇到的挑戰和克服恐懼的過程，往往能夠為作品帶來更深層次的意義和情感。這也讓我更加開放於接受新的挑戰，相信每個克服困難的過程都是一次成長的契機。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

在平日中，用多樣的方式來吸收和加強我的設計能量。保持對生活周遭的好奇，隨時觀察是我設計能力提升的重要關鍵。我經常關注目前的趨勢、設計作品和案例，透過觀看展覽或參與研討會，以保持對設計領域的敏感度和洞察力。

我覺得與其他設計師的交流和合作也是一個重要的學習途徑。參與設計工作坊，我能夠與來自不同領域的專業人士互動，分享經驗、觀點和技術。這樣的互動不僅擴展我的視野，也激發了新的靈感和創意。透過團隊間模擬設計挑戰與老師的提點，不斷優化作品和學習專業相關知識也非常有幫助。保持對不同產業的開放態度也是我日常吸收設計能量的一個途徑，能獲取更多不同的設計切入點。

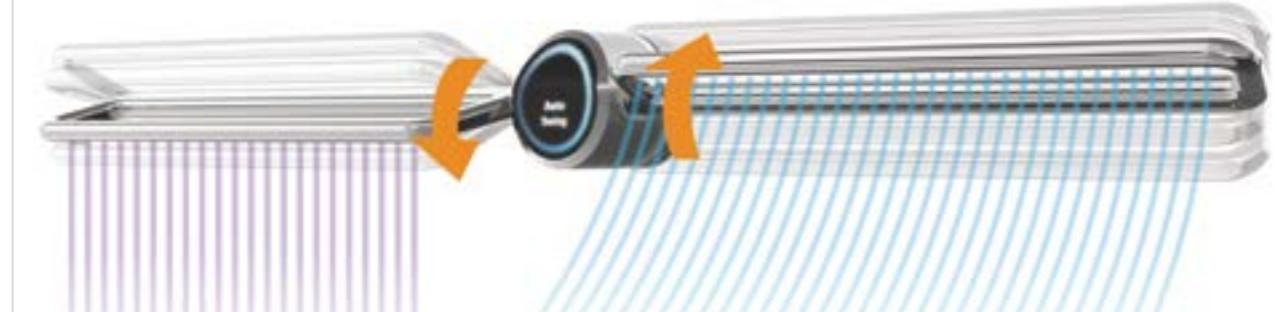
在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲得國際獎項對我的未來設計之路產生了蠻大的影響。作品集內擁有國際獎項在申請碩士時增添了競爭力，讓我更有信心追求更深層次的學術研究，對於個人自信心的提升也是有的。這種肯定不僅來自專業界的認可，還有自身對設計能力的信心，使我更願意面對更複雜、具有挑戰性的設計內容，同時也激勵著我繼續追求作品的質量。這樣的榮譽都成為我設計生涯中一個重要的里程碑。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

對我而言，教育部提供的獎勵金在設計上帶來多方面的意義與幫助。這筆獎勵金可以

BSR+ Bathroom Sterilization Rack



被有效運用於提升自身的設計能力。我可以利用這些資金參與相關的培訓課程、研討會或工作坊，學習最新的設計趨勢、技術和方法，進而不斷提升自己的設計能力。此外，這筆獎勵金也能夠支援參與國際設計比賽的費用。參與競賽不僅能夠展現個人設計實力，也能有機會與傑出的設計師交流。能獲得教育部的補助，對身為學生的我減輕了一些經濟壓力，使我能夠更專注於提升作品品質，進而在競爭激烈的設計領域中脫穎而出。

我覺得獎勵金的使用也可以當做一種對自己的投資，像是設備、軟體更新或其他必要的資源，有助於提高工作效率，產出更棒的作品。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

臺灣的設計教育在培養學生創意思維和實際應用方面已經取得了一些成就。但還可以再更好！首先，我覺得應該強化實務導向的方法，讓學生透過實際的專案和挑戰來學習。學校應該與產業界建立更緊密的聯繫，提供產學合作和實習機會，讓學生能夠在真實的工作環境中應用他們所學的知識，並使同學們了解跨領域合作的重要性。設計往往包含多個領域的知識，包括科技、商業、人文等，設計教育應該鼓勵學生在不同領域之間進行學習，培養他們解決複雜問題和抗壓的能力。可以多舉辦跨領域的工作坊，讓不同科系的學生有機會與其他領域交流擴增知識量。明志科大在這兩方面都做得非常好，大一、大二有創意整合工作坊，來自學校多個科系的學生一起激盪出創意的概念；大三提供實習的機會，使我們了解產業現況，提早了解工作合不合適及哪些方面是需要加強的，對我非常有幫助。此外，隨著科技的不斷發展，設計也面臨著新的挑戰和機會。學校可以隨時更新課程將數位技術和工具納入教學，符合現在社會需求也能與設計產業接軌。其實設計師在社會中有著重要的影響力，他們的作品可能會對社會和環境產生很大的影響，專業倫理和社會責任都需要考慮，才能創造出可持續性和社會價值的設計作品。



給對國際競賽有興趣的學生建議

我想分享一些建議給對國際競賽有興趣的學生，特別是基於我個人參與過的國際競賽的經驗。要保持開放的心態和積極的態度。參與國際競賽是一個展現自己才能的機會，而不僅僅是一個取得獎項的途徑，即使沒有獲得獎項，參與過程中所學到的知識和經驗同樣寶貴。要將每次參賽視為一次學習的機會，不斷提升自己的技能和見識。再來是，要精心準備並投入熱情，在參與國際競賽之前，要仔細研究比賽的規則和要求，確保自己的作品符合評審的期望。同時，要全身心地投入到創作中，發揮自己獨特的想法和創意，勇於突破傳統框架，展現個性化的設計思維。許多國際競賽是團隊作品的形式，因此良好的團隊合作和溝通是成功的關鍵。確保每個成員的意見都被充分聽取，並在設計過程中保持有效的溝通，這有助於打造出更綜合且有深度的作品。無論結果如何，都要對自己的努力感到驕傲。得獎固然是一種肯定，但參與競賽本身就是一種成就，每一次的嘗試都是一次成長和學習的機會，而這些經驗將在未來的設計生涯中發揮積極的影響。



詠生學 Anima Education

2023 德國紅點設計概念大獎 最佳設計獎

嶺東科技大學
服飾設計系
林宏昇

指導教授：
洪雅雯

獎勵金：
(112 年度)第一等 銅獎 10 萬

個人簡歷：
我叫林宏昇，現居桃園市，大學就讀服飾設計系。小時候懵懵懂懂，但作文主題長大要做什麼的答案，想都沒多想就是當一個服裝設計師。很幸運在 2023 年獲得 Red Dot Design Award - Design Concept - Best of the Best、金點新秀贊助特別獎—時尚設計類、全國技專校院學生實務競賽—流行時尚設計群第一名等獎項。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

製作這系列作品，從發想到作品實踐這一段過程總共長達十個月的時間，讓我印象深刻的事情是數不勝數，從設計製作的每個時刻、每一次的評分與檢討，到心靈與生理狀態的變化，都有著許多令人難以忘懷的回憶。而我覺得會有這麼多豐富的深刻回憶，全都得歸咎於擁有很強大的感受能力。

我想強大的感受力也是學習設計這項專業的人共同擁有的一種技能，「感受」可以使我們在生活中取得靈感，生活中渺小的事情也會是我們思維的泉源。而在設計主題發想的階段就讓我印象非常深刻，過程中我用盡心思去思考如何呈現一個可以陳述我人生故事的作品，也能給這些年來在就學階段學習設計這項專業一個完美的交代。在某個夜裡無意間接觸到《鵠鵠天·桂花》這首詞，第一遍閱讀的時候不知為何就深深為此著迷，不過當時沒有抱持著要當作設計主題的想法，單純是無意間閱讀到。接下來的日子我一樣努力思考著該做什麼，多次的發想與尋找靈感之後，一樣沒有符合可以代表自己人生故事的主題。直到又再次把這首詞拿出來品嚐，這次我看出了端倪，看出了這首詞令我著迷的原因，詞裡間接詠頌的學問有如我人生的縮影，而萬分澎湃的感受使我決定使用這首詞去呈現這個人生重要的章節。

「暗淡輕黃體性柔，情疏跡遠只香留。」（《鵠鵠天·桂花》），這首詞出自中國女詞人李清照，詞裡詠頌桂花沒有名花的奪目，但以它獨有的姿態讓人們留戀。而詞裡所訴說的生存學問與我的生命經驗不謀而合。從小自覺自己什麼都不出色，唯獨繪畫時能感覺到自己正在發光，動筆時總能感受到潛藏在血液裡的熱情，一點一滴累積的認可，到人生就學階段接觸的平面設計與服裝設計，都在迷茫黯淡時支撐著我，這是我生命中揮之不去最寶貴的一部分。在冥冥之中接觸到這首詞，從一開始無緣無故的被吸引，到後來看出自己人生故事的縮影，得感謝「感受」這個能力，讓我在製作作品的初期就獲得這份珍貴的回憶。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

平時吸收設計能量有許多種方式，因為本身不是一個很愛閱讀的人，所以當我閱讀文章的時候，我會把吸引自己的段落或詞彙記錄下來，在發想的時候拿出來品嚐，試著放大去感受，去沈溺在文字裡告訴我的事情，這也是我這次得獎作品發想的方式。從生活中尋找靈感也是一件很美好的事情，在出遊或者回家的路上，放慢腳步用相機去捕捉每個可能的畫面，在創作時，可以把這些圖像在腦海裡進行轉化，從色彩的組合到服裝輪廓的應用都可以得到意想不到的幫助。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲得德國紅點設計概念獎對我來說意義非凡。這個肯定讓我對自己當時義無反顧選擇這份專業感到欣慰，在就學階段，因為課業應付不來與製作作品時的不順利等等，讓我曾無數次懷疑自己的能力，深怕種種原因而厭惡從小到大自己最喜歡、最熱愛的繪畫與設計該怎麼辦？在校內評分時沒有獲得佳績，當時深受打擊，曾經想過會不會真的不適合這個產業；但不

久之後收到入圍德國紅點設計概念獎的通知，這個消息對當時深陷懷疑自己能力的我彷彿是一道曙光，也讓我明白其實這個產業最令人著迷的事情，是每個人因生活背景、文化養分的不同，而使品味與審美皆有自己獨特的見解，千萬不要因為一次的失敗而氣餒，用心把握好每一次機會，你會找到屬於自己適合的舞臺。而在接下來幾天我也積極參與其他競賽，均獲得了不錯的成績。當德國紅點概念設計獎得獎名單公佈，我獲得了時尚設計類最佳獎，這份認可讓我的自信心得到更高層次的提升，釐清好思緒之後，認為自己還是對這個專業、這個產業這一切充滿熱情。下一段旅程準備以什麼樣的形式開始還不確定，不過因為得到這個肯定而更確信自己是適合的！

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

得到戰國策提供的獎勵金，讓我也能替換我的設計用品。由於許多器材本身價格昂貴，而在就學階段我並未有額外打工的能力，這筆費用對我來說是一大負擔，獎勵金也補助了我在製作作品過程中的花費。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

臺灣在設計教育這方面其實有著良好的教學環境，也實實在在培養了許多優秀的設計專業人才。臺灣的設計學院通常注重理論與實務相結合，著重於設計思維與設計手法的應用，提供學生豐富的設計知識與實作技能經驗的結合。但以國家產業發展的性質與地理位置，藝術、工藝、時尚類型的設計比較缺乏良好的就業機會，以時尚為例，紡織技術方面在全球名列前茅，而時尚設計系學生在工作的選擇首選往往不是紡織專業。也導致在紡織方面出現斷層的問題。學習階段課程的安排除了特別著重紡織的學系，其他皆以設計、製作技能為主，但畢業後的設計工作實則不多，條件也不盡人意，使人才外流或沒辦法在擅長的領域好好發揮，若能讓紡織與設計能夠互相結合會是一個很好的發展方式。根據我的了解，教育部與多所學院和紡拓會也盡心盡力在這方面著手，但學制與課程規劃該如何調適與進度是一門課題，期許這個行業可以有更加優良的展望和完善的發展。而隨著全球各個設計領域的不斷發展，更加強調跨領域合作和國際視野也是一個方向，以應對設計全球化的挑戰。總體而言，臺灣的設計教育在培養學生創新思維和實際應用方面取得了龐大的成就，但也需要持續調整，才能在世界的洪流中站穩腳步，以迎接有關藝術與設計行業變革的需求與期盼。

給對國際競賽有興趣的學生建議

我覺得尋找靈感時可以多閱讀文章、觀察生活中身邊的一切，參考其他設計者的作品也是一個方向，在參考其他人的作品後，要進行內化，作品中融入自己本身的特質非常重要。在做設計發想的過程中，時常會因為參考方向和思緒太多而造成負面的效果。當找不到方向的時候，千萬要放慢腳步，思考怎樣的設計需求會感動自己。我認為一個好的設計很重要的條件之一就是要能感動自己。由自己出發進而讓他人產生共鳴的作品將是成功且最美好的。





綠色是對的 Green is Right

2023 美國傳達藝術年度獎 Award of Excellence

戰爭是錯誤的 The War is Wrong

2022 莫斯科國際平面設計 雙年展金蜂獎 - Selected

國立宜蘭高級商業職業學校
多媒體設計科
林少驥

指導教授：
燭宏文

獎勵金：
(112 年度) 第一等 入選兩件共 5 萬

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

在平時創作時，我最常使用的就是水平思考法，這種方法的好處就是有許多可造之物出現在腦海裡，有時候半夜突然靈感乍現，我就會用筆記本畫下來，以免一覺之後就忘得精光；也常常自己認為非常特別的作品，卻一次就被指導老師退回。每次都會思考到底為什麼？是老師不理解我的意思嗎？但仔細想想，假如我的視覺設計連導師都看不懂，那何必呢？後來我不斷地加強改進自己對於作品的表達能力，就算還是無數次被退件，我仍然不屈不撓的學習。說到印象最深刻的還是 Green is Right 這幅作品，前前後後畫了十幾張才慢慢修改成想要的樣子，真的很欣慰。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

我會在各種海報設計網站蒐集許多相關作品，與國外設計師談論自己的創作，以及時刻關注世界流行方向，小紅書上也會分享許多，又或者是主辦單位分享的作品，有時候也會拿得獎收到的作品集去蒐集大家創作的概念，再內化變成自己的東西。臺灣在亞洲被稱為街景災難，各式各樣的招牌玲瓏滿目，我都會在其中觀察一些招牌特色，對自己的配色也會有特別的影響，我並不會覺得臺灣街景是災難，相反的我覺得這是一種特色，就像藍白拖以及臺灣 LV。對於我來說並不存在所謂的好的設計，設計只是傳達自己想法的一個途徑；因此真正想讓自己成長不應該一味的跟隨別人的模式做設計，而是尋找並問自己什麼是設計。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲得國際獎項後，對於我的升學有顯著的幫助，使我的作品集更具競爭力；但還需進一步完善整體風格以發揮這些國際獎項的價值。得到這些獎項也讓我在做設計相關作業時有更多更成熟的想法，能夠在其他同學的想法中發現盲點，同時我也會傾聽同學們的想法，從中提供有用的建議及方案。在未來就業方面相信會有一定程度的影響，但我還需要繼續磨練鞭策自己。其實一開始我並不覺得自己會得獎，是在自己獲得全國美展特優從中找到自信，才主動去找燭老師學習國際競賽方面的知識，獲得金蜂獎之後才發現國際獎項並沒有想像中的困難，只要在適合的時間發想對的主題和風格，獎項自然就能夠收進口袋，了解原理之後我就不斷地嘗試去參加各種比賽，才有今天的成就。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

這些獎勵金讓我在創作的路途上增加更多的動力，以及購置新設備，替自己的創作增加更多助力。這些獎勵金也可以吸引更多學生參加類似的國際競賽，將臺灣的設計推廣至全世界，告訴世界臺灣並不是落後的國家，設計是一個最好詮釋的方式，希望政府能夠越來越重視這方面的政策，慢慢將設計年齡層下降，包括從高中、國中、小學甚至幼稚園就開始推廣設計教育，這才是一個具有美感的國家需要擁有的政策；重點不在多少錢，而是讓大家喜歡設計，到各所學校去分享設計的一切，不論是大都市還是偏鄉都能夠接觸和享受設計的樂趣。

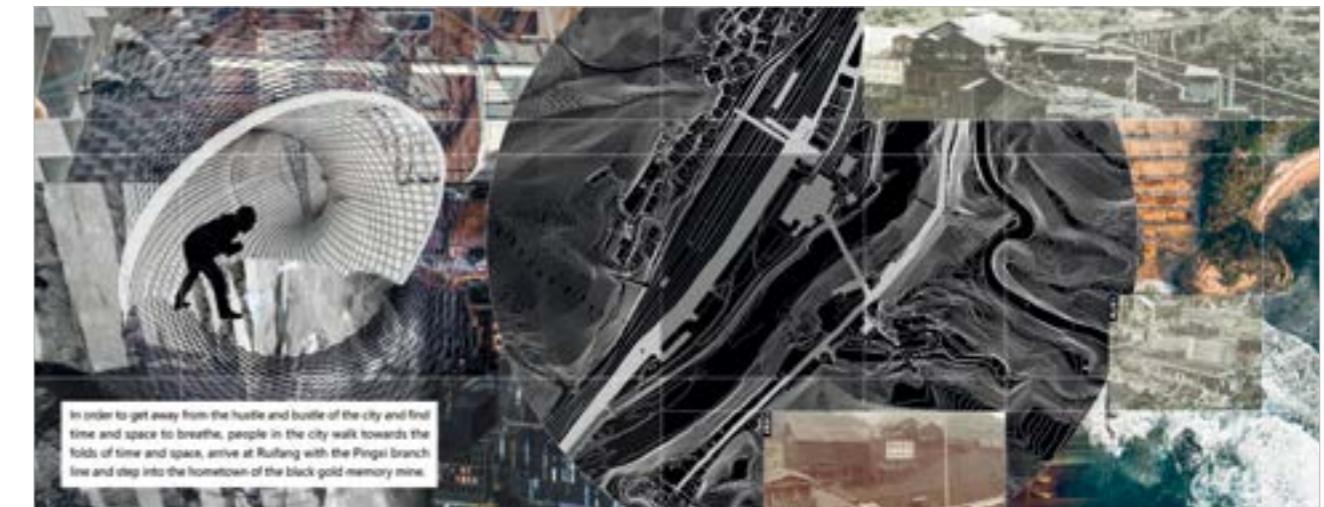
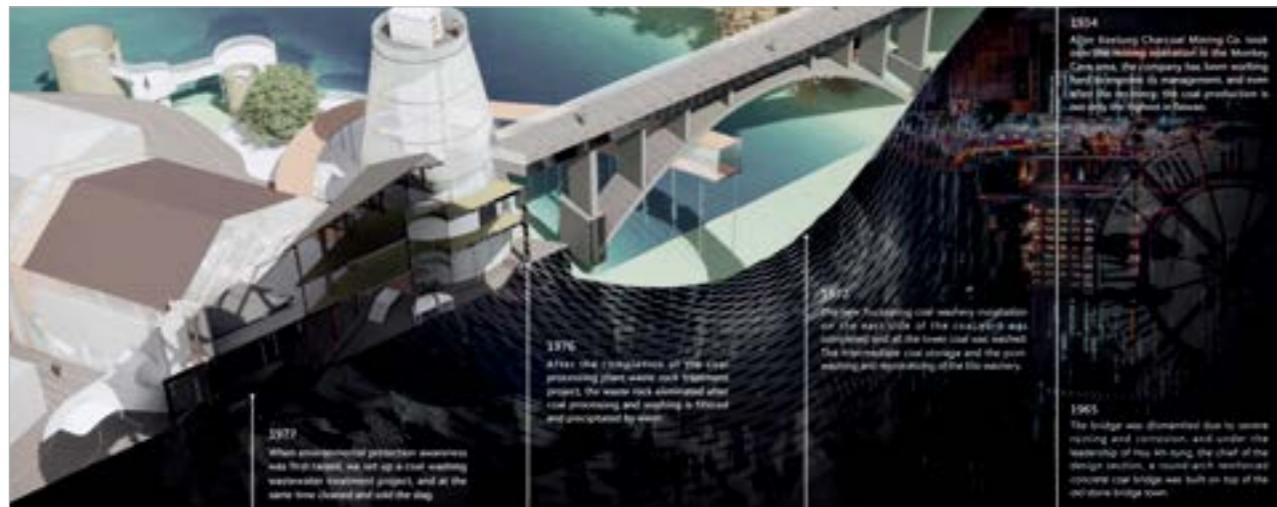
請提出您對國內設計教育之建議及看法？

將設計日常化，所有人的想法都叫做設計，沒有所謂的評分，只有喜歡及不喜歡的同溫層，保持一顆包容的心，才能讓設計是所有人的事，沒有所謂的專業，畢竟世界上沒有甚麼東西是不需要經過設計就可以產出的。獎勵金是一個良好的開始，但我覺得在未來隨著設計日常化，這樣的獎勵制度也可以因應趨勢來做改變。現在的年輕人其實都很有自己的想法，不管是穿搭或是繪畫，都可以看出來臺灣其實有很多學生也喜歡設計，但只是沒有一個準確的概念在告訴他你在設計，國內的中小學設計教育過於普通不夠國際化，限制了學生的多元發展和靈活性，政府在這方面或許能加以調整。

給對國際競賽有興趣的學生建議

身邊有一些學弟妹看到我獲獎之後，也想要有同樣的經歷，我時常會告訴他們設計最重要的就是你想跟社會傳達什麼，技法則是其次，時常會有人專攻技法而忘了創作初衷。國際比賽也會有一個疑慮就是，我英文要很好嗎？我以過來人的身分告訴他們翻譯很好用，不管是跟主辦方對話，還是在報名的過程，翻譯是你最好的朋友，設計無國界，只差在是否願意虛心受教，表達時可以用符號去詮釋你想要表達的意境，就好比我在講「禁止」兩個字，大家的腦海中就會浮現它的樣貌；所以在設計時也可以賦予自己的設計產物不一樣的定義，不要被常人的「本來就是這樣」給限制住，活出自己，才能成為一位站得住腳的設計師。





時空褶皺 Space-Time Folding

2022 美國建築大師獎 Best of Best

國立聯合大學
建築學系
陳宥豪

指導教授：
吳細顏

獎勵金：
(112 年度)第三等 優選 1.5 萬

個人簡歷：
LinkedIn：
linkedin.com/in/yu-hao-chen-08987725b

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

從一開始設計到結束對我來說是一段難忘的創作旅程，還記得在選擇基地時正陷入無比的煩惱，在那樣的情況下我毅然決然帶著我的相機獨自一人前往北海岸，在那次的旅程中我沿路拍下了許多北海岸的自然美景和地方人文特色，那幾天天氣都是陰陰的使整趟行程蒙上了一點憂鬱的氛圍，時而下雨時而露出一點陽光也成為旅途中的小確幸。因為早有耳聞磺港的傳統跳火仔，所以第一站便是磺港漁港，但很可惜那天沒有看到，沿著獅頭山公園的步道翻過山頭看到了燭臺雙嶼，當然也造訪了號稱網美聖地的神秘海岸，最後步行至水尾漁港，目睹漁民的日常工作，感受到了他們對海洋的深厚情感。

最後我來到了臺灣最東端的馬港漁港，那是一個平靜的漁港，景色令人心曠神怡，與當地居民的對話也讓我更加貼近這片土地與大海，一不小心聊得太投入還錯過了末班公車，好險有一位熱心的釣客伸出援手，送我到最近的車站，我才能順利回家不用露宿街頭。在路上我與他分享了許多關於我做畢業設計的基地想法，他也與我分享了不少當地故事和經驗，這些都成為我難忘且深刻的旅程回憶。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

在做設計的期間我會透過看書來增加靈感，書的種類不拘，當初在老師的推薦下我看了幾本哲學書，雖然每個人的解讀可能不太一樣，但我從《空間詩學》受到的啟發是：當空間被賦予了意義，人們開始探討空間本身的意識，但卻只能從側面切入或觀察，深怕擾動空間本身，而空間所衍生出的詩學可以解釋為人們對空間的意識探討，物體的輪廓拼湊形象的本質，在可見與不可見的情況下徘徊依附於主體，增生積累彼此又互相牽引。《符號帝國》中提到時空鎖鏈讓人捉摸不定，它就像某種流動的液體，或在熱氣中微微沸騰，我覺得人們往往透過留下的痕跡與這些時空相互滲透，不同於黏稠存在於事物的表面，彼此互相沾黏與象徵，而自我現存空間會因物理性或心理介入空無而產生變質進而延展，在一體兩面的種相對狀態互相對立，然而理想狀況應該是，許多意義不斷互相攬和著，各自不為一固定形式的符碼所束縛，而能夠閃爍其光芒。

另外就是從自然歷史中尋找靈感，我的基地最終會選在猴硐，是因為其乘載時間的痕跡。當我第一次來到這裡時，有種難以言喻的情感湧上心頭，運煤橋橫跨基隆河，連結了「猴洞坑」與整煤場，通稱「三層鐵橋」，在民國以鋼筋混泥土改建為圓弧形拱橋，並命名為「瑞三大橋」，廢棄的建築和腐朽的礦設施，它們在無聲無息中訴說著過去的榮耀與現在的沉寂。我被這種對比深深吸引如同重生的場域，並深感需要將這些故事帶入我的設計之中，在這片土地上我看到了自然如何在人類遺留下的痕跡上施加影響，如何在廢墟上繪製出時間的紋理，尋找與自然和歷史對話的方式同時增強我的設計能量。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲得美國建築大師獎 The Architecture MasterPrize (AMP) - Best of Best，毫無疑問對我來說是一份榮耀，更是一個鼓勵，算是我的大學建築學習生涯畫上了一個完美的休止符，讓我更有自信地邁向未來。這個獎項不僅是對我的技能和創造力的認可，更是對我過去幾年努力和熱情的肯定。獲獎後也讓我開始更加深入地反思自己的作品，其實這也讓我對自我有了全新的認識，每一次設計過程中的迷惘，都讓我對建築設計有了更深刻的理解和感悟。當然在升學的道路上，這個獎項也許能夠為我的申請加分，但我認為真正重要的，是如何向他人清晰地表達我所關注的議題，因為這不只是一場對技巧表現法的展示，而是背後的設計理念和邏輯。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

其實舉凡美國建築大師獎 The Architecture MasterPrize (AMP) 這種國際比賽的報名費都高得嚇人，我非常感激教育部能提供獎勵金來補助這部分的開銷。這不僅減輕了我的經濟負擔，更重要的是它為我提供了將作品推向國際舞臺的機會，相信這樣的機制能讓更多學生在參加競賽時減少疑慮，更加躍躍的讓世界看見臺灣。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

回顧我在建築系的學習經歷，我深刻地體會到設計教育的重要性，我認為建築不僅僅是創造空間的技術，它還是一種透過空間來傳達故事、情感和歷史的形式的媒介，這也讓我們不僅需要學習建築的技術面，也要理解它的文化、社會和歷史層面。希望未來的建築教育能夠更加個性化和多元化，每個學生都有自己獨特的興趣和長處，建築教育應該要能夠因材施教，幫助學生發掘和發展自己的潛力。在這邊我也想要感謝國立聯合大學建築學系，提供我一個自由發展以及探索的學習環境。

給對國際競賽有興趣的學生建議

給那些有興趣參加國際競賽的同學，我想說的是：就勇敢地參加吧，但參加前記得看看歷年得獎作品來摸清競賽方向讓參賽更有把握，每一次參賽都是一次展現自己的機會，也是從挑戰中學習和成長的過程。在這條建築的道路上，我一直試圖尋找那些能夠觸動人心的故事和空間，無論是在瑞芳舊礦區的靜謐中，還是在繁忙的校園裡，我都在努力將自己的學習和創作融入更廣闊的世界觀中。我深信建築有著不可思議的力量，它們能夠喚醒人們對過去的記憶，對現在的思考，以及對未來的夢想。透過我的作品，我希望能夠將這些故事和情感傳遞給更多的人，希望你我都能夠在這個多變的世界中找到自己的位置。感謝每一個給予我支持和鼓勵的人，感謝老師以及在我做設計期間與我討論過設計的朋友們。





痕跡

Trace

2022 日本伊丹國際當代首飾 (工藝) 展 - 入選

輔仁大學

應用美術學系

呂涵育

指導教授：
陳國珍

獎勵金：
(112 年度) 第一等 入選 2.5 萬

個人簡歷：

得獎：
· 2018 新世紀琺瑯藝術獎 金獎

展覽經歷：

· 2023 【變奏曲】呂燕華 · 呂涵育琺瑯創作聯展，鶯歌光點美學館。新北市

· 2022 日本「2022 伊丹國際工藝展」ITAMI International Craft Exhibition 'Shuki Shuhaidai'，伊丹美術與工藝博物館。日本

· 2022 「一鑫一藝 - 臺灣當代金工與首飾藝術聯展」國立臺灣藝術教育館美學空間。臺北

· 2021 《守藝人》輔仁大學應用美術學系研究所金屬工藝聯合畢業展。松菸文創園區。臺北

· 2020 《茶藝四方》- 「國立臺灣工藝研究發展中心鶯歌多媒材研發分館研習與補助計畫成果聯展 桃園機場第一航廈展廳。桃園

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

創作過程除了需要克服一些技術上的突破、對於材料的熟悉及對創作技法進行實驗外，工藝類別的創作都是需要透過時間慢慢累積完成的，因此在製作過程中的耐心及對作品細節的關注都很重要。令我印象最深的其實是自己在創作時的心路歷程，從決定開始創作的那一刻起，其實就是不斷自我懷疑及自我驗證的開始，要以什麼樣的角度創作每一件蘊含著獨特靈魂的作品？是否能與他人產生共鳴？在新的嘗試下會不會達到我想像中的成果？這樣的懷疑時常成為我繼續前行的阻力，但也同樣的告訴自己忠於創作的本質及純粹的透過工藝傳達個人的世界觀，即便常常在這樣的迴旋中，但最終還是能夠創作屬於自己的成果；因此創作的過程往往是最有趣的，也是我獲得最多經驗及成長最多的時候，每一次創作的同時也在自我成長。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

我認為吸收或加強設計、創作能量最好的途徑就是透過生活周遭的體驗及感受，以開放的心態觀察周遭的環境，包括自身、他人及環境對於自我的影響、互動及感受，是最深刻且直接的體驗，將這些感受及體驗記錄下來，常常就能成為創作的靈感及能量來源。閱讀也是不可或缺的一部分，對自己有興趣的題材包括藝術、設計相關、文學甚至是報章雜誌，時常都能接收到不同的觀點，或是令自己耳目一新的想法。

在閒暇時間我喜歡四處觀看展覽，感受不同創作者的想法以及看世界的角度，拓展自己的視野。參加工作坊或學習新的技術也是加強設計能量很有效的方法，透過工作坊與其他創作者的交流、學習教師相關的經驗及學習新技術的過程，也都能帶來滿滿的能量及新的刺激，以此能量繼續進行接下來的創作。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

參與國際競賽獲獎不僅是對自己技藝的一種驗證，更是對未來繼續創作的鼓舞，在設計及工藝創作上即便已經確定目標，但我在規劃及未來的選擇上，仍有時候會不斷地自我懷疑或是有信心不足的時刻；而國際競賽的獎項對於自我肯定及信心的建立有一定的助益，使自己在未來創作的路途上，更有自信的分享對日常生活的觀察和對自我生命經驗的理解，通過工藝勇於呈現觀看世界的獨特視角。

我相信在升學或是就業上是有一定程度的幫助，在資訊充斥的現代社會中，競賽的肯定能夠作為學校或是公司內直觀看到的個人成果資訊，除了提高曝光度之外，也是容易讓外在對於自我認識及了解的快速途徑。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

教育部所提供之獎勵金對我在設計上有著多重的意義與幫助，首先能夠在創作上給予成本上的支持、作為未來繼續創作的經費亦能夠利用獎助金參與專業的培訓課程、工作坊，或購買所需的設計軟硬體工具，於工藝創作類別的學生來說，材料、工具、製作及之後作品拍攝的成本都是一筆不小的負擔，因此這筆補助金對於工藝創作的學生來說絕對會是能夠持續進行更多創作的一項鼓勵。

在工藝創作上，高昂的花費及回收成本對於學生來說是不容易的，很多時候就是不停地投入資金，因此在競賽成果獲得的獎勵金也更能給予學生未來創作的信心，降低了對於成本投入的恐懼，能更勇於完成設計及創作。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

國內設計教育相關科系比例非常高，幾乎每個院校中都能找到與設計相關的科系，也因此有很多的創作人才在國際競賽中展露光芒。我認為實踐能力和創造力的培養是很重要的，課程應該結合理論知識和實際操作，讓學生能夠從中應用所學，對於未來在銜接業界或是個人創作上減少阻礙，此外除了垂直專業知識的學習及技術精進之外，跨領域、跨科系的學習及合作也是很重要的，對於不同專業的了解及學習能夠很大程度的讓設計作品更貼近實際需要，亦能有更多具備綜合能力的設計人才。

在學習的過程中無論是教師或是學生彼此都能保持開放的態度，鼓勵學生勇於創新，創造一個學生們可以更自由展現其設計能量及想法的環境，也同時運用教師的專長從旁引導及幫助。

給對國際競賽有興趣的學生建議

我認為國際競賽是很值得參與的，無論最終是否有獲獎，在創作的過程中可以設定一個目標，努力地去完成，這個過程也是對設計及創作經驗的一大累積及增長。一開始參與日本伊丹國際工藝競賽時，我先進行了相關資料的搜尋，也對過去獲獎的作品進行了解，因為在不同的競賽中或許會有著不同的評分標準，因此從過去作品多少能看出主辦單位對於作品的喜好，將此結合自己的創作理念及想法後，在其中勇於表達自我的看法、世界觀及看世界的角度，並且不斷地突破、學習及實驗。產出的作品除了參與競賽之外，在過程中獲得的經驗及能力的提升也是非常珍貴的，因此不要將得獎視為唯一的目標，而是將參與的過程視為一種豐富經驗，這樣才能更好地享受其中的樂趣。





112 年度獲獎作品介紹 112 Work & Concept

- 產品設計類 042
- 視覺傳達設計類 054
- 數位動畫類 127
- 建築與景觀設計類 131
- 工藝設計類 139
- 時尚設計類 142

2023 美國國際設計傑出獎
2023 International Design Excellence Awards (IDEA)
銀獎 Silver

姓名
周悅儒 Chou, Yueh-Ju
孫郁絜 Sun, Yu-Chieh

作品名稱
重生
RE Breath

就讀學校
東海大學
創意設計暨藝術學院
工業設計學系

指導老師
李鍇朮 Li, Kai-Chu



作品概念

RE Breath 是一個協助實施 CPR 的設備，藉由面罩與簡易供氧設備，讓民眾不需口對口也能提高氧氣供給。同時配合叫叫 CAB 的步驟，提供語音指導操作、暢通呼吸道以及胸腔按壓對位工具，讓流程施救更為順暢。

2023 美國國際設計傑出獎
2023 International Design Excellence Awards (IDEA)
銅獎 Bronze

姓名
簡語達 Chien, Yu-Chieh
陳昱廷 Chen, Yu-Ting

作品名稱
永續畜牧循環系統
CIRCOW

就讀學校
明志科技大學
管理暨設計學院
工業設計系

指導老師
李鍇朮 Li, Kai-Chu



作品概念

CIRCOW 直接處理農場廢棄物，將廢水和糞便殘渣再利用，廢水用來種植蘆筍藻，糞便殘渣則飼養黑水虻，兩者可作為牛隻的食物。可持續的循環系統降低了飼料、電力和廢物處理成本，同時減少畜牧業對環境的污染。



作品概念

EASYSULIN 是一款為糖尿病患者設計的胰島素定位注射筆，它可以改善胰島素重複注射在相同的區域造成健康的危害。運用捲尺和三角形筆身的設計，將一日三次的注射角度有效區隔，為糖尿病患者提供友善的注射體驗。

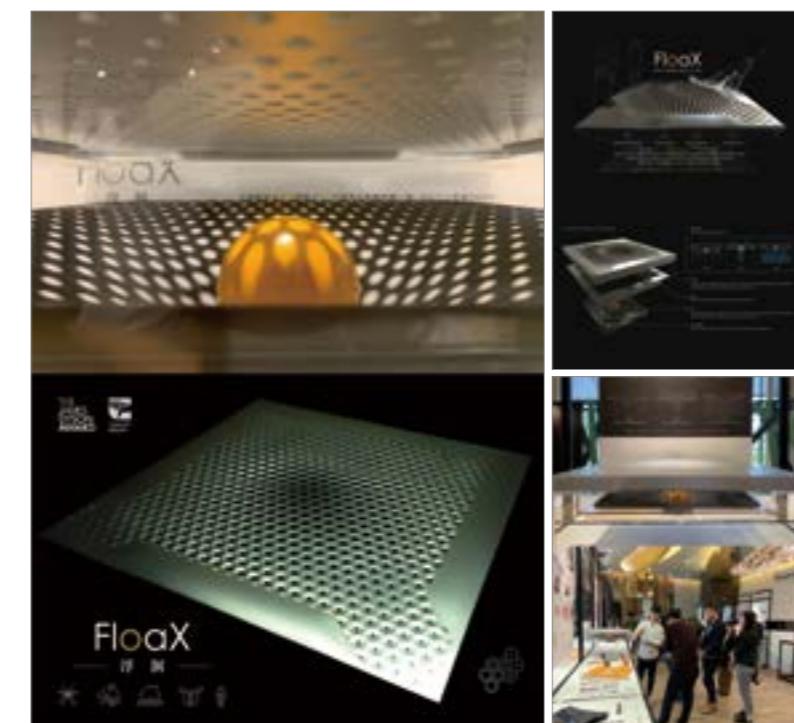
2023 美國國際設計傑出獎
2023 International Design Excellence Awards (IDEA)
銅獎 Bronze

姓名
林仲威 Lin, Zhong-Wei
陳昱廷 Chen, Yu-Ting
薛凱潔 Hsueh, Kai-Chieh
常勛宇 Chang, Hsun-Yu

作品名稱
胰島素定位注射筆
EASYSULIN

就讀學校
國立臺北教育大學
人文藝術學院
藝術與造形設計學系

指導老師
李鍇朮 Li, Kai-Chu



作品概念

FloaX 運用物理原理中的浮力作為自動水閥開關，靜止時，浮球將洞口緊閉阻絕蚊蟲及惡臭；排水時，水將浮球帶離活門板利於排水；淹水時，水將活門板及浮球運用浮力上提，堵住上方洞口減少逆湧。

2023 德國 iF 學生設計獎
2023 iF Design Student Award
Winner

姓名
張鈺群 Chang, Yu-Chun

作品名稱
浮洞
FloaX

就讀學校
國立陽明交通大學
理學院
應用科技組碩士班

2023 德國 iF 學生設計獎
2023 iF Design Student Award
Winner

姓名
丁漢源 Ting, Han-Yuan

作品名稱
居家食用昆蟲養殖組
Wo-Room

就讀學校
實踐大學
設計學院
工業產品設計學系

指導老師
宮保睿 Gong, Pao-Jui



作品概念

以飲食及食品趨勢，思考未來食用昆蟲會如何融入人類的生活之中，因此想設計一組方便在家中進行養殖並食用昆蟲的產品，讓使用者簡單、方便的飼養黃粉蟲，與日常飲食更加緊密的結合。

2023 德國 iF 學生設計獎
2023 iF Design Student Award
Winner

姓名
陳怡廷 Chen, Yi-Ting

作品名稱
電動車緊急補電裝置
NOSSO - Electric Car Charging Service

就讀學校
實踐大學
設計學院
工業產品設計學系

指導老師
曾熙凱 Tseng, Shi-Kai



作品概念

NOSSO 是款以車主預期心理為出發的電動車緊急補電服務。透過 V2V 車車對充技術將軟硬體整合，實現緊急補電的救援服務網絡，解決電動車里程焦慮問題，打造安心無慮的用車環境。



作品概念

2 CARE 是協助確實監測牙齒狀況的工具，改善牙齒清潔不當所造成的口腔疾病。以藍光刺激牙齒反射，結合拍攝口腔狀況，以偵測牙菌斑及記錄，進而改善被人們忽略的潔牙細節及牙菌斑透明不可視的問題。



作品概念

以投影機為主軸，運用了視覺暫留、萬花筒的科學實驗設計在投影機裡，達到三合一的手做教具，更結合三本教科書搭配學習，也以開源設計來提供偏鄉孩童教師使用，利用回收資源循環利用，主張平等教育和環保意識。

2023 德國 iF 學生設計獎
2023 iF Design Student Award
Winner

姓名
周悅儒 Chou, Yueh-Ju
簡語達 Chien, Yu-Chieh
孫郁絜 Sun, Yu-Chieh

作品名稱
齦保健
2 Care

就讀學校
東海大學
創意設計暨藝術學院
工業設計學系

指導老師
李鍇朮 Li, Kai-Chu

2023 德國 iF 學生設計獎
2023 iF Design Student Award
Winner

姓名
楊若彤 Yang, Jo-Tung
蔡庭宇 Tsai, Ting-Yu
陳冠霖 Chen, Guan-Lin
林尚誼 Lin, Shang-Yi

作品名稱
蝕光影像館
Light & Shadow Lab

就讀學校
台南家專學校財團法人
台南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
王聖文 Wang, Sheng-Wen

2023 德國 iF 設計獎

2023 iF Design Award

iF Design Award

姓名

李秦 Lee, Chin
宋貞儀 Sung, Chen-Yi
沈玉璇 Shen, Yu-Hsuan
戴芷琳 Dai, Zhi-Lin

作品名稱

紅裸龜
The Red Turtle Cake

就讀學校

致理學校財團法人
致理科技大學
創新設計學院
多媒體設計系

指導老師

陳世倫 Chen, Shih-Lun



作品概念

紅裸龜是臺灣傳統點心，但隨著社會的發展，紅裸龜也因為不易運輸漸漸消失在人們的生活中，因此本包裝以烏龜為主題，以及採用廢棄紙箱製作，結合環保資源再利用的理念，為紅裸龜設計了一套堅固又美觀的包裝禮盒。

2023 德國 iF 設計獎

2023 iF Design Award

iF Design Award

姓名

吳宣郁 Wu, Hsuan-Yu
彭禧薷 Peng, Hsi-Ju
嚴品佳 Yen, Pin-Chia
孫怡孜 Sun, Yi-Mei

作品名稱

植感學
Plant Science

就讀學校

南臺學校財團法人
南臺科技大學
數位設計學院
創新產品設計系

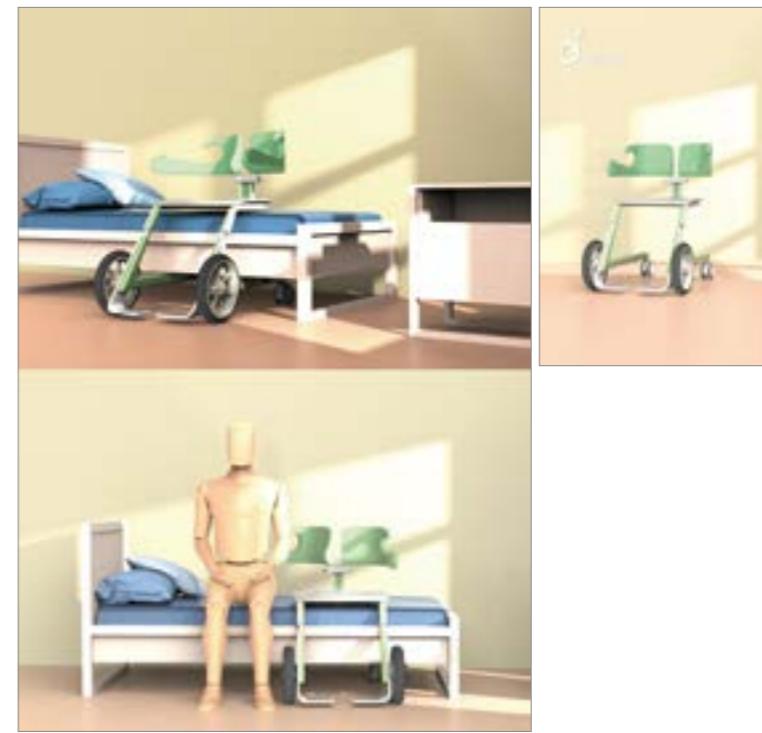
指導老師

程筑鈺 Cheng, Chu-Yu



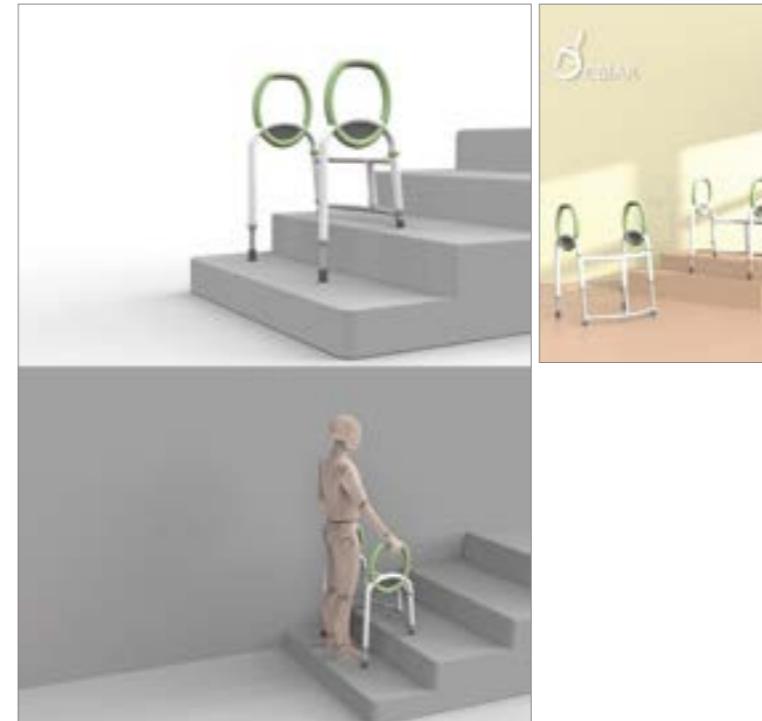
作品概念

「植感學」是一組全材質明盲共讀觸感教具組。從國小三年級自然課本出發，導入「啟動默克細胞」的理念，以觸感為橋梁連接明盲學童的同時，也修正許多融合教育中的學習問題和落差，實踐真正共融的美感圖像認知教材。



作品概念

產品具有輪椅、助行、轉位的功能，產品的中空式設計讓使用者可以推進床內及椅子，並利用椅背側開的方式，快速將身體轉位至床或椅子上，比現有的輪椅更加安全便利，且左右能開合的自鎖系統設計讓使用者能自行操作。



作品概念

產品主要針對爬樓梯做設計，了解到室內外的不一樣，樓梯都有不同的高低差，因此做可調式的前後腳能配合當前樓梯高度去做調整。四腳設計讓上下樓梯更為穩定，兩側皆可向中間收折，方便收納及輔助者搬運。

2023 紐約藝術指導協會年度獎

2023 New York Art Directors Club

Annual Awards (ADC)

銀方塊獎 Silver Cube

姓名

蔡鎔億 Cai, Rong-Yi
丁珮玲 Ting, Pei-Ling

作品名稱

CAMBIAR- 移動輪椅
Cambiar-Mobility Wheelchair

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
工業設計系

指導老師

蔡登傳 Cai, Deng-Chuan

2023 紐約藝術指導協會年度獎

2023 New York Art Directors Club

Annual Awards (ADC)

優異獎 Merit

姓名

蔡鎔億 Cai, Rong-Yi
丁珮玲 Ting, Pei-Ling

作品名稱

CAMBIAR- 助行攀登
Cambiar-Mobility Aids Climbing

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
工業設計系

指導老師

蔡登傳 Cai, Deng-Chuan

2023 德國紅點設計概念大獎
2023 Red Dot Award: Design Concept
最佳設計獎 Best of the Best

姓名

陳威 Chen, Wei
郭嘉欣 Guo, Jia-Xin
王俐人 Wang, Li-Jen
龍亭君 Lung, Ting-Chun
李元捷 Lee, Yuan-Chieh

作品名稱

醫療共享決策系統
Wise Decision

就讀學校

國立臺北科技大學
設計學院
工業設計系創新設計碩士班

指導老師

鄭孟淙 Zheng, Meng-Cong



作品概念

Wise Decision 是專為病人設計的決策輔助工具。依據病患個別的臨床數值，計算出自身的風險機率，並提供治療的風險比較。基於實證醫學的數據基礎，操作流程設計層次分明且直觀。



作品概念

茶枝培育杯使用定期修剪的茶枝來做為材料，使用雙層結構，讓茶苗在移植前可保護根部，提高存活率，減少茶苗商使用塑膠袋育苗，亦符合栽種機具大小，可以機械化大量的栽種。

2023 德國紅點設計概念大獎
2023 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名

簡語達 Chien, Yu-Chieh

作品名稱

衛浴殺菌架
BSR+

就讀學校

明志科技大學
管理暨設計學院
工業設計系

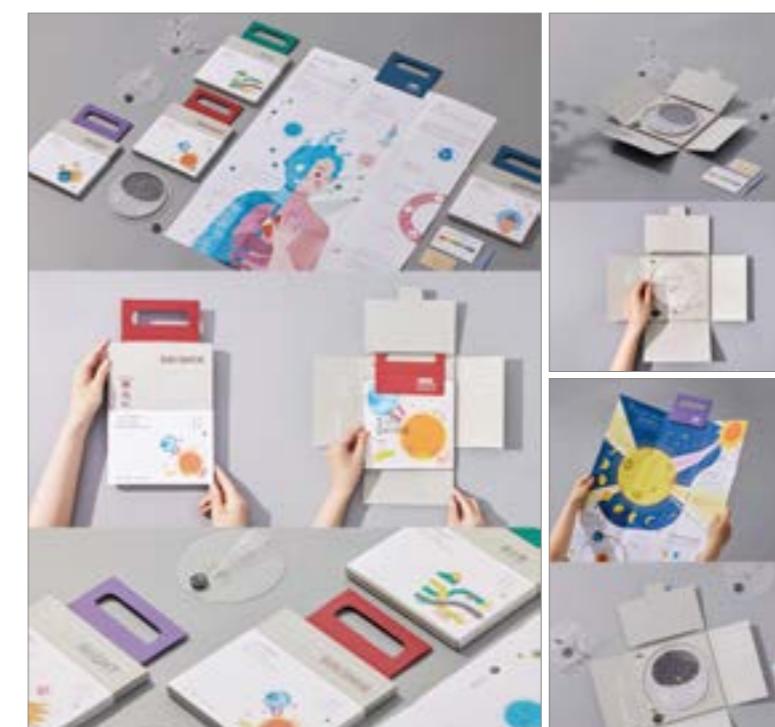
指導老師

李錯朮 Li, Kai-Chu



作品概念

BSR+ 是款可對浴室、毛巾進行清淨、殺菌及空氣流通的壁掛毛巾架，改善因潮濕滋生黴菌、病菌產生的傳播問題。搭配智慧化控制介面，可自主或手動調整運作功率，加速乾燥與殺菌。



作品概念

科技的發達使年輕族群缺乏真實世界的感官體驗，並缺少自然知識的累積，因此以自然界的陽光、空氣、水、夜空四種議題製作教材，以及對應議題的自然介紹手冊，介紹大自然與生活的連結及知識，鼓勵大眾外出體驗自然。

2023 德國紅點設計概念大獎
2023 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名

陳昱廷 Chen, Yu-Ting
林仲威 Lin, Zhong-Wei
薛凱潔 Hsueh, Kai-Chieh
常勛宇 Chang, Hsun-Yu

作品名稱

茶枝培育杯
Tea Seedling Pots

就讀學校

國立臺北教育大學
人文藝術學院
藝術與造形設計學系

指導老師

李錯朮 Li, Kai-Chu

2023 德國紅點設計概念大獎
2023 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名

曾冠穎 Zeng, Guan-Ying
張月馨 Zhang, Yue-Xin
吳沛韓 Wu, Pei-Han
梁郁汶 Liang, Yu-Wun
李毓真 Li, Yu-Chen
陳俊佑 Chen, Jun-You

作品名稱

製然生態課
Handmade Natural Class

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳政昌 Chen, Cheng-Chang

2023 德國紅點設計概念大獎
2023 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名

蔡頌愛 Tsai, Sung-Ai

作品名稱彈性結構模組列印燈具
Prinx-3D Printed Modular Re-Entrant
Structures Lamp**就讀學校**實踐大學
設計學院
工業產品設計學系**指導老師**

曾熙凱 Tseng, Shi-Kai

**作品概念**

一款創新的模組化燈具，透過 3D 列印技術和結構挑戰傳統的熱熔擠壓成型，利用特殊的拉脹結構與列印厚度，去控制單一列印模組片的彎曲和變形，可以創造多樣化的造型和雕塑般的結構。

**作品概念**

「快速醫療指揮車 RTV」是一款能針對災難快速抵達現場的特殊醫療車，本作品透過合理體積增加其靈活度，在有限的空間裝備多種醫療設備，透過規劃讓車體空間形成有效的醫療環境，以提升災難時的救災醫療效率。

2023 德國紅點設計概念大獎
2023 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名林容陞 Lin, Jung-Sheng
游晴 Yu, Ching**作品名稱**虛擬實境百變搖桿
Unitstick**就讀學校**國立臺灣科技大學
設計學院
設計系**指導老師**施皇旭 Shih, Huang-Hsu
余能豪 Yu, Neng-Hao**作品概念**

Unitstick 是一款透過組裝與變形優化 VR 體驗的通用變形搖桿。可依體驗情境快速變形為至少 8 種基本模式，並透過握持形狀和慣性回饋裝置，提供逼真的物理回饋，更可收納成方盒，將體驗提升至新紀元。

2023 德國紅點設計概念大獎
2023 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名張彥齊 Chang, Yen-Chi
楊冠明 Yang, Guan-Ming**作品名稱**快速醫療指揮車
RTV-Rapid Treatment Vehicle**就讀學校**國立臺灣科技大學
設計學院
設計系**指導老師**林時旭 Lin, Shih-Hsu
劉嘉勝 Liu, Jia-Sheng

2023 德國 iF 設計獎
2023 iF Design Award
iF Design Award

姓名

沈玉璇 Shen, Yu-Hsuan
鄧雲 Deng, Yun
陳苡潔 Chen, Yi-Chieh
陳衍齊 Chen, Yen-Chi
施定呈 Shi, Ding-Cheng
崔雅筑 Tsui, Ya-Zhu

作品名稱

永遠新鮮
Fruit Forever

就讀學校

致理學校財團法人
致理科技大學
創新設計學院
多媒體設計系

指導老師

陳世倫 Chen, Shih-Lun



作品概念

食物鏈維持地球的生態平衡，然而，人類濫用塑膠並隨意丟棄，已對環境造成了傷害，同時也正慢慢地侵蝕各類動植物與人類。我們利用塑膠垃圾搭配新鮮蔬果，期望透過戲劇性的海報引起公眾對環保的關注。

2023 德國 iF 設計獎
2023 iF Design Award
iF Design Award

姓名

陳湘羚 Chen, Xiang-Ling
陳佩琪 Chen, Pei-Chi
馬若璇 Ma, Ruo-Xuan

作品名稱

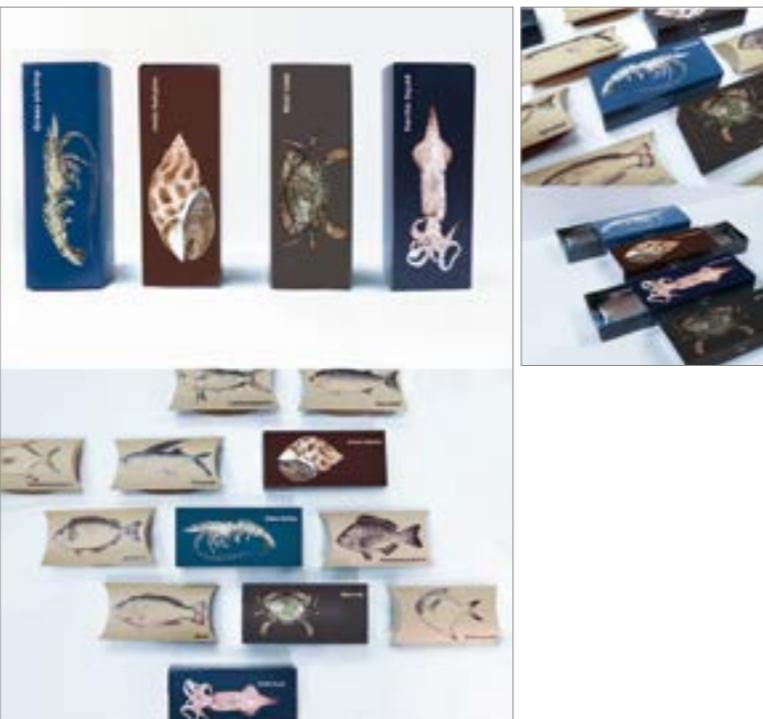
台灣海鮮珍饈
Taiwan Seafood

就讀學校

致理學校財團法人
致理科技大學
創新設計學院
多媒體設計系

指導老師

陳世倫 Chen, Shih-Lun



作品概念

這次設計臺灣海鮮的魚乾包裝是一個令人振奮的體驗。透過結合文創元素，我們試圖為傳統的魚乾帶來嶄新的印象。鳳螺、鱸魚、魷魚這些獨特的臺灣海鮮成為包裝的主角，呈現出別具一格的視覺風格。



作品概念

採用 Old is New 文創商品的開發觀念，重新詮釋郭熙的故宮經典山水系列：早春圖，選擇了環保紙板作為原材料，呼籲人們關注環境保護和文化遺產，讓綠色發展與文化保護共同前進。

2023 德國 iF 設計獎
2023 iF Design Award
iF Design Award

姓名

李宜芳 Lee, Yi-Fang
張貽甯 Zhang, Yi-Ning
鄭乃瑋 Cheng, Nai-Wei

作品名稱

經典山水設計限量款 - 早春圖
Classic Landscape Design Limited Edition-Early Spring Picture

就讀學校

致理學校財團法人
致理科技大學
創新設計學院
多媒體設計系

指導老師

陳世倫 Chen, Shih-Lun



作品概念

「婚戒」是承諾的象徵，將鑽石結合拳頭，比喻婚姻暴力，藉此表達尊重人權及提醒婚姻暴力的嚴重性。

2023 德國 iF 設計獎
2023 iF Design Award
iF Design Award

姓名

劉莘婷 Liu, Xin-Yu

作品名稱

婚姻暴力
Domestic Violence

就讀學校

萬能學校財團法人
萬能科技大學
設計學院
商業設計系

指導老師

隋馥年 Suei, Fu-Nien

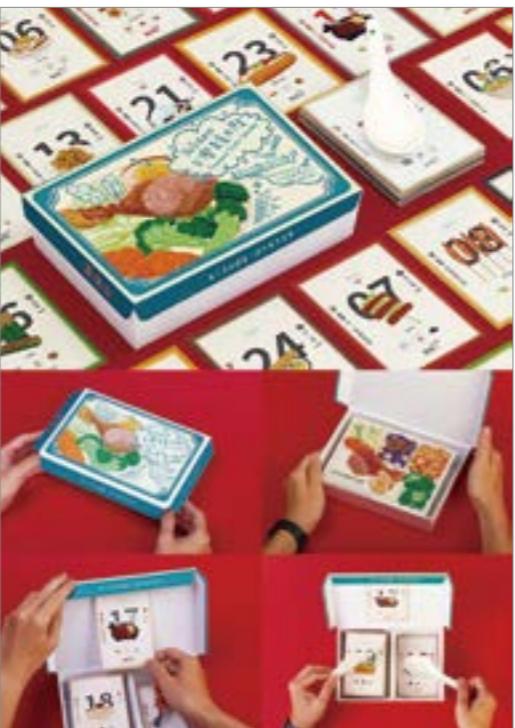
2023 德國 iF 設計獎
2023 iF Design Award
iF Design Award

姓 名
陳郭益言 Goyen Chen

作品名稱
365 天台灣美食日曆
365 Days Taiwanese Foods Calendar

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
數位媒體設計學系博士班

指導老師
湯筱婷 Tang, Hsiao-Ting



作品概念

「365 天台灣美食日曆」主要以臺灣各種美食插圖表現視覺。結合傳統的手撕日曆，它展示了各種臺灣美食的涵義。外包裝的整體概念是一個「便當盒」，象徵著臺灣的平民飲食文化。該日曆傳達了臺灣美食特色的豐富多樣性。

2023 紐約藝術指導協會年度獎
2023 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
銀方塊獎 Silver Cube

姓 名
歐柏誠 Ou, Po-Chen
陳映萱 Chen, Ying-Hsuan
張振翔 Chang, Chen-Hsiang
黃聖雯 Huang, Sheng-Wen

作品名稱
ATTABU

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師
朱庭逸 Chu, Ting-Yi



作品概念

霧峰舊稱阿罩霧，除了豐富的人文地產景之外，農產業更是霧峰指標性的重要經濟鏈，在此我們將挖掘霧峰農產業鏈特色，結合插畫來為霧峰重新打造農業視覺形象及品牌規劃，以達到推廣效果。



作品概念

「迪化是一條『活』的老街。」承載臺灣南北乾貨及各式中草藥材流通交易的歷史老街。漫步在迪化，空氣中都飄散著中藥的氣息，具有獨特產業文化與傳統紀憶。透過活動形象與品牌設計，將迪化打造成年輕潮流聚集地，透過迪化好草的活動讓年輕人踏入迪化，了解蔘藥的創新。

2023 紐約藝術指導協會年度獎
2023 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 Merit

姓 名
詹宜錚 Chan, Yi-Jeng
許馨云 Hsu, Hsin-Yun
王佳怡 Wang, Jia-Yi
林欣瑜 Lin, Hsin-Yu

作品名稱
迪化好草
Best Herb in Dihua

就讀學校
中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

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

2023 紐約藝術指導協會年度獎
2023 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 Merit

姓 名
李姿儀 Li, Tzu-Yi
吳宣蓉 Wu, Xuan-Rong
許慈容 Xu, Ci-Rong
江佩怡 Jiang, Pei-Yi

作品名稱
循牧那些事
Herding Those Things Together

就讀學校
中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
陳建勳 Chen, Chien-Hsun
張盛權 Chang, Sheng-Chuan



作品概念

本設計因應雲林縣政府農廢永續推廣之宗旨，針對雲林農廢循環再利用的肥料再生，透過農廢肥料故事視覺設計與創意包裝，重塑雲林農廢永續品牌意象，提升消費者使用農廢肥料時對環境的認知與關注度。

2023 紐約藝術指導協會年度獎
2023 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 Merit

姓名
蕭巧茹 Hsiao, Chiao-Ju

作品名稱
來自於水
All From Water

就讀學校
國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系碩士班

指導老師
林俊良 Lin, Chun-Liang



作品概念

萬物起源於水，運用水的符號繪製出動物樣貌，分別代表陸海空的物種：石虎、水母、金剛鸚鵡，運用單一圖形的堆疊、組合，表達創造出物種不同的可能性。水看似在這裡都有，卻轉眼間流逝，提醒大家珍惜寶貴的物種。

2023 紐約藝術指導協會年度獎
2023 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 Merit

姓名
郭怡辰 Kuo, Yi-Chen
林育吟 Lin, Yu-Yin
吳芸慈 Wu, Yun-Cih

作品名稱
云麵武集
The Complexity of Mien

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師
侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei



作品概念

「云麵武集」是一款以武功秘笈為概念的手工麵條品牌，云有「說」之意，透過此四本一系列的包裝述說著臺灣麵食文化與製麵的功法，我們希望能透過武功的意象強烈傳達手工與職人的精神。



作品概念

「尋玉」的主要產品有愛玉殼茶、愛玉介紹手冊與宣傳海報等周邊，將鄒族特有的愛玉文化推廣給前往阿里山的國內外觀光客，可以從中了解鄒族的愛玉知識，並親手體驗與互動。

2023 紐約藝術指導協會年度獎
2023 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 Merit

姓名
陳郁喬 Chen, Yu-Qiao
廖庭羽 Liao, Ting-Yu
曹玟萱 Tsao, Wen-Hsuan
藍玉晴 Lan, Yu-Ching

作品名稱
尋玉
Adventure of Aiyou Jelly

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師
朱庭逸 Chu, Ting-Yi



作品概念

你是否厭倦總是得與雙面人共事？在中文裡，雙「面」人與「麵」諧音相似。因此，我們結合雙面與點心麵，呈現四種可能在職場上遇到的同事！當工作中遇到惱人事，就買點心麵，讓你不再壓抑氣憤！

2023 紐約藝術指導協會年度獎
2023 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 Merit

姓名
鄧宇軒 Teng, Yu-Hsuan
潘靜智 Pan, Jing-Zhi
陳柏睿 Chen, Po-Jui

作品名稱
雙麵人
Two Face Noodles

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師
方曉偉 Fang, Hsiao-Wei

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
新銳設計獎
Red Dot Junior Prize**

姓名

陳羿伶 Chen, Yi-Ling
陳品羚 Chen, Pin-Ling
何欣蓉 He, Xin-Rong
陳虹潔 Chen, Hong-Jie

作品名稱

診衣所
Laundry Clinic

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

秦安慧 Ching, An-Hui
黃煒仁 Huang, Wei-Jen

**作品概念**

探索五大洗衣模式，以觸摸實驗的設計手法並簡化日常生活的洗衣知識與步驟，希望民眾珍視衣物的健康，讓洗衣之於惜衣融入日常，成為永續時尚的基礎。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
最佳設計獎 Best of the Best**

姓名

蔡舒姍 Tsai, Shu-Shan
張家蓉 Chang, Jia-Rong

作品名稱

台灣氣味旅行
SCENT-Traveling Taiwan by Smell

就讀學校

東海大學
創意設計暨藝術學院
工業設計學系

指導老師

李皆欣 Lee, Chieh-Hsin

**作品概念**

以探尋臺灣特色為出發點，尋找臺灣的獨有文化與自然人文，希望利用嗅覺打破既有的視、味覺伴手禮，打造一趟用「聞」去認識臺灣的旅行。

**作品概念**

Paintance 結合 STEAM 教育，可在介面上繪畫喜愛的圖案，並列印在口罩、繩帶等上方，增加特教孩童的認同跟歸屬感及提升就診意願。染劑使用環保顏料，可以根據圖案的淡化，提醒孩童需更換新的醫材等。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

陳昱廷 Chen, Yu-Ting
林仲威 Lin, Zhong-Wei
薛凱潔 Hsueh, Kai-Chieh
張妍 Chang, Yen
孫郁絜 Sun, Yu-Chieh
常勛宇 Chang, Hsun-Yu

作品名稱

繪圖列印機
Mask Printer

就讀學校

國立臺北教育大學
人文藝術學院
藝術與造形設計學系

指導老師

李鍇朮 Li, Kai-Chu

**作品概念**

IVT 智能視力檢測儀是一個壁掛式醫療設備，通過自動化和感測系統達到視力檢測的精確性和便利性，簡化繁瑣的模式切換和計算過程；屏幕採用升降伸縮設計，可同時滿足成人和兒童高度的測量。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

張妍 Chang, Yen
陳昱廷 Chen, Yu-Ting
孫郁絜 Sun, Yu-Chieh
薛凱潔 Hsueh, Kai-Chieh
常勛宇 Chang, Hsun-Yu
林仲威 Lin, Zhong-Wei

作品名稱

IVT 智能視力檢測儀
IVT-Intelligent Vision Test

就讀學校

國立臺北教育大學
人文藝術學院
藝術與造形設計學系

指導老師

李鍇朮 Li, Kai-Chu

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

林仲威 Lin, Zhong-Wei
陳昱廷 Chen, Yu-Ting
薛凱潔 Hsueh, Kai-Chieh
張妍 Chang, Yen
孫郁絜 Sun, Yu-Chieh
常勳宇 Chang, Hsun-Yu

作品名稱

複合式血壓計
Hyper Care

就讀學校

國立臺北教育大學
人文藝術學院
藝術與造形設計學系

指導老師

李錨朮 Li, Kai-Chu



作品概念

HYPER CARE 是一款為年長高血壓病患所設計的複合式血壓裝置，結合智慧化檢測與智慧藥盒，使年長者在回診和居家生活有方便、安全的生活體驗。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

薛凱潔 Hsueh, Kai-Chieh
陳昱廷 Chen, Yu-Ting
張妍 Chang, Yen
孫郁絜 Sun, Yu-Chieh
常勳宇 Chang, Hsun-Yu
林仲威 Lin, Zhong-Wei

作品名稱

ECov Rapid Test

就讀學校

國立臺北教育大學
人文藝術學院
藝術與造形設計學系

指導老師

李錨朮 Li, Kai-Chu



作品概念

ECov Rapid Test 以紙材取代塑膠包裝，並將檢驗流程簡化以降低使用錯誤。試紙反應時間、陽陰性的辨識、鼻腔深度的篩檢棒指示設計，使受測者可在準確的時間內判讀結果，並確實採取檢體。



作品概念

通過結合漢字的明暗對比來表達深層含義，本作品旨在提倡透過3D技術深入洞悉事物的本質，進而加強對客觀性的認識和重視。這不僅是一種藝術表達，更是對當代人類認知方式的一種反思和啟發。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

鍾宇傑 Allan Chung

作品名稱

一體兩面
Two Sides of the Same Object

就讀學校

國立臺北科技大學
設計學院
創新設計所碩士班

指導老師

梁又文 Liang, Yo-Wen

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

郭玉婷 Guo, Yu-Ting
秦永賢 Chin, Yung-Hsien
許靖欣 Hsu, Ching-Hsin
游佳霓 Yu, Chia-Ni
陳姿吟 Chen, Zi-Yin
王俊穎 Wang, Jyun-Ying

作品名稱

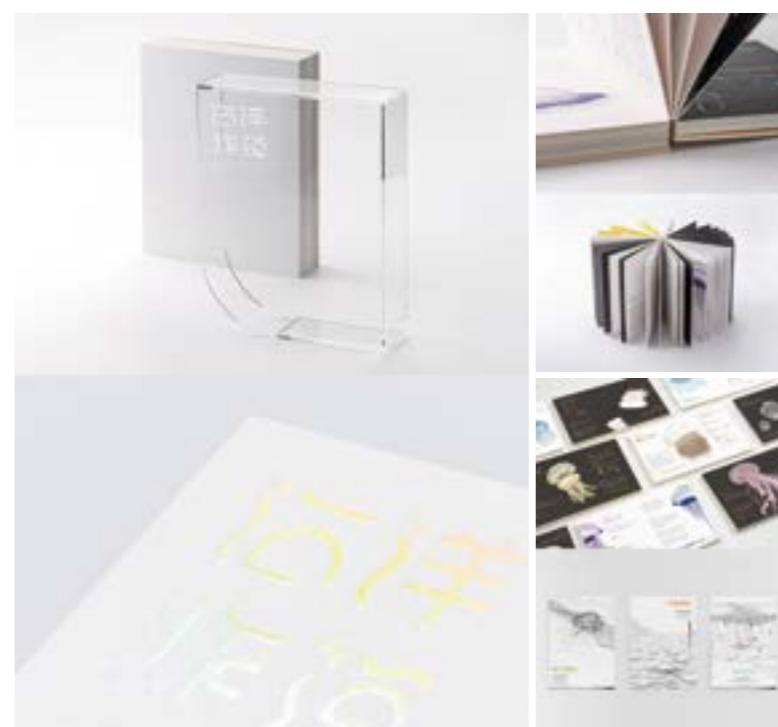
海洋炸彈
Ocean Bomb

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

劉奕岑 Liu, I-Tsen



作品概念

隨著環境問題產生，海洋生物面臨絕種危機，然而水母的數量卻異常爆發。我們以「海洋炸彈」為命名主題，象徵水母爆發之意象，根據全球各地的爆發事件，歸納出十二種水母，透過書籍、插畫和海報探討起因及其所帶來的影響。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

柯穎蓉 Ke, Ying-Rong
劉甄霓 Liu, Chen-Ni
徐家羚 Hsu, Chia-Ling
許汶欣 Syu, Wun-Sin
高婉馨 Gao, Wan-Sin
顏佑儒 Yan, You-Ru

作品名稱

探舊
Explore Old Place Names in Taiwan

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳政昌 Chen, Cheng-Chang

**作品概念**

本創作「探舊」是探訪臺灣 36 個舊地名的時代演進、源由、文化與特產，並整合設計出一系列的旅遊手冊、插畫、郵票、字體設計，希望藉此設計更認識孕育我們生長的這塊土地，並且帶動臺灣各地文化與觀光熱潮。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

蘇唯 Su, Wei
鄭雯心 Cheng, Wen-Hsin
林澤琳 Lim, Ze-Leng
林子渝 Lin, Zih-Yu
林郁倫 Lin, Yu-Lun
陳鈺婷 Chen, Yu-Ting

作品名稱

微酵島
Microbe Island

就讀學校

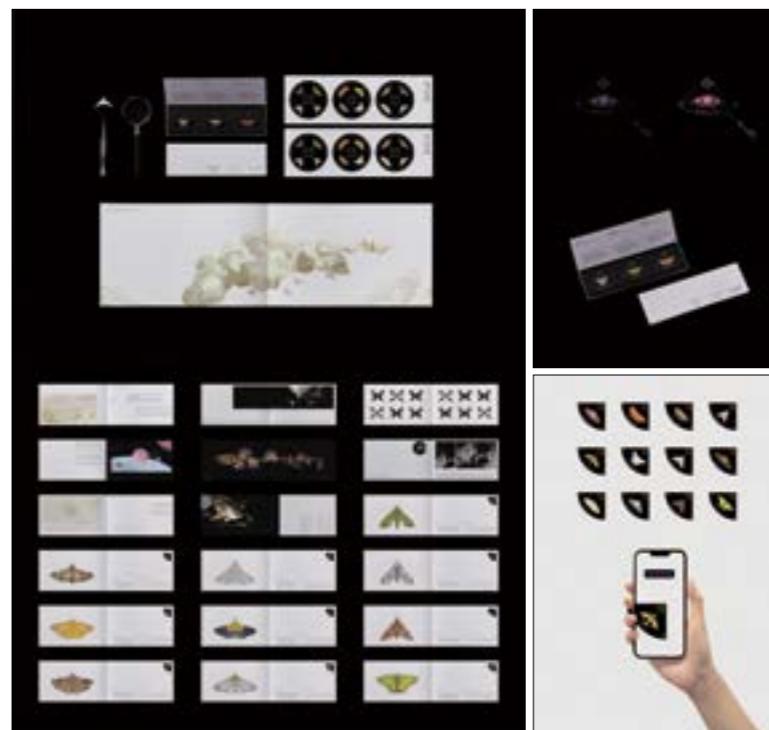
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

邱惠琳 Chiu, Hui-Lin

**作品概念**

大眾普遍對微菌有著壞印象，但其實生活中有很多美食都需要靠微菌來發酵喔！用可愛的插畫去模擬發酵的過程，讓大家更認識發酵這件事，也改變對微菌的認知。

**作品概念**

「夜遊差」是透過整合蛾類授粉資訊與插畫繪製的郵票設計，讓人聚焦在夜間飛舞的身影，藉由黏貼郵票和寄送信件的過程，完成傳遞的使命。點點花粉乘載著資訊的重量，開啟大眾對此生態重要意義議題的關注，並重新認識蛾類。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

陸健生 Lu, Chien-Sheng
鄭智鴻 Zheng, Zhi-Hong
陳旨謙 Chen, Chih-Chien
許銀純 Hsu, Yin-Chun
林玲如 Lin, Ling-Ju
廖慧珠 Elizabeth Elaine

作品名稱

夜遊差
Night Courier

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

劉奕岑 Liu, I-Tsen

**作品概念**

本作品「天然濾鏡」以關懷色覺辨視障礙者為出發點，使擁有正常色彩知覺者得以了解色盲成因，鎖定三大類色盲為創作主體，包含：紅綠色盲、藍黃色盲、全色色盲。本團隊採通用設計思維，把色盲者日常生活中所見的色彩應用到設計，使人們得以體會色覺障礙者的視覺經驗。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

沈郁佳 Shen, Yu-Chia
林家如 Lin, Jia-Ru
許佩毓 Xu, Pei-Yu
歐巧緣 Ou, Qiao-Yuan
楊雁 Yang, Yan
郭榆煊 Guo, Yu-Shuain

作品名稱

天然濾鏡
Natural Filter – Exploring the Special
World of the Colourblind

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

楊裕隆 Yang, Yu-Lung

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

鄭淑真 Cheng, Shu-Chen
呂依珊 Lu, Yi-Shan
劉筱彤 Liu, Xiao-Tong
謝淑華 Xie, Shu-Hua

作品名稱

黴體研究室
Fungal Research Room

就讀學校

正修學校財團法人
正修科技大學
生活創意學院
視覺傳達設計系

指導老師

賴岳興 Lai, Yueh-Hsing
林育靚 Lin, Yu-Jin
蘇仙筆 Su, Shien-Bii



作品概念

以黴菌為主軸，挑選出六種常見可食用的菌種，發展出二大方向的產品，並製作三組黴菌食品材料包及三組蕈菇培養包。包裝結構分為精裝版及簡易版，簡易培養包屬單次產品能將泡殼分利用延續循環，兼具實用及方便。透過插畫及兩種包裝形式，是為寓教於樂、互動體驗型的療癒設計。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

蔡奇融 Tsai, Chi-Jung
陳度役 Chen, Du-Yi
顏基宇 Yan, Ji-Yu
孫耀威 Sun, Yao-Wei
林帛浩 Lin, Bo-Hao

作品名稱

神盾 Aegis

就讀學校

正修學校財團法人
正修科技大學
生活創意學院
視覺傳達設計系

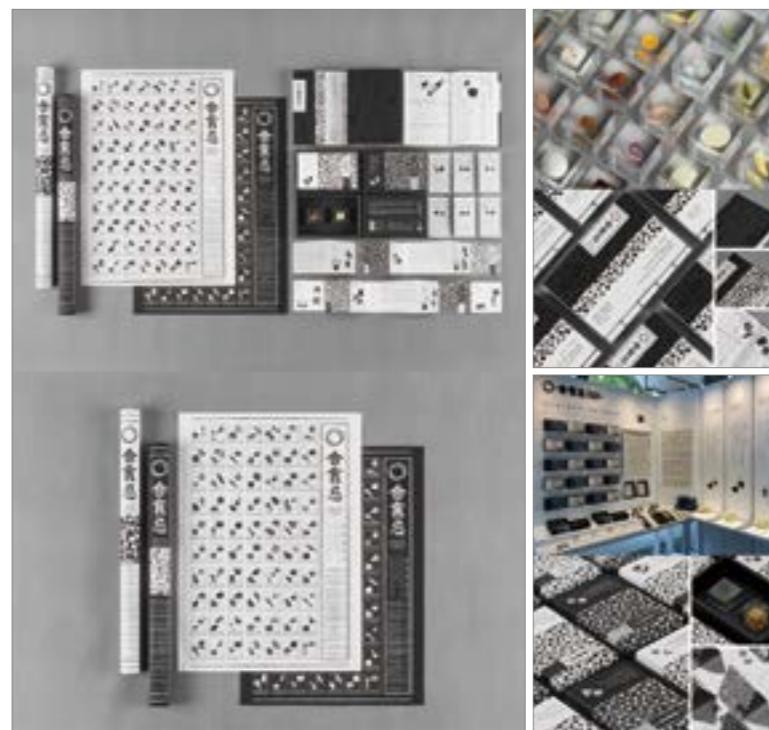
指導老師

林育靚 Lin, Yu-Jin
蘇仙筆 Su, Shien-Bii
蘇小夢 Su, Siao-Meng
賴岳興 Lai, Yueh-Hsing
吳守哲 Wu, Shou-Che



作品概念

宗教是人類心靈的依靠，而神明的歷史，也是親子與同學間津津樂道的內容。「神盾紙雕藝術商品設計」以媽祖、關公等五尊神明為主題，意圖呈現在地傳統信仰文化之視覺藝術。



作品概念

有聽說過吃螃蟹不能配柿子嗎？「食物相剋」的說法在生活中時有所聞，但訊息的真實性卻沒多少人在意。因應社會的演進，「合食忌」透過查閱資訊與尋求專業人士佐證、釐清傳言的正確性，向社會傳達食物共食的新解釋。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

林耘繹 Lin, Yun-I
黃聿巧 Huang, Yu-Quiao
游采臻 Yo, Cai-Zhen
何韋韻 He, Wei-Jie
鄭又昱 Zheng, You-Yu
簡珮晴 Chien, Pei-Ching

作品名稱

合食忌
Dietary Combined Taboos

就讀學校

財團法人崑山科技大學
創意媒體學院
視覺傳達設計系

指導老師

鄭中義 Cheng, Chung-Yi



作品概念

點與點之間可以產生能量匯集、醞釀、爆炸、循環。不同材質的轉換，象徵應美系的多元性，交流與碰撞，產生交點，啟動下一個「Star.t」的週期，創造全「星」的開始。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

江欣穎 Chiang, Shin-Ying
吳昭緯 Wu, Chao-Wei
周宜君 Chou, Yi-Chun
唐欣 Tang, Hsin
高憲真 Kao, Min-Chen
陳潼予 Chen, Tung-Yu

作品名稱

Star.t

就讀學校

輔仁大學
藝術學院
應用美術學系

指導老師

胡發祥 Hu, Fa-Hsiang
余佳穎 Yu, Jia-Ying

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

杜英豪 Tu, Ying-Hao
許安琪 Hsu, An-Chi
林喬萱 Lin, Yu-Xuan
郭沛婕 Guo, Pei-Jie
蘇庭儀 Su, Ting-Yi

作品名稱

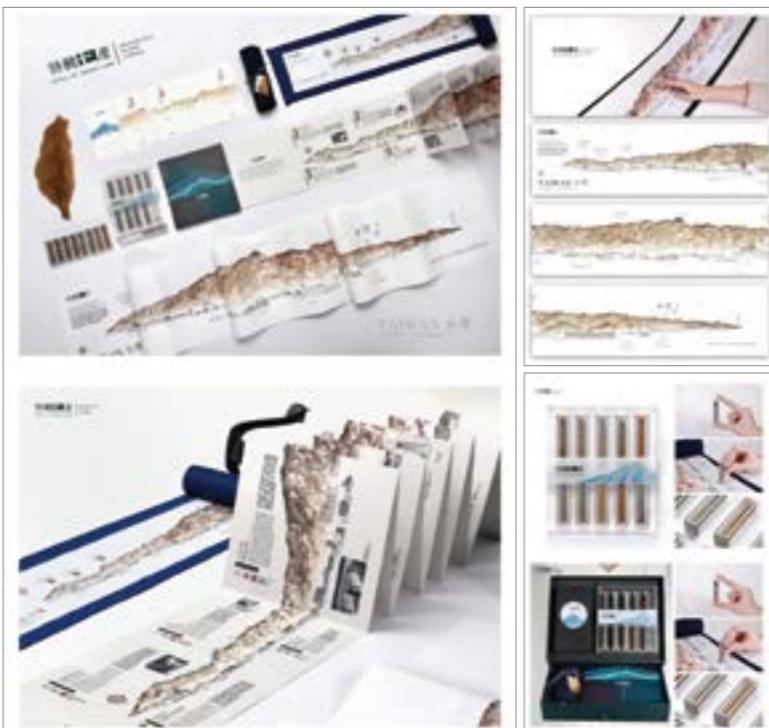
特輯土產
Gifts of Taiwan Land

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

曹永平 Tsao, Yung-Pin
王曉今 Wang, Hsiao-Chin
高偉峯 Kao, Wei-Feng
施盈廷 Shih, Ying-Ting
莊元薰 Chuang, Yuan-Hsun



作品概念

「特輯土產」是套包含視覺、觸覺與聽覺的紀念禮品，讓來臺旅客回到自己國家時，可以時時感受與回味屬於臺灣的記憶。本專題蒐集全臺 10 種獨特土壤，選擇區域都有著與土壤特殊關聯故事，讓人感受最真切的臺灣味。



作品概念

位於蘇澳鎮東南方的南方澳擁有百年建港的文化傳承，為臺灣傳統漁村、漁業多元發展的縮影。本設計融入漁業生態、人文景觀等地方意象，將品牌深耕地方，創新在地品牌形象。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

初韋萱 Chu, Wei-Hsuan
宋邵歲 Sung, Shao-Wei
林文昌 Lin, Wen-Chang
林巧妮 Lin, Ciao-Ni
詹皓閔 Zhan, Hao-Min

作品名稱

紅蘊歸味
Cilipeday Taste

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

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



作品概念

以古稻復育計畫為概念核心，關注原住民農業生態多樣性永續議題，運用古稻結合阿美族神話故事，將原住民「敬天養人」土地故事融入品牌傳達中，重塑在地農業生態品牌，將農業文化與生態理念傳遞給大眾。



作品概念

香料賦予料理重要靈魂，因而展現出特殊風味，原住民香料是臺灣特有種，在部落文化中具有鮮明飲食特色。「泛靈信仰」讓他們相信萬物皆有靈，因此我們以六個族群的神話故事及動物守護靈，象徵保護並延續原住民香料的珍貴性。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

陳妍岑 Chen, Yen-Tsen
林繼威 Lin, Ji-Wei
鄭詳霖 Cheng, Hsian-Lin
姜禮岳 Chiang, Li-Yue

作品名稱

南風澳
Nanfang'ao

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

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

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

柳婷云 Liu, Ting-Yun
林奕嫻 Lin, Yi-Shan
高彤 Gao, Tong
林靜 Lin, Ching
陳秋萍 Chen, Chiu-Ping
陳映儒 Chen, Ying-Ru

作品名稱

味靈
Spicesoul

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

林恩盈 Lin, En-Ying
張盛權 Chang, Sheng-Chuan

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

朱育穎 Chu, Yu-Chieh
林妮萱 Lin, Ni-Hsuan
倪瑜廷 Ni, Yu-Ting
陳俊宏 Chen, Chun-Hung
陳鈺晴 Chen, Yu-Qing
杜英豪 Tu, Ying-Hao

作品名稱

碧海鹽金
Bi Hai Liu Jin

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

莊元薰 Chuang, Yuan-Hsun
李政達 Lee, Cheng-Ta
王曉今 Wang, Hsiao-Chin
曹永平 Tsao, Yung-Pin



作品概念

臺灣具有多年的鹽業歷史，從盛興到衰退都留存在許多人們的腦海中，我們挖掘出鹽工們的飲食文化，透過這份文化，向世人傳遞出他們真正的鹽海記憶～利用鹽工一整天的工作型態，讓人們瞭解這背後的文化價值。



作品概念

臺灣原住民族的傳統信仰是「泛靈信仰」，他們認為天地世間的萬物，都有神靈的存在。將原住民的圖騰紋樣，以幾何簡約的設計，轉化為塔羅牌的繪圖形式。依據不同年齡的族群，區分為時尚版與經典版，兼具在地風格與美感。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

洪榆怡 Hong, Yu-Yi
楊祐瑄 Yang, Yu-Hsuan
陳亞翊 Chen, Ya-Yi
呂芷瑄 Lu, Chih-Hsuan
魏子容 Wei, Tzu-Jung
李珮瑜 Lee, Pei-Yu

作品名稱

重生築
Re_Building

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

張盛權 Chang, Sheng-Chuan
林恩盈 Lin, En-Ying



作品概念

以新生的老屋為主題，依照建築風格圍繞著臺北城進行分類，分別為中正區、大同區、萬華區、東區與大安區等，且藉由分類了解到我們熟知的臺北城所圍繞的區域，在當年就存在著不同的建築風格。



作品概念

傳統刺繡在臺灣已經深耕多年，卻敵不過時代演變漸漸被機械取代。我們保留刺繡的作法，加入不同的元素製作成一套體驗組，透過體驗接觸到不同的技法與刺繡圖樣，透過不同的角度出發使刺繡不只侷限於傳統。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

廖美文 Liao, Mei-Wen
謝艾霖 Hsieh, Ai-Lin
張志益 Zhang, Zhi-Yi
張雅婷 Zhang, Ya-Ting

作品名稱

塔羅塔瓦瑪
Tarotawama

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

林恩盈 Lin, En-Ying
張盛權 Chang, Sheng-Chuan

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

林熙恩 Lin, Xi-En
郭芷芸 Guo, Zhi-Yun
朱儀瑄 Zhu, Yi-Xaun
李秉澤 Li, Bing-Ze

作品名稱

繡田
Xiu Tain

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

曹永平 Tsao, Yung-Pin
王曉今 Wang, Hsiao-Chin
范銀霞 Fan, Yin-Hsia

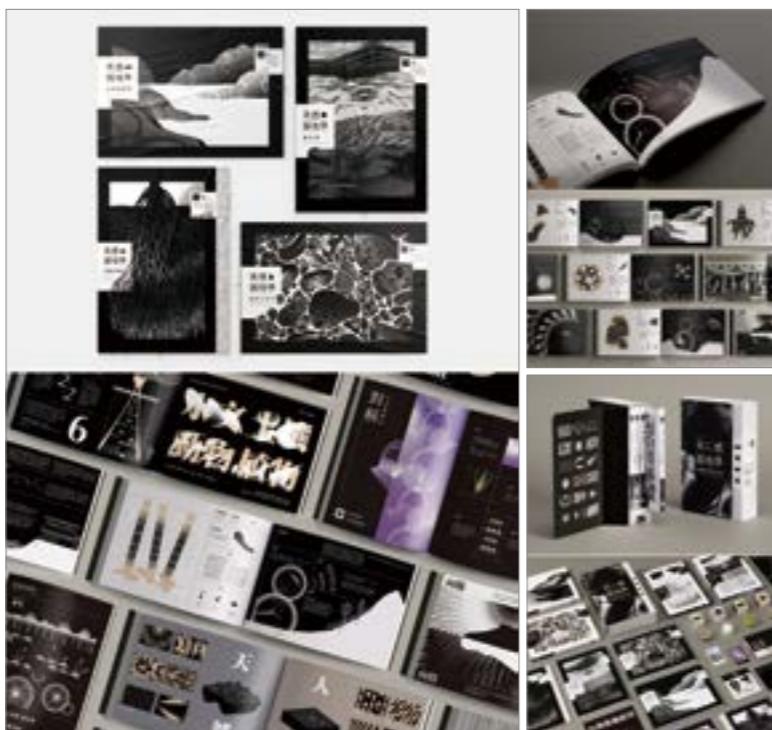
**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
駱玟妤 Lo, Wen-Yu
邊鈞雲 Bian, Jiun-Yun
簡怡親 Jian, Yi-Qin

作品名稱
美感濕地學
Aesthetic Wetland Studies

就讀學校
中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

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



作品概念

「美感濕地學」將濕地生態透過美感教育呈現，從造型、色彩、肌理、互動等視覺化面向展現濕地獨特的生態美學。結合裝幀包裝的互動教材，設計成易操作的學習組合，讓大眾體驗濕地之美，並學會欣賞，正視與保育濕地。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
林冠欸 Lin, Guan-Wen
謝昀庭 Hsieh, Yun-Ting

作品名稱
海派出所
Oceanic Division

就讀學校
中國科技大學
視覺傳達設計系

指導老師
廖志忠 Liao, Chih-Chung



作品概念

「注意即把關，海產也要實名制。」
「海派出所」是為強化明確產地標示的計劃，以維持責任消費及生產秩序。使用實名制追蹤路徑概念配合賣場通路，將掃描行為結合 AR 傳遞溯源資訊的計畫，藉此推動溯源產品制度。



作品概念

「質因子實驗室」以探索性別特質為主軸，將特質具象化為不同的色彩，創造出代表個人的質因子，透過顏色觀察差異，藉此了解每個人都是獨特的個體，進而尊重不同性別氣質的人。

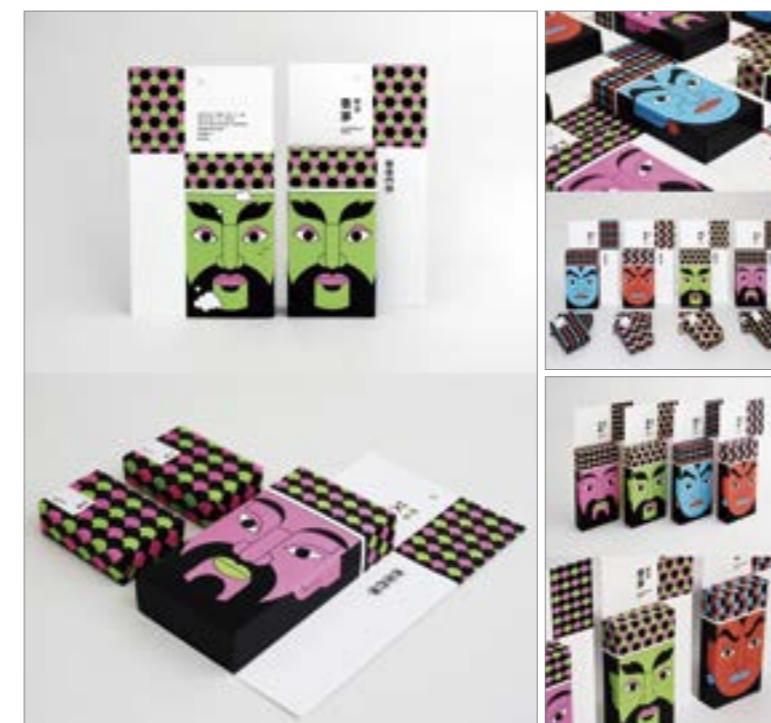
**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
周翊芙 Jhou, Yi-Fu
陳冠霖 Chen, Guan-Lin

作品名稱
質因子實驗室
Trait Laboratory

就讀學校
中國科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
陳芳如 Chen, Fang-Ju
林泰州 Lin, Tay-Jou
廖志忠 Liao, Chih-Chung
蔣世寶 Chiang, Shyh-Bao



作品概念

在臺灣人們常以藥草植物做為避邪的物件，有淨身、去除污穢的含義，而門神是民間的守衛之神，用以保平安、驅邪，此包裝設計將藥草與門神驅邪的共同特性做連結，並運用高彩度帶入新潮的視覺效果。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
陳宇薇 Chen, Yu-Wei

作品名稱
藥草沐浴皂
Herbal Bath Soap

就讀學校
中國科技大學
設計學院
設計系碩士班

指導老師
王韋堯 Regina W.Y. Wang

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
任季如 Claire Jen
邱于軒 Chiu, Yu-Hsuan

作品名稱
宇宙玩具小師父
Han the Galaxy Toy Fixer

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師
賴忠平 Lai, Chung-Ping



**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
谷佩慈 Ku, Pei-Tzu

作品名稱
印度香料
India Spices

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
設計系碩士班

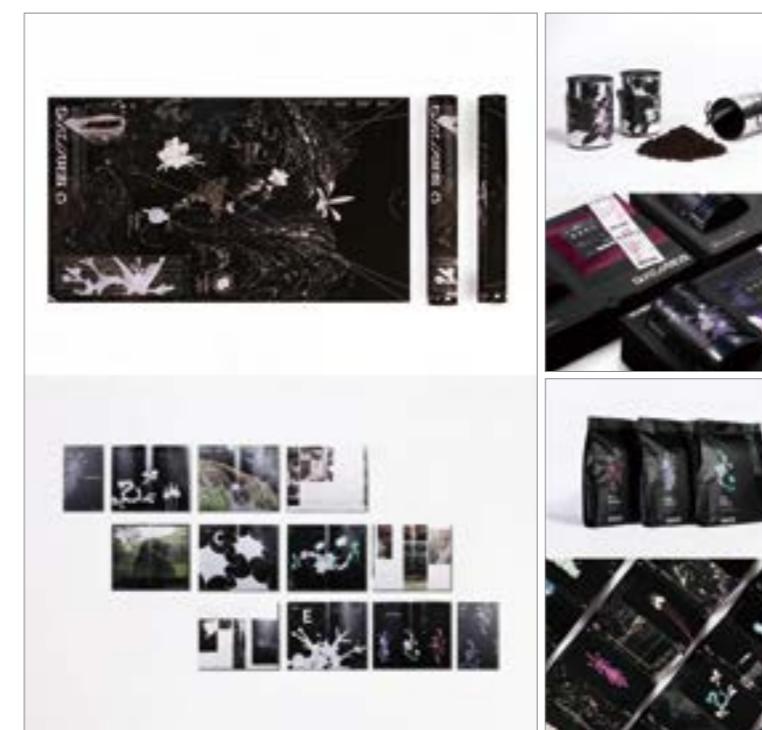
指導老師
王韋堯 Regina W.Y. Wang



作品概念
古代印度人因勞動需求常把物品頂於頭上，以此概念為發想，外包裝呈現印度婦女頭頂物品，內包裝則為一袋袋不同種類的香料，透過排列，可構成一幅熱鬧的市集景象。



作品概念
以記者的視角紀錄時下男女物質化的戀愛關係，在長期觀察社會中的戀愛百態後，將蒐集到的故事集結成冊，透過精選出的四則新聞事件的專欄報導，刻劃出當今資本化社會是如何介入每段戀情，進而反思人們驗證愛情的方式。



作品概念
創立「太空土製所」，改善新社長年受廢菇包污染的問題，連結當地多方產業，協助將廢菇包轉換為專用營養土，建立品牌並推廣及銷售，不只能為當地自然產業綿造價值，也有效改善當地環境問題，形成良好的農業再生永續。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
黃苡晴 Huang, Yi-Cing
徐翩翩 Shyu, Pien-Pien

作品名稱
戀愛體誌
Syst'aime

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師
賴忠平 Lai, Chung-Ping

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
陳冠樺 Chen, Guan-Hua
湯欣曼 Tang, Xin-Min
陳品蓁 Chen, Pin-Jen
李妍慧 Lee, Yan-Hui
薛嘉琳 Hsueh, Chia-Lin
葉奕廷 Yeh, Yi-Ting

作品名稱
太空土製所
SoiLover

就讀學校
嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
宋思明 Song, Szu-Ming
符逸群 Fu, Yi-Chun

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

江佩娟 Jiang, Pei-Juan
溫翎婷 Wen, Ling-Ting
吳知鶯 Wu, Zhi-Ying
楊詠晴 Yang, Yong-Qing
朱容慧 Jhu, Rong-Huey

作品名稱

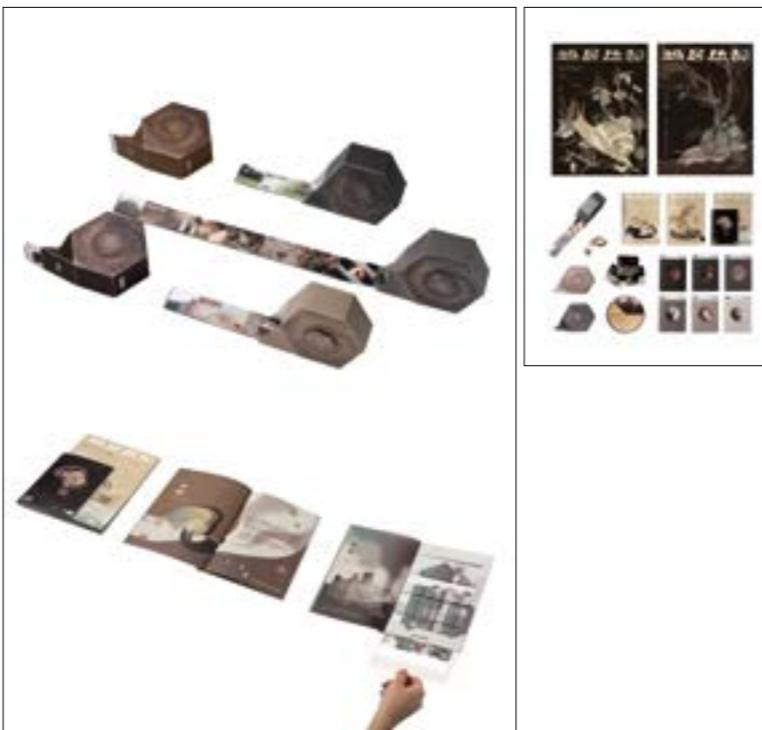
蝸居熱都
Snails Living in UHI

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

嚴月秀 Yen, Yuen-Hsiu



作品概念

熱島效應是城市特有的現象，影響高溫、空汙、降雨與生物圈。將蝸牛轉化為環境變化指標，預示生物不斷演進，因環境改變其樣貌。自然深受人類影響，希望城市能與環境共存。



作品概念

本故事改編「1992 年花蓮立法委員選舉作票事件」，描述中央大官因貪圖鄉鎮的選舉利益，而派了欠自己債務的主角顧紀民在內的人物去進行買票操作，而途中安插好的工作人員臨時更換，爆發一場小規模的政治鬥爭。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

何曉苓 He, Siao-Ling
向湘凌 Xiang, Xiang-Ling
林佳儀 Lin, Jia-Yi
陳盈盈 Chen, Ying-Ying
馬唯原 Ma, Wei-Yuan

作品名稱

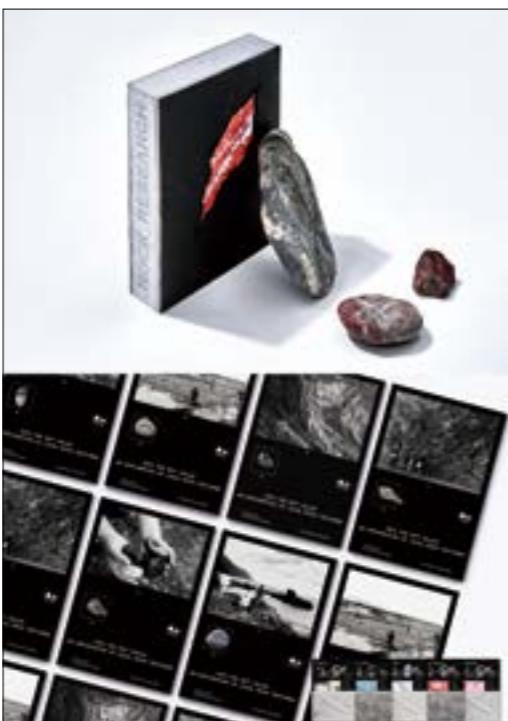
縱谷之間
ROCK RESEARCH

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

郭中元 Kuo, Chung-Yuan
秦安慧 Ching, An-Hui



作品概念

小至配件，大至建築，「與石共生」承載著臺灣這片土地的質與量。以拓印、攝影、3D 研究「石」的可能性，實驗設計翻轉石頭既定印象並追溯其產地；深入縱谷，科普自然質地與石業職人，讓大眾探索花蓮石頭的多樣風貌。



作品概念

在新世代設計架構中顛覆對生態圈的想像。泳池比喻成校園，潮間帶作為社會，每個人為當中的生物，畢業浪潮使我們跳脫舒適圈進入未知環境，生態鏈也表現出在競爭中碰撞變化而生存。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

邱永漢 Qiu, Yong-Han
陳牧義 Chen, Mu-Yi
黃翊琳 Huang, Yi-Lin
林彥材 Lin, Yan-Cai

作品名稱

鎮券交易所
Vote Exchange

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
數位媒體設計系

指導老師

周玄祥 Chou, Hsuan-Hsiang

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

白貽萱 Bai, Yi-Xuan
何秀文 Ho, Hsiao-Wen
羅毓嵐 Lo, Yu-Lan
謝奕琪 Hsieh, Yi-Chi
朱紫綾 Zhu, Zi-Ling

作品名稱

泳池潮間
Pilot Project

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

郭中元 Kuo, Chung-Yuan
秦安慧 Ching, An-Hui

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

張凱博 Zhang, Kai-Bo
張家豪 Zhang, Jia-Hao
陳昀 Chen, Yun
鄭丁瑄 Zheng, Ding-Xuan
黃麒宇 Huang, Chi-Yu
呂娜 Lyu, Na

作品名稱

六六映像
Liouguei Old Street

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

嚴月秀 Yen, Yuen-Hsiu

**作品概念**

六龜位於高雄偏遠山區，在地龜石受風災影響，僅剩一座龜王岩守護六龜。曾經的林業重鎮與昔日鼎盛的戲院已不再紛鬧，六龜光景走進沒落記憶。我們透過映像設計傳遞在地想像，重現昔日映象。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

陳珮琦 Chen, Pei-Chi
陳楷潔 Chen, Kai-Chieh
楊雅淳 Yang, Ya-Chun
許絜沂 Hsu, Jie-Yi
溫佳柔 Wen, Jia-Rou
李承諺 Li, Cheng-Yan

作品名稱

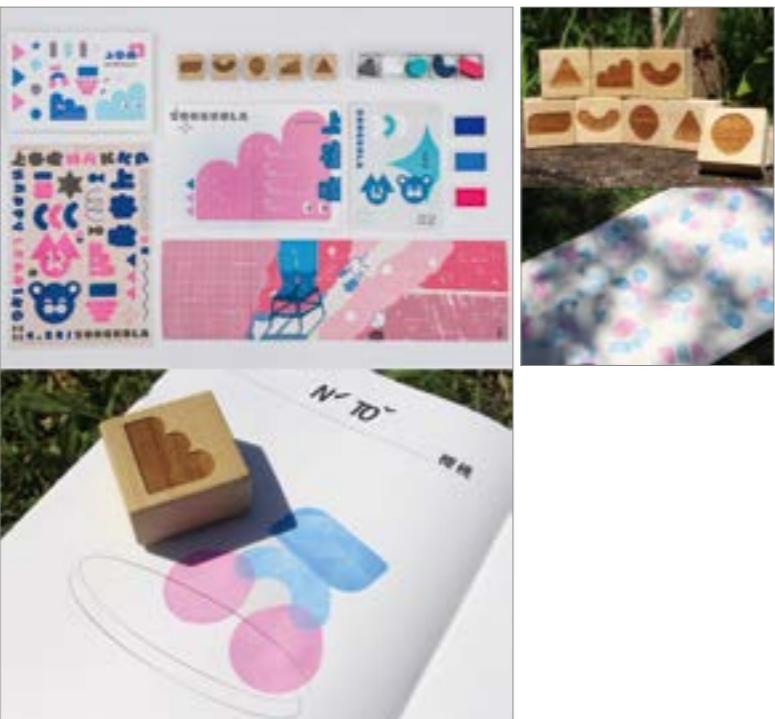
上客啦
Songkola

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

楊鼎獻 Yang, Ding-Xian

**作品概念**

透過客家五花積木和印章搭主題地圖及教學書，利用抽象拼湊的方式，顛覆傳統客語教學模式，畫面感加上聲音的沉浸式教學讓小朋友從中激發創造力，快樂學習並傳承客家文化。

**作品概念**

溪尾國小人數不足，發展特色課程以自然為師，渡溪故事之水課程、鴨稻共生之稻課程、走訪社區之地課程，打破圍牆結合生態與美學，給予新生祝福「迎新禮」打造溪尾學。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

陳詠琪 Chen, Yong-Qi
林瓊如 Lin, Qiong-Ru
江宜臻 Jiang, Yi-Zhen
徐怡如 Syu, Yi-Ru
林妍汝 Lin, Yan-Ru

作品名稱

溪尾學
Siweiology

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

宋思明 Song, Szu-Ming
符逸群 Fu, Yi-Chun

**作品概念**

以疫情時的社會現象與弱勢問題為主，當宣導「最好的防疫是在家」時，沒家的人該怎麼辦？我們想傳遞疫情下每個人都有辛苦的地方，即使被現實的磨難包圍，只要互相理解並將身旁的人化為前進動力，相信未來有一天會好起來。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

林容靚 Lin, Rong-Jing
陳潤絢 Chen, Run-Jyuan
林昱辰 Lin, Yu-Chen
施若蔓 Shi, Ruo-Man
簡子棻 Jian, Tzu-Fen

作品名稱

隙縫的光
Light of Crevice

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
數位媒體設計系

指導老師

洪瑞陽 Hung, Jui-Yang

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

王奕筑 Wang, Yi-Zhu
黃子杰 Huang, Zi-Jie
何佳謙 He, Jia-Qian
許明聖 Hsu, Ming-Sheng
鄭宇淳 Zheng, Yu-Cheng

作品名稱

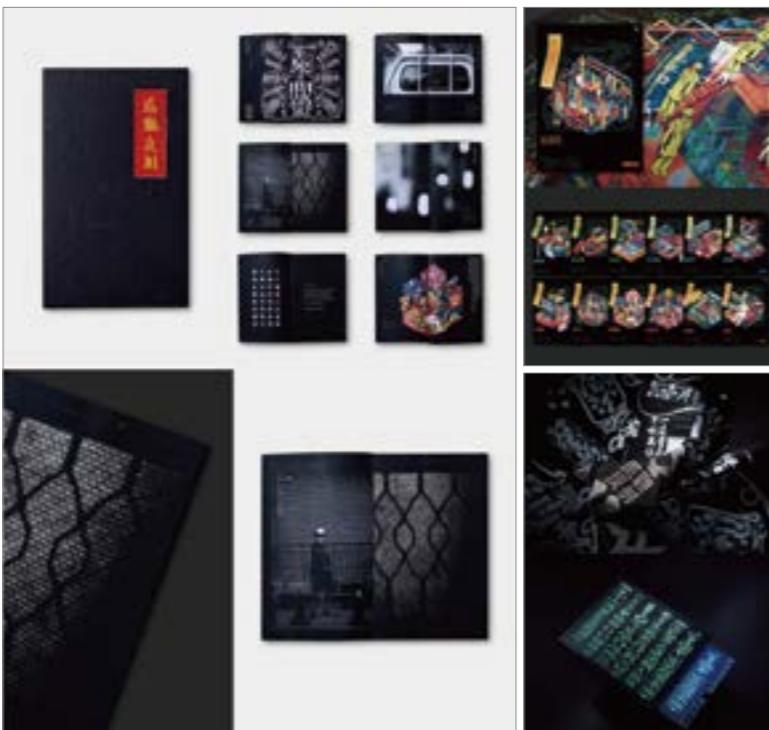
感觀反射
Feeling Reflection

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

藍偉憲 Lan, Wei-Hsien
黃煒仁 Huang, Wei-Jen
黃庭超 Hwang, Tyng-Chau

**作品概念**

觀落陰是古人探索未知世界及心靈的儀式，如今沒落，我們用符咒、特殊印刷、烤松香的表現手法，以視覺、嗅覺、觸覺將觀落陰元辰宮的十二關卡，重新賦予新定義，用詔達角度去看世界不同的樣貌。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

游莞琦 Yu, Wan-Chi
周子毓 Zhou, Tzu-Yu
歐子瑜 Ou, Zi-Yu
施方雯 Shih, Fang-Wen
黃妙茹 Huang, Maio-Ru
鄭以謙 Zheng, Yi-Qian

作品名稱

你好，歡迎關臨
Welcome to Guanshan_
Illustrations Design

就讀學校

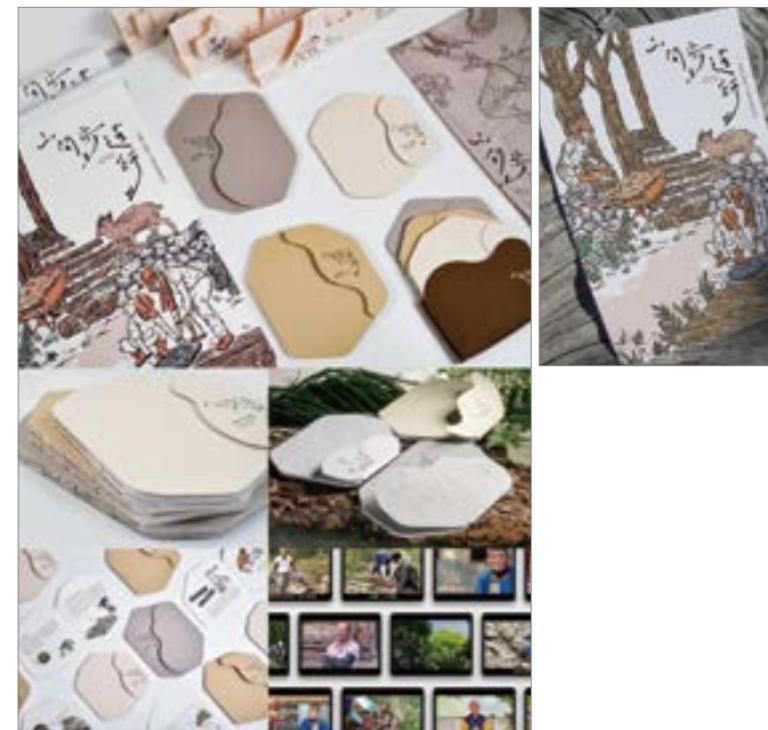
台南家專學校財團法人
台南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

王聖文 Wang, Sheng-Wen

**作品概念**

「無子村」是一個現實且觸擊率低的議題，其中關山鎮就是一個小型高齡化社會，然而當地卻有著豐富的人文特色無人發覺，我們結合了永續發展、服務城鎮，將文化傳承透過設計記錄，使下一代也能夠了解關山的美。

**作品概念**

以人文特色及產業文化保留為目的，同時帶入環境保育議題做為發展，希望透過記錄故事的方式讓大家了解此行業存在的重要性，以及對環境的反思，提倡山間步道師傳承的意義，喚醒人們對臺灣產業及環境的重視。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

黃婕寧 Huang, Chieh-Ning
趙韋婷 Zhao, Wei-Ting
林嘉櫻 Lin, Chia-Ying
鄭如吟 Zheng, Ru-Yin
曾奕慈 Tseng, Yi-Tzu
徐敬庭 Xu, Jing-Ting

作品名稱

山間步道師
Trails Master

就讀學校

台南家專學校財團法人
臺南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

王聖文 Wang, Sheng-Wen

**作品概念**

這是一個如何再利用廢棄木質材料來保護森林的項目，臺灣早期砍伐樹木來製作木桌椅，隨著時間的推移變得破舊，我們設計了環保故事盒子和遊藝書，介紹給學校，讓學生再創作設計，達到環境教育和廢棄物回收的目的。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

陳建宇 Chen, Jian-Yu
莊承家 Chuang, Cheng-Jia
顏自立 Yen, Tzu-Li
王晨宇 Wang, Chen-Yu
郭雅芬 Guo, Ya-Fen

作品名稱

森之聲
Voices of the Forest

就讀學校

台南家專學校財團法人
臺南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳黎枚 Chen, Li-Mei

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

黃韋筑 Huang, Wei-Zhu
溫浩羽 Wen, Hao-Yu
潘誼聆 Pan, I-Ling
曾志偉 Tseng, Chih-Wei
劉允然 Liu, Yun-Rang
郭家昇 Guo, Chia-Sheng

作品名稱

煥幻 RENEW

就讀學校

臺南家專學校財團法人
臺南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳黎枚 Chen, Li-Mei
王聖文 Wang, Sheng-Wen
蔡孟喬 Tsai, Meng-Chiao



**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

方柏翰 Fang, Po-Han
黃栢馨 Hung, Po-Hsin

作品名稱

妖酒捌
Yao Get Out

就讀學校

臺南家專學校財團法人
臺南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

林宏澤 Lin, Hung-Tse

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

楊凱婷 Yang, Kai-Ting
李家妮 Li, Jia-Ni
孫熒孜 Sun, Ying-Zih
廖紫縈 Liao, Zi-Ying
陳亮勛 Chen, Liang-Xuan

作品名稱

荷包滿滿
Full of Lotus

就讀學校

臺南家專學校財團法人
臺南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳黎枚 Chen, Li-Mei



**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

林亭羽 Lin, Ting-Yu
陳宜萱 Chen, Yi-Xuan
林芷嘉 Lin, Zhi-Jia
林羿汶 Lin, Yi-Wen

作品名稱

米色
The Colorful Gradient Rice Noodles

就讀學校

臺南家專學校財團法人
臺南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

許喬斐 Hsu, Chiao-Fei

作品概念
白河地區是知名的蓮花產地，全臺每年有三分之二的蓮花來自此地，當地也發展大量蓮花相關產品與文化，因此得到「蓮花之鄉」之名，卻因時代演進而逐漸沒落，因此希望我們能透過品牌包裝設計重新將蓮鄉之名發揚光大。

作品概念
米色漸層米麵是與臺南在地廠商合作開發，採用天然在地食材創造多彩漸層米麵條。獨特的梯形盒形與漸層染布的包裝特點，創造高雅與獨特性的品牌形象，滿足送禮與自用消費需求。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

杜柏昇 Tu, Po-Sheng
謝子勤 Hsieh, Tzu-Chin
陳弘達 Chen, Hung-Ta
黃彥銘 Huang, Yen-Ming
孫謙 Sun, Qian

作品名稱

1979.RD

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
數位媒體設計學系

指導老師

趙文鴻 Chao, Wen-Hung



作品概念

每張照片背後都有自己的故事。我們以這個主題做為發想，想讓每個玩家可以在遊戲世界中創造自己的照片，並能為自己所拍攝到的內容得到一個回饋，與其他玩家共同分享這張照片的心得感想。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

陳芊妤 Chen, Chien-Yu
楊雅涵 Yang, Ya-Han

作品名稱

籃後遇見你
After Basketball

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

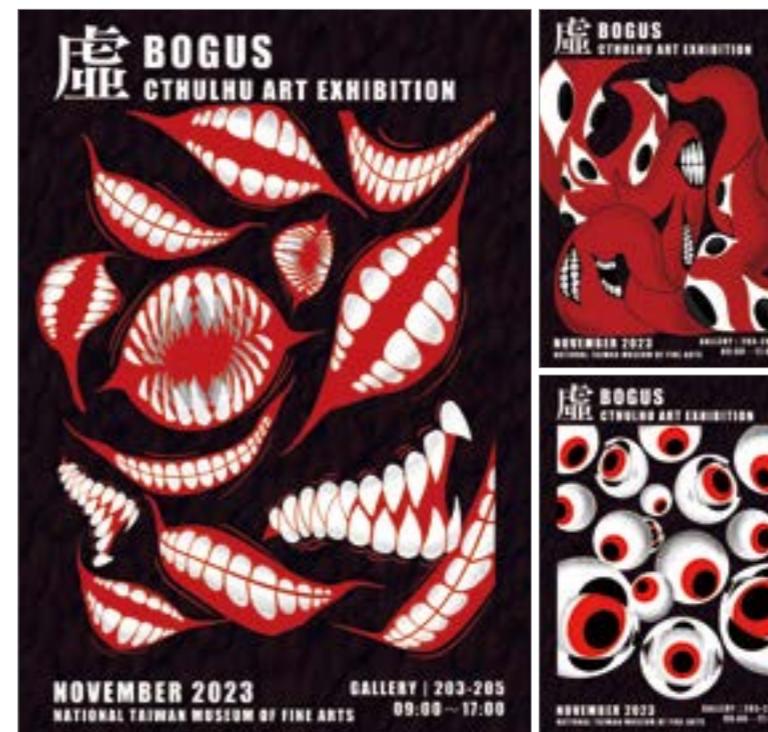
指導老師

游明龍 Yu, Ming-Lung



作品概念

我們為一個公益籃球賽設計系列的視覺，透過籃球運動中的元素相互交疊組合成人臉的模樣，在色彩計畫上運用不同的顏色，代表著透過這個公益籃球賽，讓大家知道籃球不只是個運動，而是能夠凝聚力量的活動。



作品概念

以克蘇魯神話作為發想，所舉辦的展覽使用眼珠、嘴巴、觸手這類常見的克蘇魯元素，並使用重複的手法呈現克蘇魯神話中的不可描述，更傳達神話中虛無、假象的含義。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

黃紀紳 Huang, Ji-Shen
沈司竣 Shen, Sih-Jyun

作品名稱

虛 Bogus

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

游明龍 Yu, Ming-Lung



作品概念

疫情越趨嚴重，口罩成為了人們日常的必需品，而這些大量的廢棄口罩也被聯合國點名為有毒問題，每年有八百萬噸塑膠垃圾流進海洋，預估到 2050 年，海洋中塑膠廢物將和魚一樣多，而大量的廢棄口罩也將加速海污染。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

陳采柔 Chen, Cai-Rou
陳儀倫 Chen, I-Lun

作品名稱

2050

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

林孟潔 Miira Lin

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

謝家齊 Xie, Jia-Qi
許耘禎 Hsu, Yun-Chen
邊以欣 Bian, Yi-Xin
魏曉潔 Wei, Siao-Jhen
黃盈潔 Huang, Ying-Jie
張哲昀 Chang, Che-Yun

作品名稱

小心迷鹿
The Mist of Lukang

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

朱庭逸 Chu, Ting-Yi



作品概念

此展場以鹿港鎮的人文歷史與獨特的建築、氣候為核心，擷取其中最讓人著迷的兩大元素：蜿蜒如迷宮般的巷弄與潮濕陰暗的迷霧，作為展區一大特色，並結合「鹿港三不見」，原汁原味的呈現早期穿梭於鹿港巷弄的樂趣。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

潘伶伶 Pan, Ling-Ling
劉怡廷 Liu, Yi-Ting
陳嘉馨 Chen, Chia-Hsin
邱鈺淳 Chiu, Yu-Chun
石珮慈 Shih, Pei-Tzu
林宜諠 Lin, Yi-Xuan

作品名稱

東漫吧
Taitung Bar

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

朱庭逸 Chu, Ting-Yi



作品概念

對於我們來說，酒吧常常會是一個放鬆的地方，而臺東總是給外地人悠閒、放鬆、微醺、歡樂的感覺，透過臺東的「漫」，再加入一點原住民文化的元素成為酒吧，這就是「東漫吧」。



作品概念

家暴現象頻繁發生，加害者卻不以為意。利用家暴時常出現的道具如衣架、皮帶來形容加害者對受害者帶來的痛苦，詭譎的文字描繪負面情緒來臨時的恐懼心理，背上的「HELP」闡述被打得滿身傷卻又不敢為自己發聲。



作品概念

擁抱真正的美：不要讓身材焦慮和節食成為我們生活的主導因素。在美的追求中，身材焦慮和節食成為犧牲健康的代價；然而，真正的美不應僅限於外表，應該拋開社會標準，擁抱身體的多樣性和健康生活。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

陳柏睿 Chen, Po-Jui

作品名稱

請幫幫我，好嗎
HELP!

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

游明龍 Yu, Ming-Lung

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

陳意涵 Chen, Yi-Han

作品名稱

以美之名
In the Name of Beauty

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

李新富 Lee, Shin-Fu

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
陳郁喬 Chen, Yu-Qiao

作品名稱
哭訴
Complain Tearfully

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師
游明龍 Yu, Ming-Lung



作品概念

以替換手法將吸管、塑膠袋、寶特瓶代替嬰兒的臍帶、包屁衣、奶瓶，象徵塑料污染會對下一代造成負面影響。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
王寅瑄 Wang, Yin-Hsuan
何開杰 Ho, Khoi-Khiet

作品名稱
利益的代價
The True Cost

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系碩士班

指導老師
游明龍 Yu, Ming-Lung



作品概念

利用貨幣符號與象徵污染的煙囪做結合，代表污染問題與金錢利益相關，也隱喻許多人為了自身利益而不惜污染及破壞週遭環境。



作品概念

潛距離，生活中潛在的距離。我們精選了十八件大家最有共鳴的生活現象，分別是被迫忍受、被迫激怒、被迫溝通的距離，再針對狀況設計相應解決問題的緩衝包，希望大家能透過緩衝包緩衝人與人之間的距離。



作品概念

以臺灣電子舞曲為主題，設計出一系列海報，分別為使勁搖、超跑情人夢以及練舞功三首。海報裡插圖元素皆以曲中的 MV 與歌詞作為發想。以暗色底搭配鮮明配色，給人一首視覺碰撞，呈現出電子舞曲給人的激撞感。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
王怡舜 Wang, Yi-Shun
潘伶伶 Pan, Ling-Ling
塗芷妤 Tu, Chih-Yu
陳憶萱 Chen, Yi-Syuan
丁云媗 Ting, Yun-Syuan

作品名稱
潛距離
Unspoken Distance

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師
方曉瑋 Fang, Hsiao-Wei

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
沈彤 Shen, Tung
劉建錨 Liu, Jian-Kai

作品名稱
催落去
Taiwan Electronic Music
Promotional Poster

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師
游明龍 Yu, Ming-Lung

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

謝佳軒 Hsieh, Chia-Hsuan
洪瑀珮 Hung, Yu-Pei
陳倚淇 Chen, Yi-Chi
葉華蓉 Yeh, Hua-Jung
許容慈 Hsu, Jung-Tzu
伍穎琛 Ng, Wing-Sum

作品名稱

CATION

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

林孟潔 Miira Lin

**作品概念**

你了解你的貓嗎？隨著養貓的人數增加，飼主與貓咪之間的問題也跟著增加。貓咪不像我們人一樣能明確地表達，甚至因為天性使貓更不善於表達身體狀況，因此當你意識到牠不舒服時，往往已錯過最佳治療時間。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

劉晉辰 Liu, Chin-Chen
楊嘉沛 Yang, Chia-Pei
歐益豪 Ou, I-Hao
呂紹民 Lu, Shao-Min
林彥伶 Lin, Yan-Ling

作品名稱閃回
Flashback**就讀學校**

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

黃茂嘉 Huang, Mao-Chia

**作品概念**

時間是正在形成的軌跡。設計，是反覆思索解決問題的過程，發掘最深層的記憶，回放我們畢業前夕的每一道痕跡，隨著指針推移，一幀一幀的累積，或許會在未來的某個場景、某件事上，感受到似曾相似的畫面。

**作品概念**

彙整紙紮歷史演進、蒐集客製紙紮故事，分享思念的不同樣貌，將圖像、文字、立體書結構匯集成冊，讓大家在閱讀書本後，翻轉對紙紮的既定印象，並思考紙紮未來的發展及演變。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

吳佳蓉 Wu, Jia-Rong
蕭雅文 Hsiao, Ya-Wen
蔡圓儀 Cai, Yuan-Yi

作品名稱

Best Wishes

就讀學校

國立臺北商業大學
創新設計與經營學院
商業設計管理系

指導老師

林育如 Lin, Yu-Ju

**作品概念**

苔蘚看似不起眼，卻是建構生態的基礎，我們日復一日經過，卻從未看見。探蘚家結合書籍裝幀與苔蘚生態瓶，挖掘城市裡的苔蘚，帶你踏入它們的微小世界，在日常感知邊緣觀看。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

劉兆斌 Liu, Chao-Bing
徐于琇 Hsu, Yu-Hsiu

作品名稱

Urban Moss-er

就讀學校

國立臺北商業大學
創新設計與經營學院
商業設計管理系

指導老師

林育如 Lin, Yu-Ju

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

連云慈 Lian, Yun-Ci
吳婧萍 Wu, Jing-Ping
江行得 Jiang, Xing-De
林姿瑩 Lin, Zi-Ying
李珮甄 Lee, Pei-Chen

作品名稱

烏白補形所
Taiwan Pig Viscera Food Therapy Village

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

曾培育 Tseng, Pei-Yu



作品概念

以臺灣的特色小吃「黑白切」，發展出以它為主的活動視覺體系「烏白補形所」，並運用虛擬市集來乘載黑白切的團圓概念，而主視覺色彩使用強烈新潮配色結合黑白切的復古感，重新賦予黑白切新形象。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

鄭宜茹 Zheng, Yi-Ru
陳姍瑜 Chen, Pei-Yu
洪嘉翎 Hung, Chia-Ling

作品名稱

溪王祭
The Festival of the Xi Wang

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

林慶利 Lin, Ching-Li
洪瑞駿 Hung, Jui-Chun



作品概念

臺灣與水息息相關，依循溪流衍生出許多文化祭典。全臺最長的一濁水溪，便有著各種崇水祭典。本團隊以「溪王祭」來統合名稱，並設計、整合，以插畫為科儀、祭典流程記錄，期望透過形象設計，保存崇水儀式的文化資產。



作品概念

李再添是一位老先生，他在大里老街開了一間叫做「再添」的芝麻油行，他所賣的油都是由他親手鮮榨的，使用的機械也都是在現在時期統稱的老古董。我們希望透過新的包裝以及增加故事背景去重新設計，這就是我們設計的包裝由來。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

廖子毅 Liao, Zi-Yi
李欣展 Li, Xin-Zhan

作品名稱

再添
Subjoin Oil Shop

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

李耀華 Li, Yao-Hua



作品概念

落山風是全世界中，臺灣獨有的氣候現象；以落山風為出發點，製作屬於恆春半島這塊土地之下的果物之形象設計。我們透過實地走訪，製作專訪影片、品牌刊物及周邊的惜福果乾，將理念「友善、在地、惜福」傳遞給大眾。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

王靖 Wang, Jing
楊閔皓 Yang, Min-Hao
許安琦 Hsu, An-Chi
陳右錦 Chen, You-Jin

作品名稱

山風庶物所
 Falling Wind Office

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

林慶利 Lin, Ching-Li
洪瑞駿 Hung, Jui-Chun

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

龔筠筑 Gong, Yun-Zhu
姚澄蔚 Yao, Cheng-Wei
吳品萱 Wu, Pin-Xuan
賴怡君 Lai, Yi-Jun
劉律伶 Liu, Lu-Ling

作品名稱

族卜
Divine

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

李耀華 Li, Yao-Hua



**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

張詔宣 Chang, Chao-Hsuan
李昕穎 Li, Xin-Ying
陳泊頤 Chen, Bo-Jun
劉昱宏 Liu, Yu-Hong
湯佳臻 Tang, Jia-Jhen

作品名稱

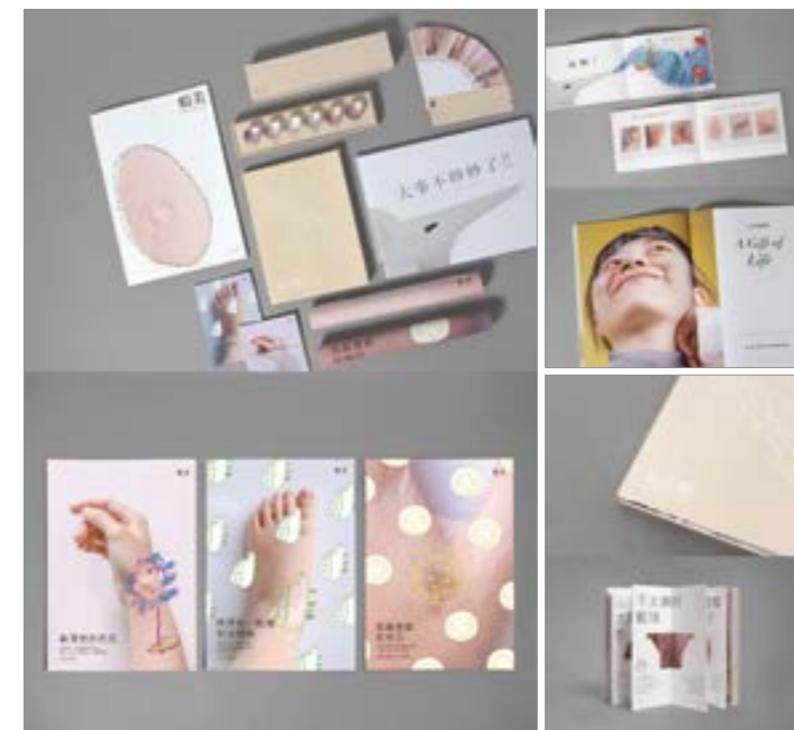
遺落境地
Lost in Silence

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

莊國民 Chuang, Kuo-Min



**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

林珊如 Lin, Shan-Ju
洪昱玟 Hung, Yu-Wen
張芝凡 Chang, Chih-Fan

作品名稱

痕美
Perfectly Imperfect

就讀學校

明志科技大學
管理暨設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

薛惠月 Hsieh, Hui-Yueh

作品概念

予痕紋以自信獨特的姿態，傳達「痕紋之美」。
「媽媽照著我的胎記形狀畫愛心，說：『這是媽媽給的禮物。』」為了傳遞這份愛，我們邀請大小朋友來畫畫，透過聯像力，疤痕與胎記被賦予了全新意義，期望觀者看見它們的美麗。



**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

李偲維 Li, Si-Wei
李梵聞 Lee, Fan-Wen
孟令亞 Meng, Ling-Ya
林裔雯 Lin, Yi-Wen
巫嘉蓉 Wu, Chia-Jung

作品名稱

一針一線
Stitch by Stitch

就讀學校

明志科技大學
管理暨設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

楊朝明 Yang, Chao-Ming

作品概念

「一針一線」通過訪問不同世代的刺繡產業，將傳統刺繡工藝轉換成創新手法。用圖像與文字記錄前人對刺繡的智慧與後人的創新和傳承，用紙張結合繡線呈現針法的真實模樣，希望傳達在一針一線的過程中所蘊含的手感溫度。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

王婉 Wang, Ni
李承穎 Li, Cheng-Ying
楊千蘂 Yang, Cian-Rou
許哲鵬 Xu, Zhe-Peng

作品名稱

磚神 - 窯場說書人
Zhuan Shen - Brick Kiln Storyteller

就讀學校

桃園市立壽山高中
廣告設計科

指導老師

楊朝勝 Yang, Chao-Sheng
蘇健倫 Su, Chien-Lun
黃榮順 Huang, Jung-Shun



**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

吳品儀 Wu, Ping-Yi
郭于瑄 Kuo, Yu-Hsuan
王渝茵 Wang, Yu-Yin

作品名稱

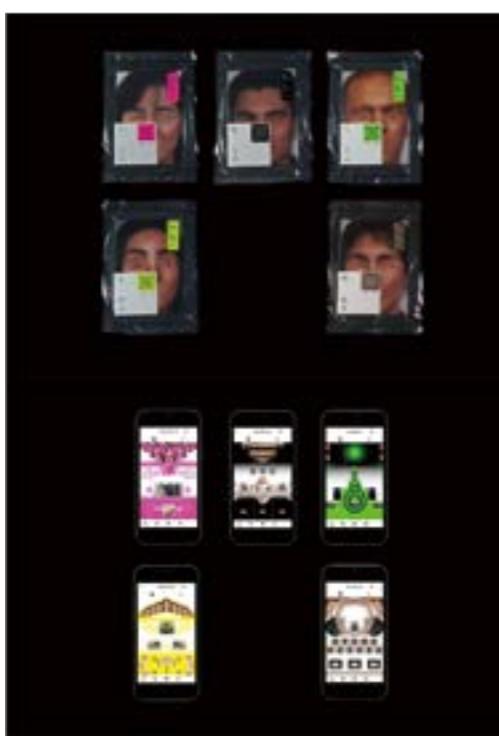
Liked By:

就讀學校

銘傳大學
設計學院
商業設計學系

指導老師

龔詩閔 Gong, Shi-Min
王開立 Wang, Kai-Li



**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

傅敏熙 Fu, Min-Hsi
簡婕芸 Jian, Jie-Yun
沈鈴鈺 Shen, Ling-Yu
羅安妤 Luo, An-Yu
杜玫儀 Tu, Mei-I

作品名稱
天乾物皂
Herbal Soap

就讀學校
明志科技大學
管理暨設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
商耀元 Shang, Yao-Yuan

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

黃品諾 Huang, Pin-Nuo
陳琮霖 Chen, Chong-Lin
黃品嘉 Huang, Pin-Jia
鄭又嘉 Zheng, You-Jia
黃馨儀 Huang, Xin-Yi

作品名稱
ㄩㄤㄞㄞㄞㄞ
POTOKO

就讀學校
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
邱惠琳 Chiu, Hui-Lin

作品概念
Liked by : 是 IG 貼文獲得讚數時的通知用詞。人在社群中過度包裝自我形象以求認同，終而迷失於數據而遭反噬。五個角色、線上與線下，揭露網路上形塑的人格與私底下面貌的區別，同時觀察，拼湊現實的全貌。

作品概念
我們將構音組成視覺化，針對構音障礙的兒童製作輔具；闡述國語的構音概念達到輔助兒童學語並傳遞給大眾。而我們的目標則是在除了兩個傳統環境中帶入我們的專業，藉此輔助兒童學習並把樂趣帶入成長中。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
最佳設計獎 Best of the Best**

姓名

馬苡瑄 Ma, Yi-Hsuan
林孟汝 Lin, Meng-Ru
紀思語 Chi, Szu-Yu
吳婕伶 Wu, Chieh-Ling

作品名稱

獨領風騷
Despotism

就讀學校

銘傳大學
設計學院
商業設計學系

指導老師

林建華 Lin, Chien-Hua
廖卿枝 Liao, Ching-Chih

**作品概念**

童話故事對多數人來說都是美好的童年讀物，但當獨裁遇上童話又會燃起什麼樣的火花呢？藉由這個碰撞讓讀者反思專制下的獨裁行為，插畫風格運用黑色幽默達到反諷獨裁的目的。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
最佳設計獎 Best of the Best**

姓名

林竑陞 Lin, Hong-Sheng
郭運昇 Guo, Yun-Sheng
徐竣哲 Hsu, Chun-Che
李軒儀 Li, Xuan-Yi

作品名稱

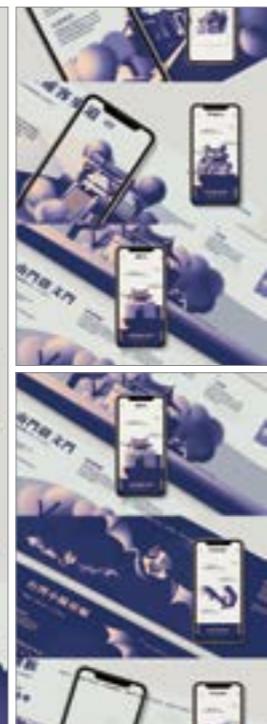
壽山
Shoushan

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

楊裕隆 Yang, Yu-Lung

**作品概念**

本專案擬與臺灣壽山國家自然公園為登山客服務進行合作開發，收納自然公園景點、古蹟、特有種生物、登山路線及地圖，並透過 APP 與其進行互動，完成人手一機自助的知性之旅。

**作品概念**

以快速適應科技變化的彈性和靈活的流動性來比喻我們這一代的姿態，融合生命個體交錯的自我思想與豐富的感知，人是主體，感受與知覺是設計創作的核心。設計，是我們與大眾傳遞的橋樑。將感受透過設計，變化為各種力量。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

許怡雯 Hsu, Yi-Wen
施樺菁 Shih, Hua-Chien
陳永信 Samuel Dustine Hermawan
魏書洛 Wei, Shu-Luo
詹密 Chan, Mi

作品名稱

交感
Feeling

就讀學校

銘傳大學
設計學院
商業設計學系

指導老師

王瓊芬 Wang, Chiung-Fen
余淑吟 Yu, Shu-Yin

**作品概念**

全新臺灣巧克力品牌 CHØTERRAIN.，品牌縱切臺灣，使用本土可可轉意地形，將地形美學融入「五感體驗」，以「吃中學」的概念帶領大眾探索臺灣，發覺島上文化與地理之間的連結。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

陳妍廷 Chen, Yen-Ting
李雨欣 Li, Yu-Xin
魏琤 Wei, Cheng
劉韶瑾 Liu, Shao-Jin

作品名稱

CHØTERRAIN.

就讀學校

銘傳大學
設計學院
商業設計學系

指導老師

方菁容 Fang, Ching-Jung
王開立 Wang, Kai-Li

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

黃韋誠 Huang, Wei-Cheng
林宗毅 Lin, Zong-Yi
楊靖蓉 Yang, Ching-Jung
蘇容琪 Su, Rong-Qi
陳衛 Chen, Wei
黃治翰 Huang, Chih-Han

作品名稱

蕉點
Spotlight on Bananas

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

邱惠琳 Chiu, Hui-Lin



**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

顏邑樵 Yen, Yi-Chao
李芝弋 Lee, Chih-Yi
傅癸樺 Fu, Kuei-Hua
梁庭華 Liang, Ting-Hua
賴思妤 Lai, Si-Yu
黃冠菁 Huang, Guan-Jing

作品名稱

神力快遞
Magic Express

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳月英 Chen, Yueh-Ying



作品概念
「神力快遞」為目標行銷澎湖在地特色、傳遞地方故事、振興地方觀光之文化品牌，以守護島民長達四百多年的神祉「媽祖」化身為「觀光大使」，從澎湖天后宮出發，介紹澎湖地方特色與古蹟景點。



作品概念
本創作以 10 隻臺灣特有種鳥類，轉化為鳥類童玩飛機設計，包裝使用三層式收納各構件，搭配底側鳥類知識圖卡，與外側透明片的外觀設計，達到兼具展示與說明的功能。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

黃湘君 Huang, Xiang-Jun
陳怡孜 Chen, Yi-Tzu
秦瑞澤 Chin, Jui-Tse
王竣穎 Wang, Jun-Jie
劉維詠 Liu, Wei-Yung
吳承翰 Wu, Cheng-Han
吳莉筠 Wu, Li-Yun

作品名稱

風農
The Birds of Winds

就讀學校
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
陳政昌 Chen, Cheng-Chang



作品概念
臺灣南山公墓，是目前臺灣史上最悠久的土葬文化遺存，有著長達四百年歷史變遷。創作以書籍編輯形式，運用特殊版畫風格敘述土葬到環保葬的革新，並將社會、文化習俗與環境議題融入其中，喚醒人們對土葬文化的省思。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

吳玆吟 Wu, Chueh-Yin
許筑雲 Hsu, Zhu-Yun
蔡雨璇 Tsai, Yu-Hsuan
薛湊欣 Hsueh, Chen-Hsin
顏欣瑩 Yan, Hsin-Ying
李品蓁 Lee, Pin-Chen

作品名稱

矚墓
Nanshan Tombstone Culture

就讀學校
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
楊裕隆 Yang, Yu-Lung

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

徐筠茹 Hsu, Yun-Ju
黃鈺茗 Carmen Ng, Jia-Min

作品名稱

Dill Aid

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

廖志忠 Liao, Chi-Chung
林泰州 Lin, Tay-Jou
蔣世寶 Chiang, Shyh-Bao
陳芳如 Chen, Fang-Ju

**作品概念**

DILL 為臺灣油芒，是臺灣特有的未來食物，它的好處多不勝數，且能在各種貧瘠的環境下生長。我們希望透過 DILL AID 這個品牌，將油芒輸出至國際長期面臨糧食危機的國家，並提供自救及急救兩個救難方案。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

廖玟琪 Liao, Wen-Chi
賴莘雅 Lai, Xin-Ya
林詩涵 Lin, Shi-Han

作品名稱

24%
Twenty-Four Percent App

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
創意生活設計系

指導老師

尤宏章 You, Hong-Zhang
吳品潔 Wu, Pin-Chieh

**作品概念**

研究顯示每延長衣物使用一年，能為自己產生的年碳排量減少 24%，鼓勵企業與 APP 連結，輔助衣物購買流程，了解衣物履歷，透過行動衣櫥、OOTD 貼文穿搭的方式，讓消費者落實衣物資源可持續，達到延長衣物使用。

**作品概念**

漢字中出現一種特殊型態稱作「疊體字」，指相同字符重疊所形成的文字，表文字累加與大量之意。疊體字多為生僻字，漸漸被常用字取代，我們以圖像式符號建構文字，將失傳的疊體字集結成冊，重新演繹疊體字的文化脈絡。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

唐德洋 Tang, Te-Yang
賴奕璇 Lai, Yi-Hsuan

作品名稱

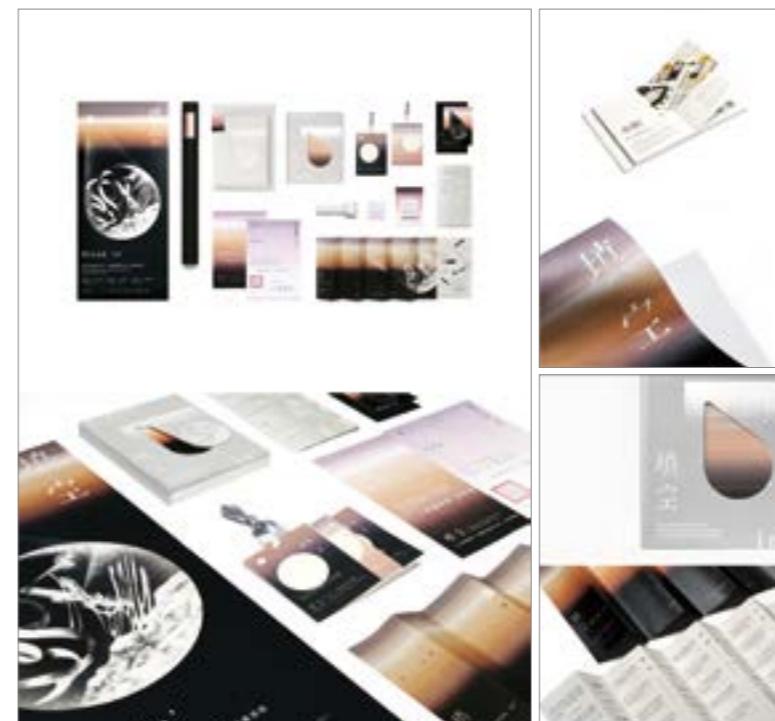
疊疊字
Stack Glyphs

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

曹融 Tsao, Jung
林加雯 Lin, Chia-Wen
趙飛帆 Chao, Fei-Fan
施文禮 Shih, Wing-Ly

**作品概念**

空，形成更多可能。在藉由進行推測、探索與試驗後，形成多元的主題後再次「填入」。我們「填空」用新的媒介重新建立與這個世界的聯繫，讓最終填入的答案不侷限於圖面上，引領觀者抵達無邊的想像。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

李郁馨 Li, Yu-Sin
鄭思瑋 Cheng, Ssu-Wei
吳冠賢 Wu, Guan-Shian
曾俊傑 Tseng, Chun-Chieh

作品名稱

填空
Blank In'

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳芳如 Chen, Fang-Ju

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
洪靖涵 Hung, Ching-Han
吳雨瞳 Wu, Yu-Tung
原惠利華 Erika Hara

作品名稱
35 Sango

就讀學校
國立臺中教育大學
管理學院
文化創意產業設計與營運學系

指導老師
莊育振 Chuang, Yu-Cheng



**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
蔡坤宏 Tsai, Kun-Hung
徐曼殊 Hsu, Man-Shu

作品名稱
春浪音樂節 _ 一起來浪啊！
Springwave Music Festival - Let's Wave!

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師
李根在 Lee, Ken-Tsai

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
洪巧耘 Hong, Ciao-Yun
林芳嬉 Lin, Fang-Hsi

作品名稱
樣山
Sample Mountain

就讀學校
東海大學
創意設計暨藝術學院
工業設計學系

指導老師
陳明石 Chen, Ming-Shi



**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
涂哲豪 Tu, Zhe-Hao
黃瀞萱 Huang, Jing-Xuan
蘇郁惠 Su, Yu-Hui
鄭同恩 Jheng, Tong-En
鄭皓之 Cheng, Hao-Chih
陳沿瑞 Chen, Yan-Rui
王凱民 Wang, Kai-Ming
王思婕 Wang, Si-Jie
李柏緯 Lee, Po-Wei
卓芸熙 Zhuo, Yun-Xi

作品名稱
盒包蛋
E.G.G

就讀學校
新北市私立復興高級商工職業學校
廣告設計科

指導老師
許得輝 Hsu, Te-Huei

作品概念
樣山是一款展現臺灣山林不同面貌的點心。將山林中的自然元素系列化，利用取樣的概念，像是將這些景色切成塊狀取出，另外選用與山脈有相關連結性的在地食材，用「口味」來記錄土地的記憶。

作品概念
本產品目的在於利用紙的結構來製作緩衝包裝，以防摔、環保及便利為核心。紙張具有重量輕、可塑性高、可回收再利用等特點，成功保護蛋這麼易碎的媒材，亦可延伸作為其他物品的緩衝材。藉由此設計來喚醒地球永續議題。

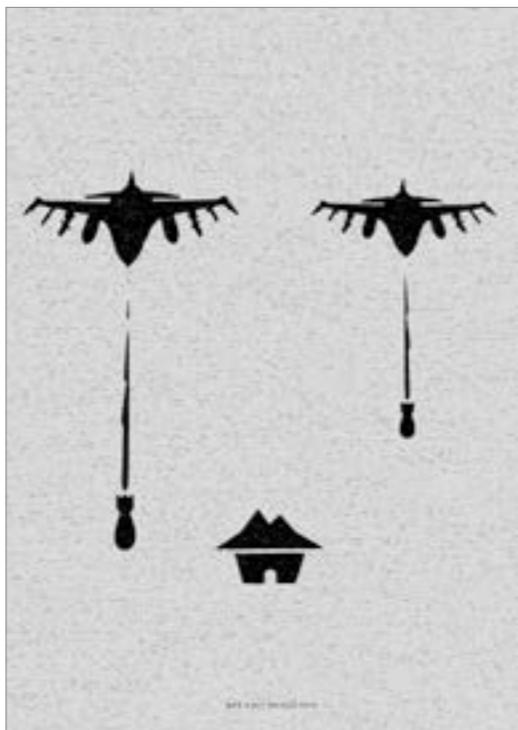
**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
陳郭益言 Goyen Chen

作品名稱
戰爭只會帶來痛苦
War Only Brings Pain

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
數位媒體設計學系博士班

指導老師
陳俊宏 Chen, Jun-Hong
謝省民 Hsieh, Sheng-Min



作品概念

這張海報採用了剪影的設計表現形式，將兩架戰鬥機描繪成一雙哀傷的眼睛，而投下的導彈則被比作眼淚，被攻擊的房屋被比作嘴唇，而房屋的屋頂則代比作家園的土地山脈，房屋的入口則被影射為死亡的墳墓，簡單易懂。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
陳郁喬 Chen, Yu-Qiao
曹玟萱 Tsao, Wen-Hsuan
藍玉晴 Lan, Yu-Ching
廖庭羽 Liao, Ting-Yu

作品名稱
東飄計畫
Lift Off to Taitung



作品概念

「東飄計畫」為臺東文物博覽會展覽，提供臺灣農產品、在地文化、漁業資源的歷史導覽與體驗活動。



作品概念

苗栗縣苑裡鎮的藺編工藝迄今有三百多年，蘊含地方特色與民族多樣和傳承，是當地不可或缺的文化之一。我們以編織、族群及聲音為核心，提取黑膠唱片與藺編的共同點「紋路與軌跡」，希望觀者用聽覺認識苑裡文化。

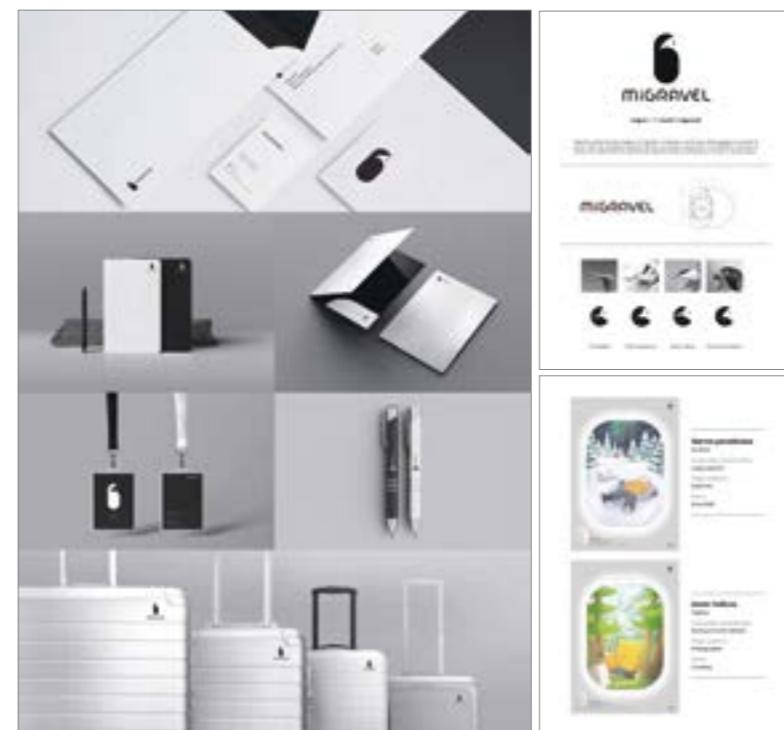
**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
陳映萱 Chen, Ying-Hsuan
陳意涵 Chen, Yi-Han
施宜萱 Shih, Yi-Hsuan
楊佩耘 Yang, Pei-Yun
張韶和 Chang, Shao-He

作品名稱
聲蘭下
Under Sound and Ling Grass

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師
朱庭逸 Chu, Ting-Yi



作品概念

候鳥有遷徙、旅行的意象，行李則是遷徙的象徵。將遷徙的意向與旅行兩者之間做關聯，我們創造了一個不限於領域的品牌臺灣，以國際候鳥為主，代表我們去各地旅行。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
黃培璇 Huang, Pei-Xuan
蔣靜萱 Chiang, Ching-Hsuan
張雅絜 Chang, Ya-Chieh
劉建錡 Liu, Jian-Kai

作品名稱
徙客
Migravel

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師
游明龍 Yu, Ming-Lung

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

徐偉傑 Hsu, Wei-Chieh
楊雅涵 Yang, Ya-Han
陳芊妤 Chen, Chien-Yu
高毓琪 Gau, Yu-Chi
阮榆婷 Ruan, Yu-Ting
游孟汝 Yu, Meng-Ju

作品名稱

鉄骨計畫
Tiegu Plan Project 1

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

朱庭逸 Chu, Ting-Yi



**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

尤靖瑜 Yu, Jing-Yu
林芷蘄 Lin, Chih-Chin
楊嘉甄 Yang, Chia-Jen
黃緯綸 Huang, Wei-Lun

作品名稱

御望
Hope

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

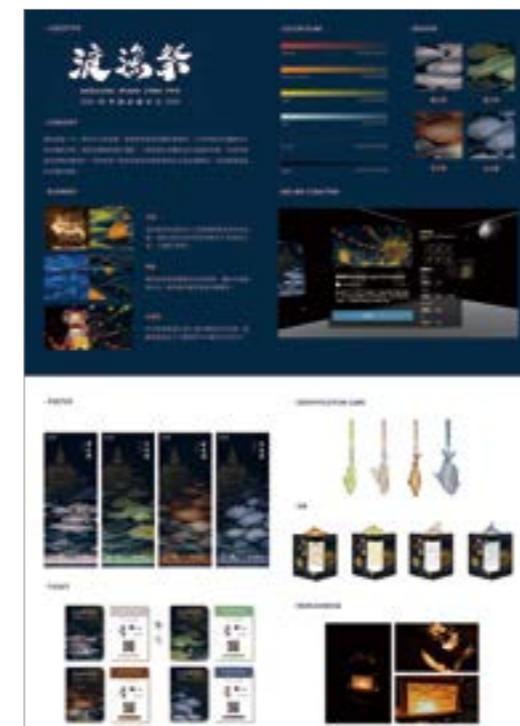
指導老師

方曉瑋 Fang, Hsiao-Wei



作品概念

「御望」巧妙結合臺灣四大本土神明、人們基本願望（愛情、平安、健康、財富）及四個著名廟宇，以新穎設計將神明的神韻以幾何圖形呈現，獨特花紋展示各廟特色。推出系列禮盒，內含拜拜必備物品及神明獨有驚喜小物。



作品概念

藉由基隆的中元節盛事，提倡食用當季漁獲的重要性。以參與者角色體驗中元祭的傳統流程，透過各種傳統儀式環節，了解基隆的漁獲及各自盛產的季節。在感受神聖且熱鬧的慶典中，也能夠了解食用當季漁產對環境的重要性。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

尤靖瑜 Yu, Jing-Yu
林芷蘄 Lin, Chih-Chin
饒文娜 Jao, Wen-Na
王予謙 Wang, Yu-Chien
陳穎萱 Chen, Yin-Hsuan
白欣平 Bai, Xin-Ping

作品名稱

渡漁祭
Keelung Pudo Fish Fes

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

朱庭逸 Chu, Ting-Yi



作品概念

「悠遊湯泉，徜徉寶島。」在水面輕灑浴鹽，八處溫泉的清香擁有濃厚的臺灣風情，蘊含各地美景與人文特色，讓消費者在使用我們的浴鹽時，除了心靈的放鬆外，還能感受臺灣各地溫泉之美。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

黃紀紳 Huang, Ji-Shen
沈彤 Shen, Tung
葉家沛 Yeh, Chia-Pei
廖佳君 Liao, Jia-Jyun

作品名稱

游湯島
Taiwan X Hot Spring X Rest

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei



作品概念

「悠遊湯泉，徜徉寶島。」在水面輕灑浴鹽，八處溫泉的清香擁有濃厚的臺灣風情，蘊含各地美景與人文特色，讓消費者在使用我們的浴鹽時，除了心靈的放鬆外，還能感受臺灣各地溫泉之美。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

任珮均 Jen, Pei-Chuan
陳柏睿 Chen, Po-Jui
鄧宇軒 Teng, Yu-Hsuan
王品茜 Wang, Pin-Chien
潘靜智 Pan, Jing-Zhi

作品名稱

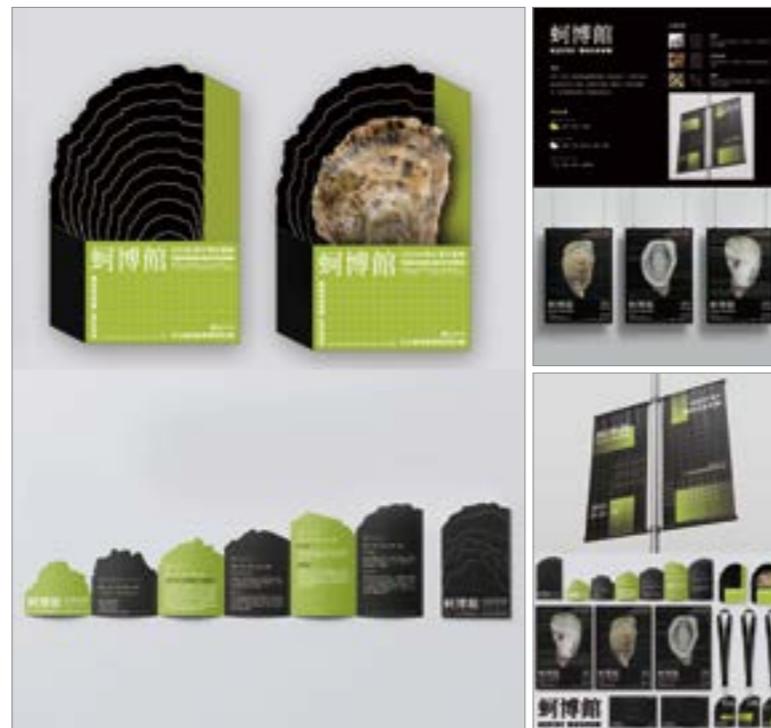
蚵博館
Oyster Museum

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

朱庭逸 Chu, Ting-Yi

**作品概念**

採用「科學博物館」集結各種知識場域的概念，將重點聚焦在蚵仔上，以蚵仔為出發點探討嘉義東石的人文風情，並將蚵仔的歷史、養殖方式、附加價值等，透過科學博物館的展覽形式，詳細地將東石印象呈現出來。

**2023 德國紅點設計概念大獎
2023 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot**

姓名

陳柏璋 Chen, Bo-Wei
李佳恩 Li, Chia-En
鐘翊峰 Zhong, Yi-Feng
徐明鴻 Hsu, Ming-Hong
何宜洵 He, Yi-Xun
張安妮 Zhang, An-Ni
張少橙 Chang, Shao-Chi

作品名稱

It's 視界
It's Vision

就讀學校

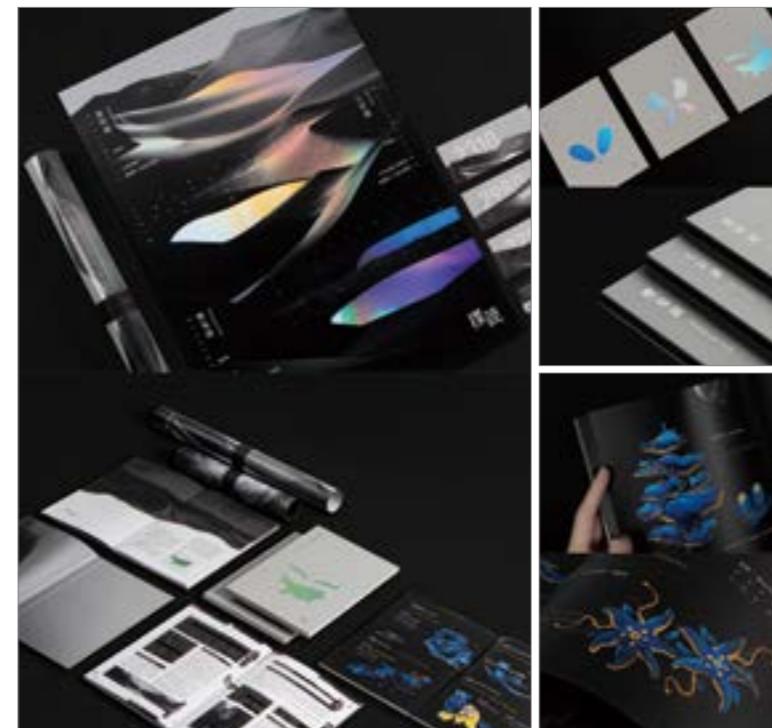
樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

邱惠琳 Chiu, Hui-Lin

**作品概念**

本創作以運用「不同視角」作為核心理念，讓讀者嘗試去理解動物們眼中的顏色、焦距和視野，探索動物眼中獨一無二的世界。

**作品概念**

探鏡，探索高山秘境。「鏡」字代表高山湖泊，如鏡子般神秘透澈，透過穿梭在虛實之鏡，反思對周遭文化生態的關注。以臺灣的嘉明湖、七彩湖及雙鬼湖，三大具有代表性的高山湖泊為主題進行創作。

**2022 莫斯科國際平面設計
雙年展金蜂獎
2022 Golden Bee Global Biennale of
Graphic Design
Golden Bee Award (Winner)**

姓名

高若淇 Kao, Ruo-Chi
劉嘉紋 Liu, Chia-Wen
侯函伶 Hou, Han-Ling
林雨柔 Lin, Yu-Jou
林健妤 Lin, Jie-Yu

作品名稱

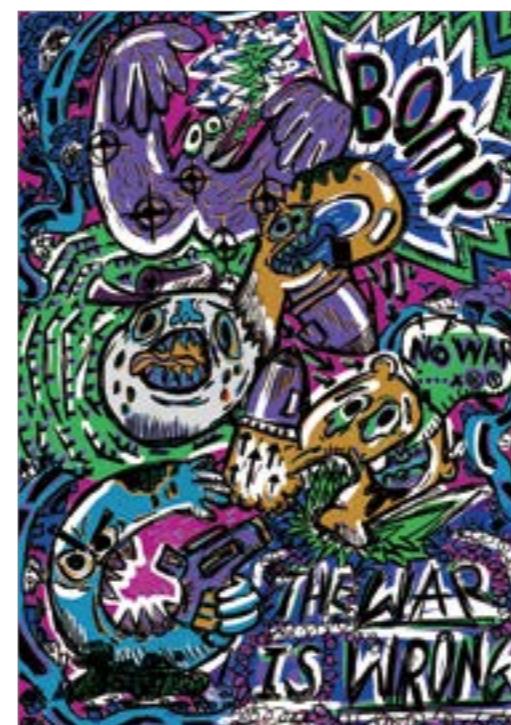
探鏡
Taiwan Alpine Lake_Discover and
Imagine

就讀學校

明志科技大學
管理暨設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

楊朝明 Yang, Chao-Ming

**作品概念**

作品用擬人化的方式表達戰爭的殘酷，戰爭對於普通老百姓的傷害呈現在畫面上，用強烈的配色展現戰爭來臨時的雜亂感，WRONG 五個字點出主題戰爭是錯誤的。

**2022 莫斯科國際平面設計
雙年展金蜂獎
2022 Golden Bee Global Biennale of
Graphic Design
Selected**

姓名
林少驥 Lin, Shao-Hua

作品名稱
戰爭是錯誤的
The War is Wrong

就讀學校

國立宜蘭高商
多媒體設計科

指導老師
爐宏文 Lu, Hong-Wun

2022 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2022 Golden Bee Global Biennale of

Graphic Design

Selected

姓名

陳昱勳 Chen, Yu-Hsun

作品名稱

和平鴿

Peace Dove

就讀學校

正修學校財團法人

正修科技大學

生活創意學院

視覺傳達設計系

指導老師

賴岳興 Lai, Yueh-Hsing



作品概念

以戰爭國家的國獸來表達戰爭對環境與動物的影響。其中大量的紅色用來表達戰爭，再以動物空洞的眼神來呈現死亡的恐懼，並以子彈形狀來製作五官，彈殼底部的文字刻在動物眼眶上用來表示戰爭對環境與動物的影響。

2022 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2022 Golden Bee Global Biennale of

Graphic Design

Selected

姓名

陳昱勳 Chen, Yu-Hsun

作品名稱

柯迪亞克熊

Kodiak Bear

就讀學校

正修學校財團法人

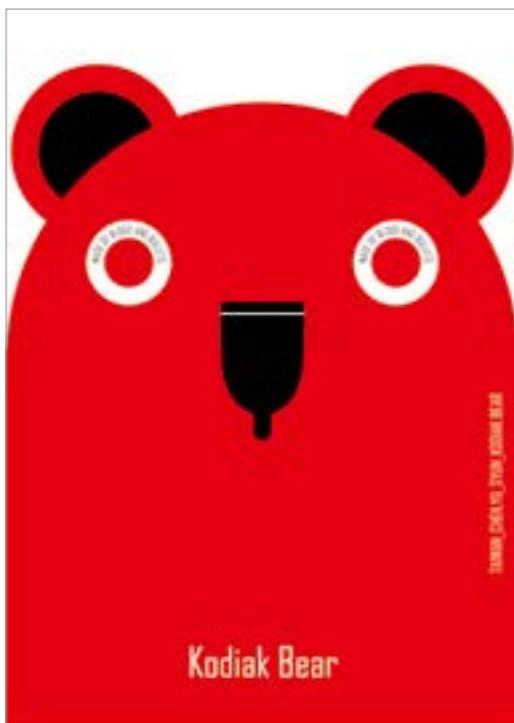
正修科技大學

生活創意學院

視覺傳達設計系

指導老師

賴岳興 Lai, Yueh-Hsing



作品概念

以戰爭國家的國獸來表達戰爭對環境與動物的影響。其中大量的紅色用來表達戰爭，再以動物空洞的眼神來呈現死亡的恐懼，並以子彈形狀來製作五官，彈殼底部的文字刻在動物眼眶上用來表示戰爭對環境與動物的影響。



作品概念

將臺灣獨特的招牌字體融入設計，凸顯其獨特性與文化底蘊。透過傳統與現代的碰撞，以酒文化為靈感，呈現出華麗又富有活力的視覺風格。這樣的設計旨在結合傳統與現代的美學，傳達喝酒不只飲酒後的歡愉、麻醉，更有深層的文化。

2022 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2022 Golden Bee Global Biennale of

Graphic Design

Selected

姓名

吳哲維 Wu, Che-Wei

作品名稱

醇情俱樂部

Emotion of Alcohol in Taiwan

就讀學校

正修學校財團法人

正修科技大學

生活創意學院

視覺傳達設計系

指導老師

黃郁升 Huang, Yu-Sheng



作品概念

人類亂丟垃圾，導致大量垃圾流入海洋中，造成其他動物誤食，因無法消化而堆積在身體裡，最後死亡。近幾年海洋污染已經成為重要環保議題的其中之一，我們應好好愛護地球，減少垃圾對海洋造成的生物危機。

2022 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2022 Golden Bee Global Biennale of

Graphic Design

Selected

姓名

郭麗娟 Guo, Li-Chuan

作品名稱

束縛 Bondage

就讀學校

正修學校財團法人

正修科技大學

生活創意學院

視覺傳達設計系

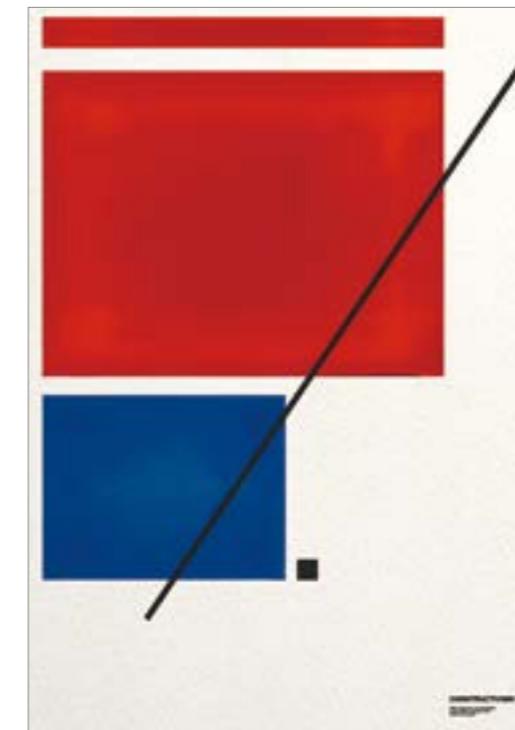
指導老師

賴岳興 Lai, Yueh-Hsing



作品概念

以鐵絲及直線象徵束縛與框架，膨脹扭曲及制式的字體形成對比，傳達著人們都戴起虛偽面具及表情充斥著社會，使得人們無法在這樣的社會下，有著一絲喘息的空間。



作品概念

這幅作品體現了構成主義風格的經典元素：鮮明的顏色塊、直線與幾何形狀，以及對比強烈的視覺效果。形成構成主義 100。

2022 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2022 Golden Bee Global Biennale of

Graphic Design

Selected

姓名

劉育如 Liu, Yu-Ju

作品名稱

立 Standing

就讀學校

國立臺灣師範大學

藝術學院

設計學系碩士班



作品概念

此為 TPadd 臺北設計與藝術指導協會暑期學生實習招募海報，學生在實習的過程中累積實作經驗與探索自我，在這樣的過程中往往是一種流動、尚未定型、嘗試建構的狀態，這些都是在成長過程中的痕跡。



作品概念

氣泡的效果是在「醜」字前面體現「美」的單字，也就是說，在數位時代的今天，我們都慣於使用象徵著濾鏡的美麗氣泡，來掩蓋自己認為的醜陋，所以在海報所呈現的景象，就是我們目前所處的環境。

2022 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2022 Golden Bee Global Biennale of

Graphic Design

Selected

姓名

杜浩瑋 Tu, Hao-Wei

作品名稱

構成主義 100

Constructivism 100

就讀學校

國立臺灣科技大學

設計學院

設計系碩士班

指導老師

李根在 Lee, Ken-Tsai

2022 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2022 Golden Bee Global Biennale of

Graphic Design

Selected

姓名

陳郭益言 Goyen Chen

作品名稱

美醜之間

Between Beauty and Ugly

就讀學校

亞洲大學

創意設計學院

數位媒體設計學系博士班

指導老師

陳俊宏 Chen, Jun-Hong

謝省民 Hsieh, Sheng-Min

2022 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2022 Golden Bee Global Biennale of

Graphic Design

Selected

姓名

陳郭益言 Goyen Chen

作品名稱

少即是多

Less is More

就讀學校

亞洲大學

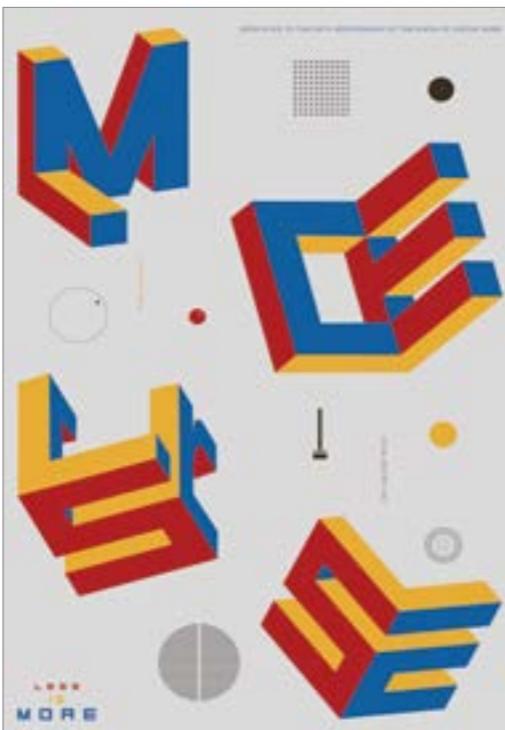
創意設計學院

數位媒體設計學系博士班

指導老師

陳俊宏 Chen, Jun-Hong

謝省民 Hsieh, Sheng-Min



作品概念

海報設計是為了紀念德國工業設計之父 Dieter Rams，九十周年誕辰所創作的海報，概念是將他的設計理念 LESS IS MORE，表現如同在字面上的意思，將兩個不同單字互相結合成 3D 的視覺效果。

2022 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2022 Golden Bee Global Biennale of

Graphic Design

Selected

姓名

蘇秋鈺 Su, Qiu-Yu

作品名稱

石頭剪刀布

Rock-Paper-Scissors

就讀學校

亞洲大學

創意設計學院

視覺傳達設計學系

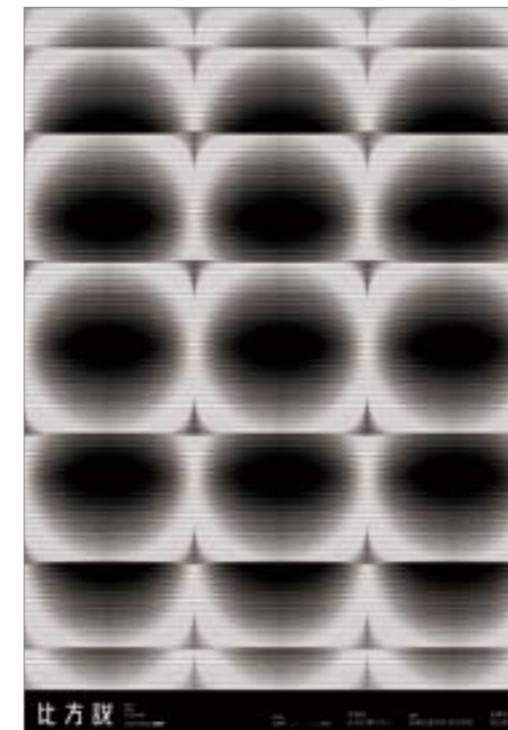
指導老師

朱庭逸 Chu, Ting-Yi



作品概念

在童年的時候總是以猜拳來決定輸或贏，而世界上的輸贏卻是以戰爭、武器決定輸贏。然而在戰爭中並不會有真正的贏家，就像出相同的拳一樣，兩邊受到的傷害也都一樣，都會有人因為戰爭輸了生命。



作品概念

此為線構成作品展覽的主視覺海報。視覺透過一條線的長短、疏密、粗細的差異，營造不同的視覺感受。海報視覺以「方」字為發想，透過線條組成方形，觀察細節上的變化，還能得到其他形狀，比方說：圓角矩形、圓形。

2022 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2022 Golden Bee Global Biennale of

Graphic Design

Selected

姓名

吳炫霖 Wu, Xuan-Lin

陳安琪 Chen, An-Chi

作品名稱

比方說

Not Just a Square, for Example...

就讀學校

國立臺灣藝術大學

設計學院

視覺傳達設計學系

指導老師

張妃滿 Zhang, Fei-Man



作品概念

「C8C8C8！一同體驗編碼及解碼，尋找隱藏在鍵盤中的新臺灣文字。」不斷打錯字發現隱藏於生活中的編碼，將其重新進行歐文字設計建構文字系統，透過鍵盤解碼帶來趣味，讓世界看見臺灣注音文化的全新發展。

2023 NY TDC 紐約字體設計競賽

2023 NY TDC Awards

Winner

姓名

薛子儀 Xue, Zi-Yi

王亞筑 Wang, Ya-Chu

林璟妘 Lin, Ching-Yun

作品名稱

新臺文 1QA Words

就讀學校

國立雲林科技大學

設計學院

視覺傳達設計系

指導老師

陳芳如 Chen, Fang-Ju

林泰州 Lin, Tay-Jou

廖志忠 Liao, Chih-Chung

蔣世寶 Chiang, Shyh-Bao

**2023 法國蕭蒙國際海報節國際競賽學生展
2023 Students, All to Chaumont' Poster Competition
入選 Shortlist**

姓名

周茵琪 Chou, Yin-Chi
廖芝渝 Liao, Chih-Yu
林國為 Lin, Kuo-Wei
嚴靜彤 Yim, Ching-Tung

作品名稱

最熟悉的陌生星球 -
失智症者之陪伴探索計畫
The Unfamiliar but Familiar Planet-
Companion & Exploration Program for
Dementia Patients

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

莊元薰 Chuang, Yuan-Hsun
王曉今 Wang, Hsiao-Chin
施盈廷 Shih, Ying-Ting



作品概念

歷經近兩百天的陪伴與探索，我們看見失智長輩的可愛跟特別，他們的不記得讓我們難以忘卻，以書冊和互動網頁記錄這段旅程，盼更多年輕人踏上自己最熟悉的陌生星球之路。

**2023 波蘭華沙國際海報雙年展
2023 International Poster Biennale
in Warsaw
Honourable Mention**

姓名

徐曉光 Hsu, Hsiao-Kuang

作品名稱

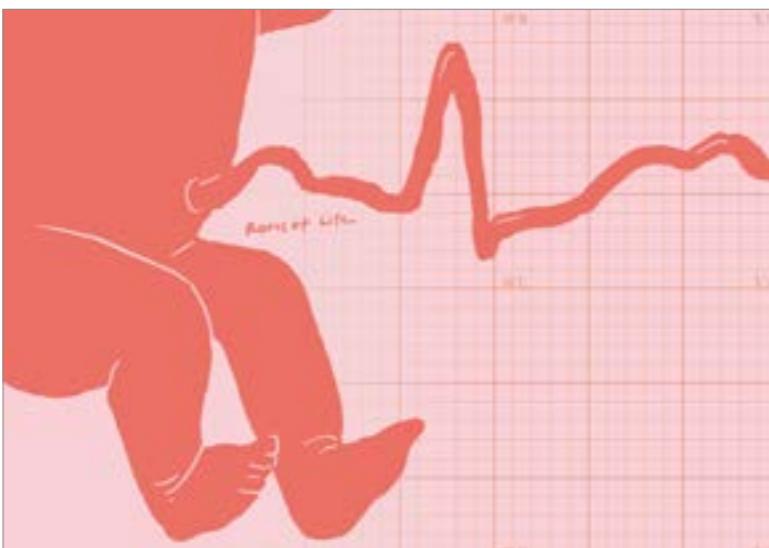
生命的源頭
The Roots of Life

就讀學校

國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系

指導老師

施令紅 Shih, Ling-Hung



作品概念

每個生命的誕生都是從母親而來，亦是心臟開始跳動的瞬間。



作品概念

這張海報突顯「根」作為成長的基石，以人們用手編織根和文化遺產。文化元素的融合象徵成長為強大的樹，承載「渺小開始，偉大成就」的概念。藍色背景代表滋養一切的水源。

**2023 波蘭華沙國際海報雙年展
2023 International Poster Biennale
in Warsaw
入選 Selected**

姓名
曾怡甄 Tseng, Yi-Chen

作品名稱
凝聚之線
Threads of Unity

就讀學校
國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系碩士班

指導老師
施令紅 Shih, Ling-Hung



**2023 波蘭華沙國際海報雙年展
2023 International Poster Biennale
in Warsaw
入選 Selected**

姓名
沙宥均 Sha, Yu-Chun

作品名稱
人權是一切的根本
Human Rights are the Foundation of Everything.

就讀學校
國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系碩士班

指導老師
施令紅 Shih, Ling-Hung

作品概念

人的權利是一切的基本，如同植物從土地發根生長且根根相連，高舉的拳頭象徵人民爭取權利的行動。

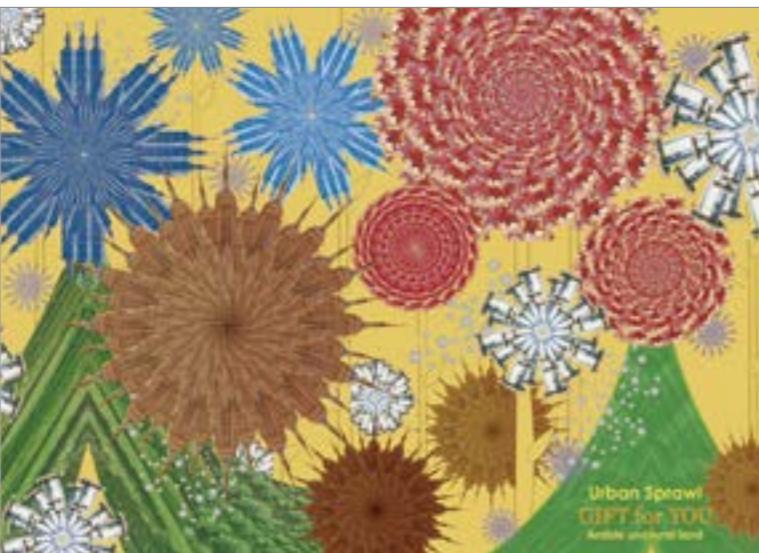
2023 波蘭華沙國際海報雙年展
2023 International Poster Biennale
in Warsaw
入選 Selected

姓名
 謝宇昕 Hsieh, Yu-Hsin

作品名稱
 都市化
 Urban Sprawl

就讀學校
 國立臺灣師範大學
 藝術學院
 設計學系碩士班

指導老師
 施令紅 Shih, Ling-Hung



2023 波蘭華沙國際海報雙年展
2023 International Poster Biennale
in Warsaw
入選 Selected

姓名
 呂宇雯 Lu, Yu-Wen

作品名稱
 來自根的無聲訊息
 A Silent Signal From the Roots

就讀學校
 國立臺灣師範大學
 藝術學院
 設計學系碩士班

指導老師
 施令紅 Shih, Ling-Hung



作品概念
 樹不會說話，並不代表它不會痛。在面臨生死關頭的緊急時刻，只能發出無聲的求救訊號，但又有誰能聽見呢？

作品概念
 Roots 象徵起源和來源亦能代表我們過去的足跡和對未來的引導。這幅作品以一隻手掌的掌紋為主，掌紋在我們的文化中代表著命運。掌紋中的旅客和指示牌暗示形似樹根的掌紋是每個人命運的地圖。

2023 波蘭華沙國際海報雙年展
2023 International Poster Biennale
in Warsaw
入選 Selected

姓名
 張可欣 Chang, Ke-Hsin

作品名稱
 根 Roots

就讀學校
 國立臺灣師範大學
 藝術學院
 設計學系碩士班

指導老師
 施令紅 Shih, Ling-Hung

2023 波蘭華沙國際海報雙年展
2023 International Poster Biennale
in Warsaw
入選 Selected

姓名
 夏淵浩 Shia, luan-Haw

作品名稱
 路 Roots

就讀學校
 國立臺灣師範大學
 藝術學院
 設計學系碩士班

指導老師
 施令紅 Shih, Ling-Hung

2023 美國傳達藝術年度獎
2023 Communication Arts
Award of Excellence

姓名

林少驥 Lin, Shao-Hua

作品名稱

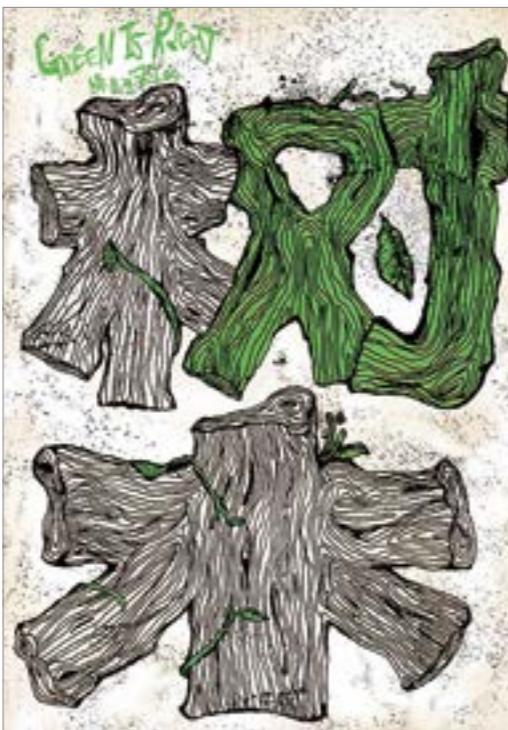
綠色是對的
Green is Right

就讀學校

國立宜蘭高商
多媒體設計科

指導老師

爐宏文 Lu, Hong-Wun



作品概念

從中文的角度去看樹，木字旁有一個對字，就好像先人想告訴我們種樹是對的，整體畫面寫上樹木二字，清晰的表達種植樹木是對的。

2023 美國傳達藝術年度獎
2023 Communication Arts
Award of Excellence

姓名

吳孟修 Wu, Meng-Xiu

作品名稱

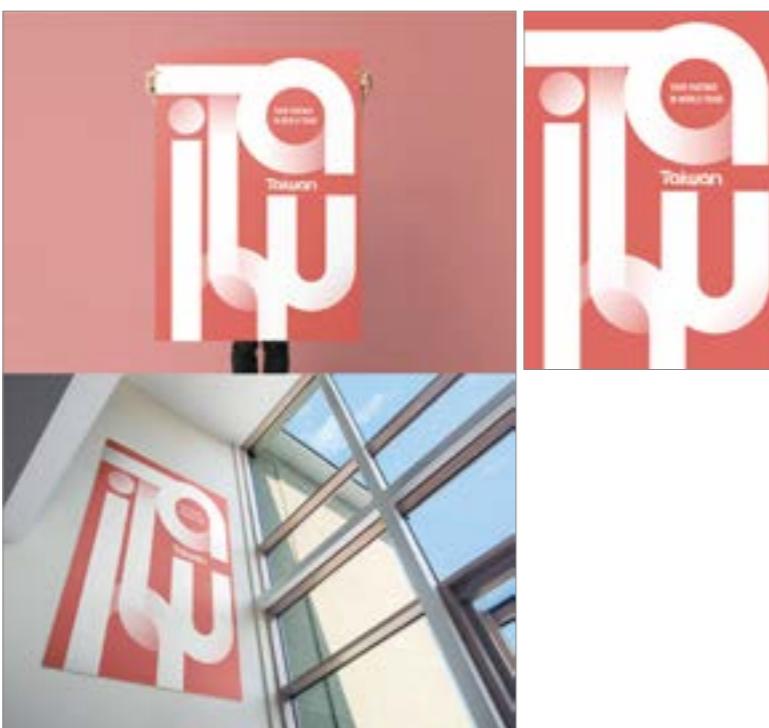
臺灣形象設計
Typography for Taiwan Image

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

運用「TAIWAN」這五個英文字母的拉伸重新排列組合為基礎，透過拉伸變形的視覺效果，呈現出臺灣人的彈性和創造力，展現出臺灣作為一個活躍、友善和具有吸引力的貿易夥伴的形象。



作品概念

將「打擊貪腐」的主題以打地鼠的概念去做呈現，用法槌作為工具，將貪腐的問題以法律的力量予以反擊，打造人民能夠安心信賴的清廉淨土。

2022 墨西哥國際海報雙年展
2022 The International Biennale of
Poster in Mexico
三等獎 Third Award

姓名
田妍顏 Tien, Yen-Yen

作品名稱
清廉淨土
A Better World Without Corruption

就讀學校
國立政治大學
傳播學院
廣告學系



作品概念

使用反諷的方式，呈現人類的自私自利造成非法販賣動物。

2022 墨西哥國際海報雙年展
2022 The International Biennale of
Poster in Mexico
三等獎 Third Award

姓名
蔣靜萱 Chiang, Ching-Hsuan

作品名稱
停止盜獵
Stop Illegal Hunting

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師
游明龍 Yu, Ming-Lung

2022 墨西哥國際海報雙年展
2022 The International Biennale of
Poster in Mexico
入圍 Selected

姓名
 蘇佑軒 Su, You-Syuan

作品名稱
 錢與蝶
 Money, Butterfly

就讀學校
 南臺學校財團法人
 南臺科技大學
 數位設計學院
 視覺傳達設計系

指導老師
 胡庭耀 Hu, Ting-Yao



作品概念

在動盪的時代，政治、經濟、環境等皆牽動著下一代的成長，影響國家未來。為此，我們從孩童視角反思，以他們直覺的思考方式審視現況。將金錢擬作蝴蝶的模樣，寓意著希望的到來，凸顯現實與希望的對比，也映出時局。

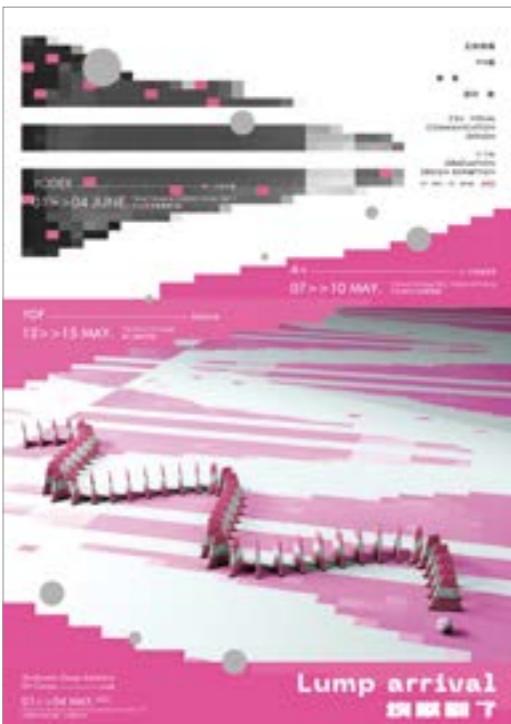
2022 墨西哥國際海報雙年展
2022 The International Biennale of
Poster in Mexico
入圍 Selected

姓名
 潘重宇 Pan, Chong-Yu

作品名稱
 塊狀到了
 Lump Arrival

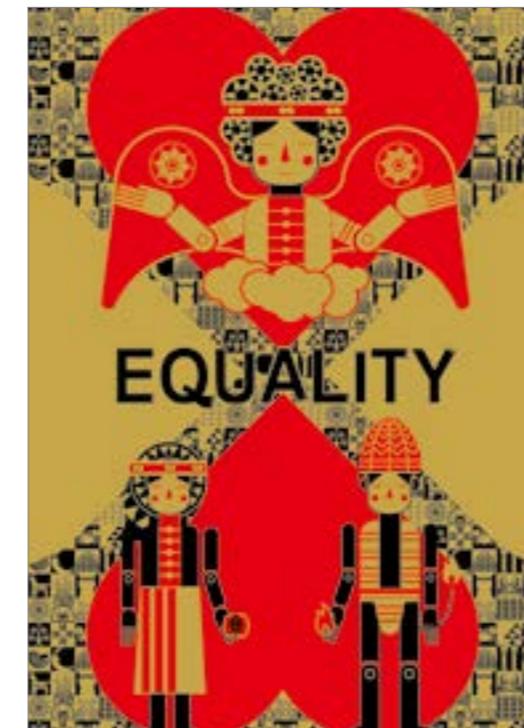
就讀學校
 正修學校財團法人
 正修科技大學
 生活創意學院
 視覺傳達設計系

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



作品概念

以主題「塊狀到了」為核心，呈現 20 組畢製團隊關注社會脈動，運用自身所學展開大膽對話的過程。透過碰撞概念，觸發多角度的價值思考，邀請民眾關注社會，共同堆疊文化記憶及歷史並開啟對話。



作品概念

臺灣原住民女孩追男孩是平等的。Taiwan aboriginal girls are equal in chasing boys.

2022 墨西哥國際海報雙年展
2022 The International Biennale of
Poster in Mexico
入圍 Selected

姓名
 廖美文 Liao, Mei-Wen

作品名稱
 性別平等
 Gender Equality

就讀學校
 中國科技大學
 規劃與設計學院
 視覺傳達設計系

指導老師
 林恩盈 Lin, En-Ying
 張盛權 Chang, Sheng-Chuan



作品概念

塑料對海洋的污染是非常嚴重的，而藉由這個作品是想告訴大家，再這樣下去總有一天海洋生物會被塑料包圍。

2022 墨西哥國際海報雙年展
2022 The International Biennale of
Poster in Mexico
入圍 Selected

姓名
 黃登霖 Huang, Teng-Lin

作品名稱
 塑料污染
 No Plastic

就讀學校
 亞洲大學
 創意設計學院
 視覺傳達設計學系

2022 墨西哥國際海報雙年展
2022 The International Biennale of Poster in Mexico
入圍 Selected

姓名
 陳郁臻 Chen, Yu-Chen

作品名稱
 樹枝 Twigs

就讀學校
 元智大學
 資訊學院
 資訊傳播學系

指導老師
 黃絜如 Huang, Chieh-Ju



作品概念

「生活在落葉上，因為有一個看不見的地方，他們喝着悲傷而活。」引用韓國詩人趙炳華〈與落葉同居〉。韓文字詞意為樹枝、兔子、跳、光等，欲表達在落葉堆中奮力生存的兔子，同時也在影射世上奮力生活著的人們。

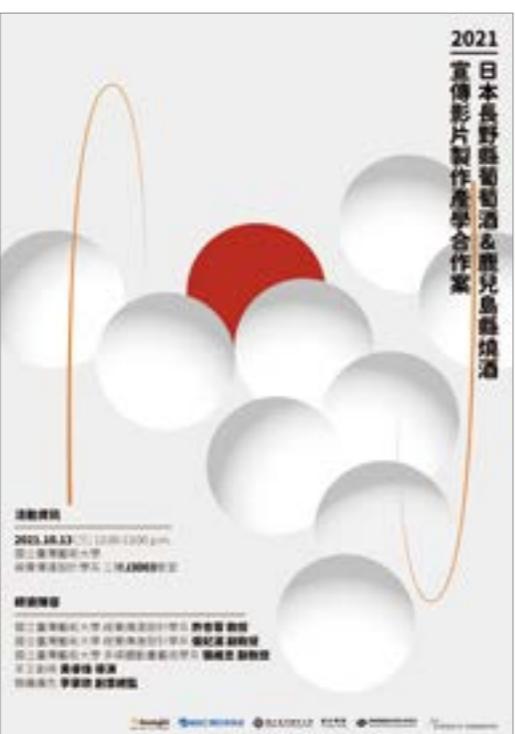
2022 墨西哥國際海報雙年展
2022 The International Biennale of Poster in Mexico
入圍 Selected

姓名
 吳炫霖 Wu, Xuan-Lin

作品名稱
 日本長野縣葡萄酒及鹿兒島燒酒宣傳
 影片製作產學合作案
 Japanese Wine and Shochu
 Industry-Academia Cooperation

就讀學校
 國立臺灣藝術大學
 設計學院
 視覺傳達設計學系

指導老師
 張妃滿 Zhang, Fei-Man



作品概念

這是一個國立臺灣藝術大學的學生與日本的產學合作案，主題是燒酒與葡萄酒的影片與視覺創作。主視覺採用大量氣泡與日本國旗的元素融合，並在兩側使用帶有速度感的流線表示微醺的搖晃效果。



作品概念

《大風天》故事主軸描寫一群孩子丟失風箏的那天，同時也側面描繪面對所愛事物離別與童年逝去消散的惆悵與感慨。時間像一陣不可思議的風，它將舊的過往吹散，但也會帶來新的生命和風景。

2023 紐約藝術指導協會年度獎
2023 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)
金方塊獎 Gold Cube

姓名
 徐世謙 Hsu, Shih-Chien
 謝宗宜 Xie, Zong-Yi

作品名稱
 大風天 (片頭動畫)
 The Windy Day - Opening

就讀學校
 國立臺灣科技大學
 設計學院
 設計系碩士班

指導老師
 蕭勝文 Hsiao, Sheng-Wen



作品概念

我們思考人生時會想起很多開心和低落的事，而那些情緒都只是短暫思考人生的軌跡，當回過神來，我們還是一如既往地繼續過日子。

2023 紐約藝術指導協會年度獎
2023 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC)
金方塊獎 Gold Cube

姓名
 許育瑄 Hsu, Yu-Hsuan
 連婕羽 Lien, Jie-Yu
 蔡宜家 Tsai, Yi-Chia
 楊毓晴 Yang, Yu-Ching

作品名稱
 融融 Felix

就讀學校
 國立臺灣藝術大學
 設計學院
 多媒體動畫藝術學系

指導老師
 李俊逸 Lee, Chun-I

2023 紐約藝術指導協會年度獎
2023 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 Merit

姓名

張喬絜 Chang, Chiao-Chieh
張筠培 Zhang, Yun-Pei
辛宥融 Xin, Yu-Rong

作品名稱

餘跡
Remains

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
數位媒體設計系

指導老師

翁漢騰 Weng, Han-Teng
劉景程 Liu, Ching-Cheng



作品概念

餘跡運用水彩質感與意識流的手法來表現一個關於兩人之間夢想與抉擇之後的故事，我們想藉由詩意的畫面呈現兩位主角所交織的青春回憶及心路歷程，傳達一個即使帶有些遺憾、但仍能成功實現夢想的結局。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎**
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot

姓名

張雨平 Chang, Yu-Ping

作品名稱

罐罐
Canman

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
數位媒體設計系

指導老師

劉景程
Liu, Ching-Cheng



作品概念

《罐罐》之中文標題取自於動畫中罐頭之元素，《CANMAN》將 CAN 與 MAN 結合為一單字，前者 CAN 取「罐頭」與「能夠」之雙關涵義，除對應作品中作為符碼代表之一的罐頭外，也與結尾主角預見到可能發生的事情相呼應。



作品概念

透過一間壽司店的故事探討自我肯定與虛榮的價值，每個人都希望自己受人賞識，但是自己所重視的事物未必他人也在乎。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎**
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot

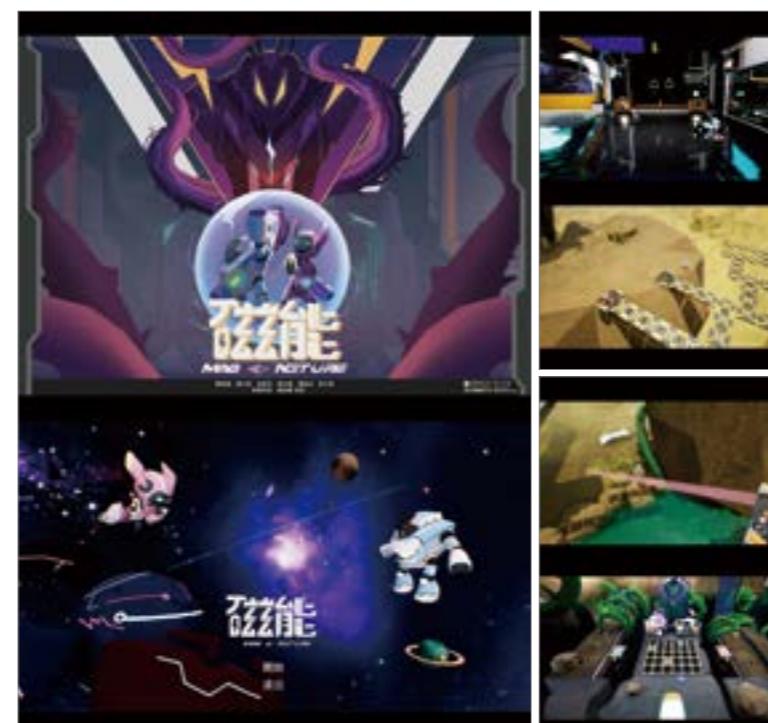
姓名
魏君恆 Wei, Jun-Heng

作品名稱

五星
5-Stars

就讀學校
國立雲林科技大學
設計學院
數位媒體設計系

指導老師
劉景程 Liu, Ching-Cheng



作品概念

在互相合作中總會有意見相同與相反的時候。磁鐵相吸時就像組員意見相同時，可以緊密的配合其他人的步調，當意見不合時就像磁鐵互相排斥的原理，但在意見不合的時候也能從中得到更好的回饋與成長。

**2022 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎**
2022 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot

姓名
鄭雅儀 Cheng, Ya-Yi
劉卉謙 Liu, Hui-Chien
曹仕旻 Cao, Shi-Min
吳建和 Wu, Jian-Han
楊竣吉 Yang, Jun-Ji
郭文逸 Guo, Wen-Yi

作品名稱
磁能
Magniture

就讀學校
嶺東科技大學
設計學院
數位媒體設計系

指導老師
劉欽豪 Liu, Chin-Hao

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

劉品辰 Liou, Pin-Chen
蔡淇昀 Tsai, Chi-Yun
方凱盈 Fang, Kai-Ying
蔡涵娜 Tsai, Han-Na

作品名稱

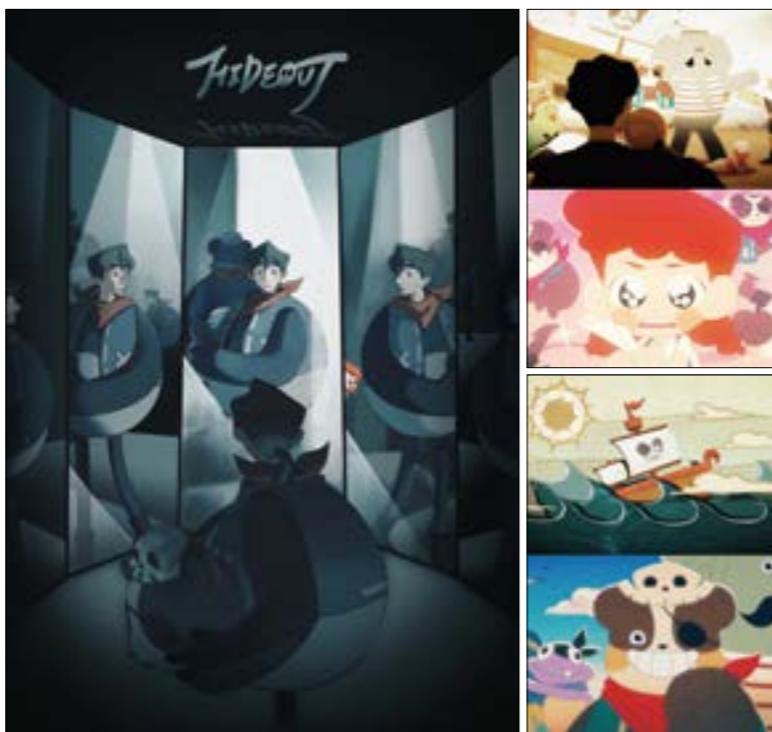
海盜熊貓
HideOut

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
數位媒體設計系

指導老師

李子強 Li, Tzu-Chiang

**作品概念**

我們以「多元包容、接納自己」為主軸，讓主角經歷自卑、被接納，進而接納自己的過程後，最終傳達給觀眾擁抱自己的獨特，並且將這樣的希望傳達給他人。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

朱研 Chu, Yen
陳重雁 Chen, Chung-Yan
吳文璋 Wu, Wen-Wei
王遠飛 Wong, Yuen-Fei

作品名稱

閉海
BEHIND

就讀學校

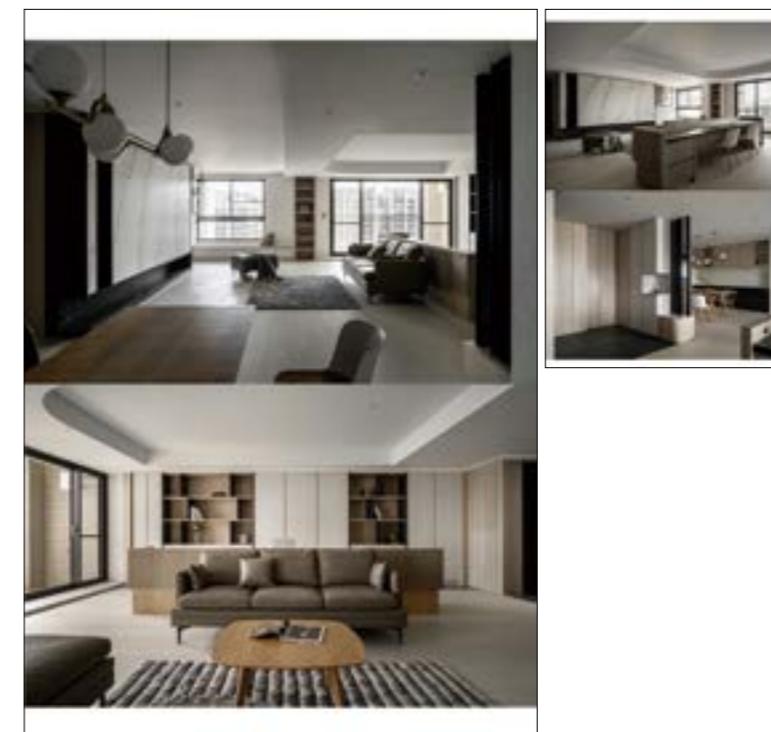
國立雲林科技大學
設計學院
數位媒體設計系

指導老師

劉景程 Liu, Ching-Cheng
陳思聰 Chen, Szu-Tsung

**作品概念**

故事發生在未來的地球，海洋乾涸，海床卻封存著星球的記憶；人類後裔受困於一處環形山內，如井底之蛙。身為科學家的主角二人為了找尋世界真相，邁向山壁上的巨大石門後方，尋找人們受困的真相與外界的樣貌。

**作品概念**

屋主在設計風格上偏好典雅、溫馨且舒適的空間，針對書房空間需要一個開闊的書桌和足夠擺放事務機的收納空間，因重視家生活品質與孩子的活動空間，特別希望擁有寬敞住宅規劃，並且專為孩童規劃的遊戲室。

**2023 德國 iF 設計獎
2023 iF Design Award
iF Design Award**

姓名

羅德智 Lo, Te-Chih
陳佳儒 Chen, Jia-Ru

作品名稱

晴空匯 D22
The Round of Joy

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
室內設計系碩士班

**2023 紐約藝術指導協會年度獎
2023 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 Merit**

姓名

張禎云 Chang, Zhen-Yun
洪采麗 Hong, Cai-Li
葉玟伶 Yeh, Wen-Ling

作品名稱

苔灣轉運站
Mosscope Bus Station

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
創意生活設計系

指導老師

鄭月秀 Cheng, Yueh-Hsiu

**作品概念**

臺灣及全球嚴重空汙，公路運輸汙染遠超電力行業。斗六鐵路高架化後，改造老舊斗六後站公車亭為環保公車轉運站，整合市區交通，成為環保交通樞紐。由都市心臟火車站旁的轉運站連結整個城市，強調微小苔蘚的大功能。

2023 紐約藝術指導協會年度獎
2023 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 Merit

姓名

黃鈞祐 Huang, Jun-You
 劉宇華 Liu, Yu-Hua

作品名稱

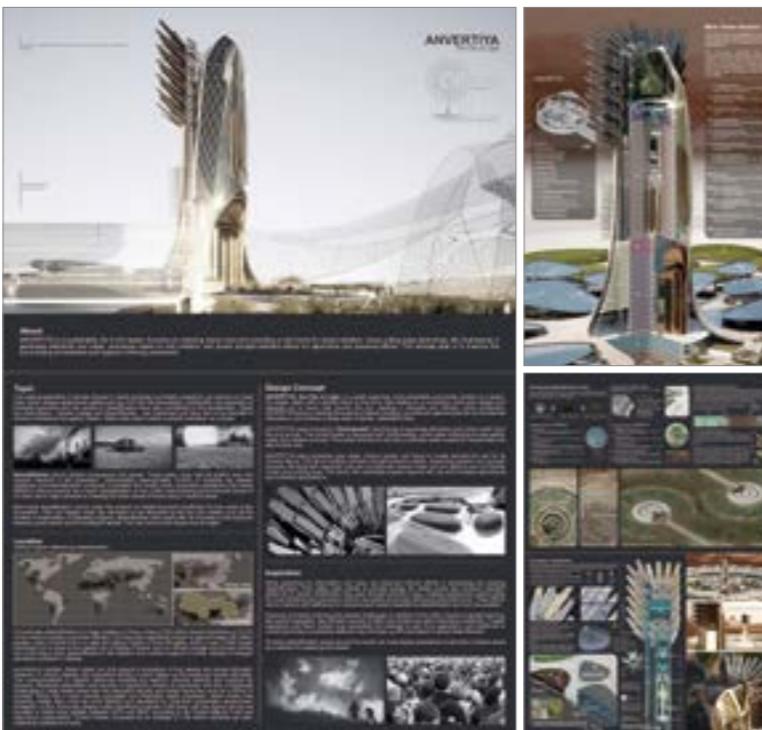
光之城
 Anvertiya: The City of Light

就讀學校

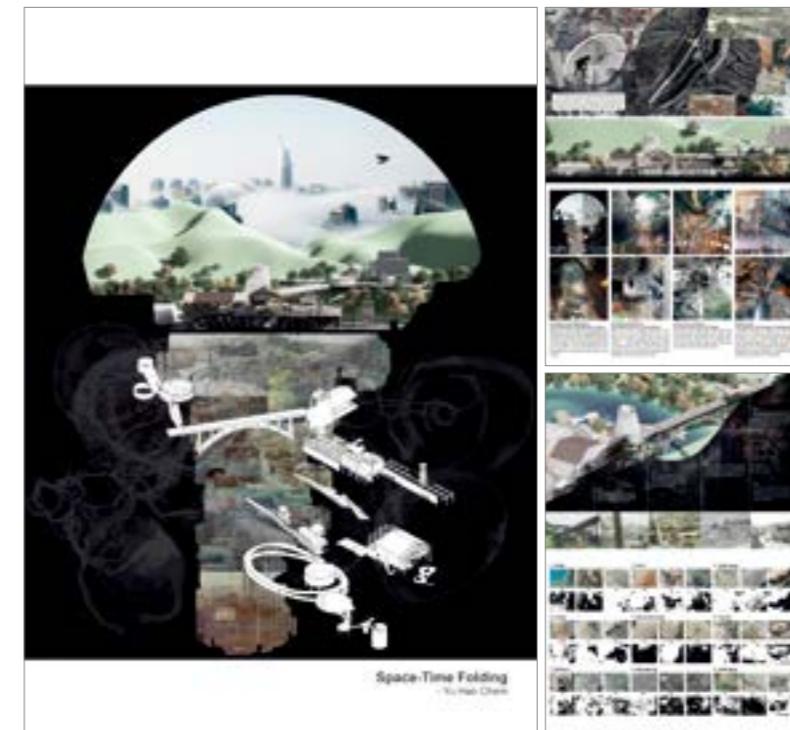
國立臺灣科技大學
 設計學院
 建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

**作品概念**

ANVERTIYA 光之城是一座在沙漠中的永續概念城市，高塔中心運用 Hydropanels 技術來收集淡水和產生能源，旨在輔助沙漠化環境的復育及完善農畜牧業的發展。

**作品概念**

漫遊於相對秩序的場域之中，特殊地貌的時間沖刷，廢棄的煤場之於屹立的大橋，感官隧道與寂寞山城，從興盛到衰退最終頽敗遭自然隱沒，隨著場域意識的共存與延展，人們自我沉思自我療癒。

2022 美國建築大師獎
2022 The Architecture MasterPrize (AMP)
New Discovery of the Year

姓名

秦健豪 Chin, Chien-Hao

作品名稱

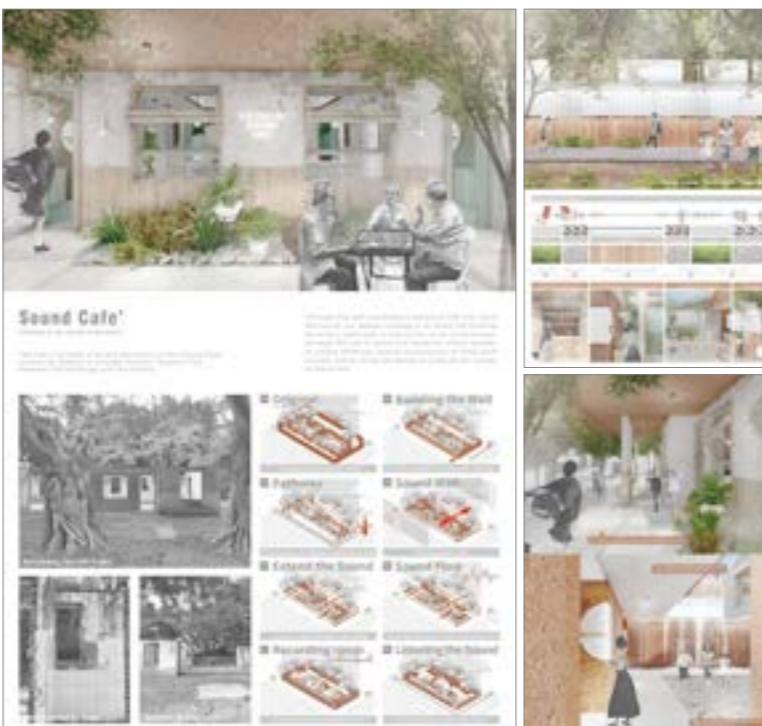
聲音咖啡廳
 Sound Cafe'

就讀學校

中原大學
 設計學院
 室內設計學系碩士班

指導老師

陳歷渝 Chen, Li-Yu

**作品概念**

Sound Café 為校園內舊宿舍的再設計案，以場域中大自然的聲響為設計靈感，試圖透過不同材料的特性，喚起人們行走在空間中不同的感官體驗，在廢墟與聲音之間，感受在大自然中啜飲一杯咖啡的饗宴。

**作品概念**

目標是建立一個充滿活力的遺產公園：一個包含場所營造、生態和生活的場域。透過連接阿根納穴位來改善環境中的病灶，為疫情和瞬息萬變的 21 世紀提供靈活而有彈性的景觀，最終激活整個區域，創造可持續的環境。

2022 美國建築大師獎
2022 The Architecture MasterPrize (AMP)
Best of Best

姓名

陳宥豪 Chen, Yu-Hao

作品名稱

時空褶皺
 Space-Time Folding

就讀學校

國立聯合大學
 設計學院
 建築學系

指導老師

吳細顏 Wu, Shi-Yen

2022 美國建築大師獎
2022 The Architecture MasterPrize (AMP)
Best of Best

姓名

陳玟慈 Chen, Wen-Tzu
 傅乙辰 Fu, I-Cheng

作品名稱

針灸阿根納
 Acupuncture For Agenna

就讀學校

國立聯合大學
 設計學院
 建築學系

指導老師

林妝鴻 Lin, Chuang-Hung

2022 美國建築大師獎

2022 The Architecture MasterPrize (AMP)

Best of Best

姓名

秦健豪 Chin, Chien-Hao

作品名稱

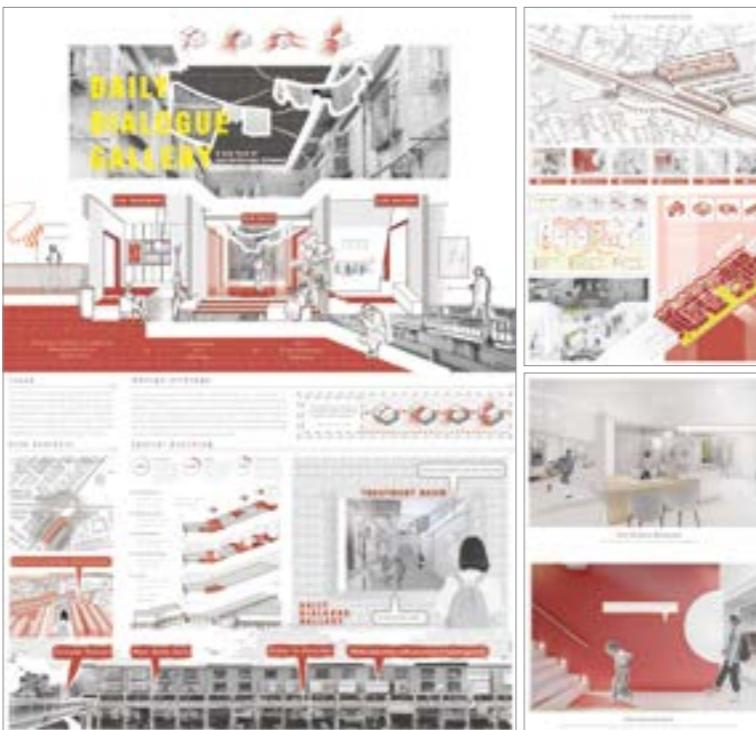
日常對話美術館
Daily Dialogue Gallery

就讀學校

中原大學
設計學院
室內設計學系碩士班

指導老師

陳歷渝 Chen, Li-Yu



作品概念

從心出發。日常對話美術館是在華江社區裡讓人自由穿梭在內在與外在間的對話場域，以白色美術館作開端，提供藝術處方箋，突破診所既有的尺度，從心門口到心出口，開展人們内心自癒及治癒的新型態心理治療場域。

2022 美國建築大師獎

2022 The Architecture MasterPrize (AMP)

Best of Best

姓名

張書璋 Chang, Shu-Wei

作品名稱

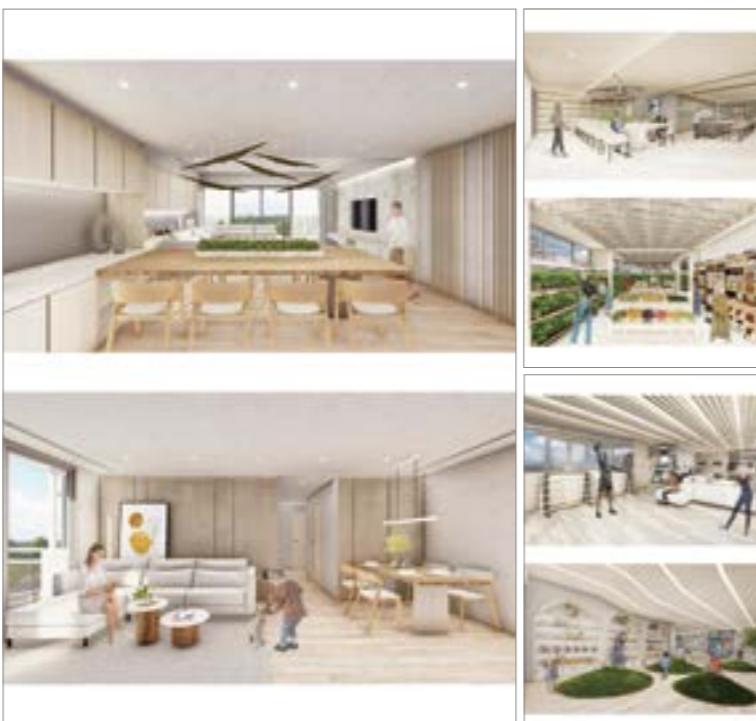
慢城生活
Slow City Life

就讀學校

中原大學
設計學院
室內設計學系碩士班

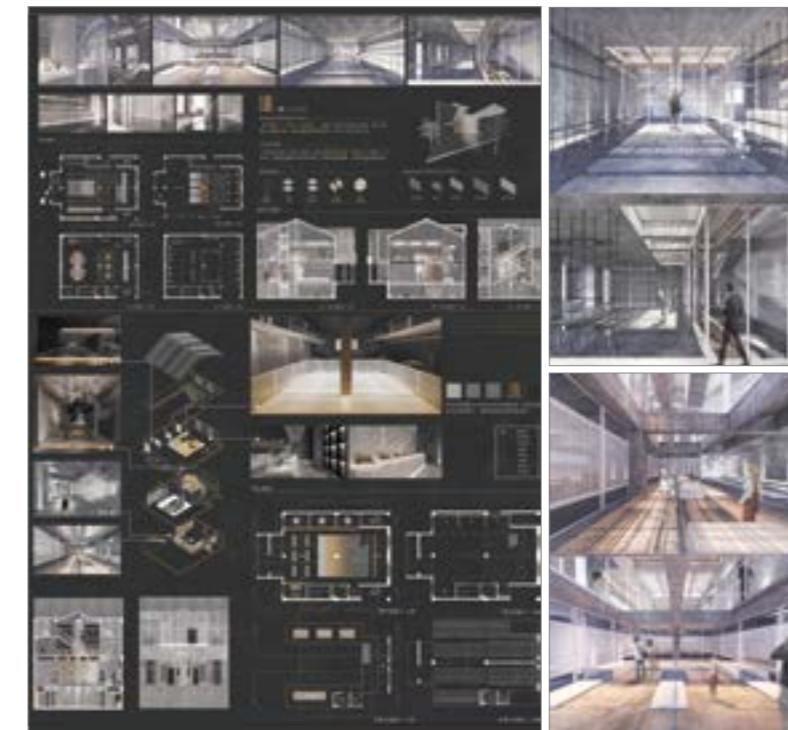
指導老師

洪逸安 Hung, Yi-An



作品概念

每個家都有自己的凝聚點，喜歡招待親朋好友的長桌、親子互動的場域、多元的公共空間，以及為三代人共同生活提供安全的生活環境。打造多種生活方式和全年齡層的公共設施和住宅，為老齡化社會提供舒適的居住環境。



作品概念

以過濾為概念，透過不同通透度的單元過濾光影、製造對流、視線穿透、延伸綠意，創造多层次感官體驗，多功能空間、品茶儀式增添味覺體驗。燈光色溫隱喻茶湯由白水煎煮至黃褐的變化，經挑空區沖孔板層層濾下如茶湯滴落。

2022 美國建築大師獎

2022 The Architecture MasterPrize (AMP)

Best of Best

姓名

蘇俊璋 Su, Chun-Chang
李珮溱 Lee, Pei-Jen

作品名稱

濾 - 三徑就荒茶空間
Filtering - Hermit's Hut Tea Space

就讀學校

中原大學
設計學院
室內設計學系

2022 美國建築大師獎

2022 The Architecture MasterPrize (AMP)

Best of Best

姓名

黃至瑀 Huang, Zhi-Yu
蒲彥任 Pu, Yan-Ren

作品名稱

旭集
The Fifth Public Retail Market

就讀學校

逢甲大學
建築專業學院
建築系碩士班

指導老師

徐光華 Hsu, Kuang-Hua



作品概念

寧取紊亂的生機，不取明顯的統一。人們沿著起伏的屋頂與紊亂的天際線，走在蜿蜒的舊紋理街道，不經意的進入市場，市場在發散與聚集之間，時間與空間發生質變，市場成為因街道活動不斷改變的有機體。

2022 美國建築大師獎
2022 The Architecture MasterPrize (AMP)
Best of Best

姓名

陳星宏 Chen, Hsing-Hung
紀昊昀 Chi, Hao-Yun

作品名稱

寂靜・城市的搖籃
Silent・City Cradle

就讀學校

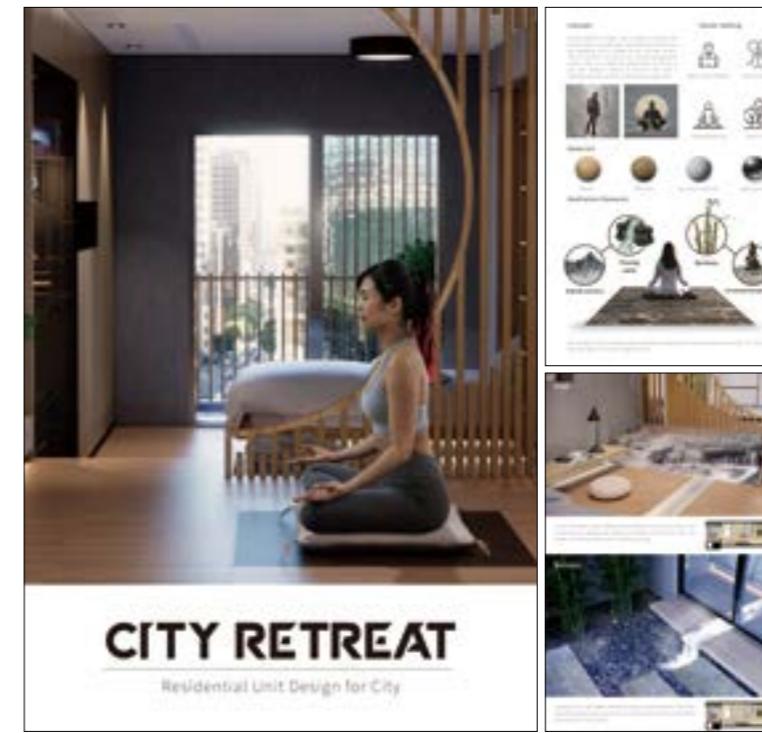
國立臺灣科技大學
設計學院
建築系博士班

指導老師

阮怡凱 Juan, Yi-Kai

**作品概念**

本案將禪意風格的自然、樸實帶入住宅設計。空間採用淺色木紋和大地色調的石材裝飾，營造空間的恬靜氛圍。臥室由弧形天花板包覆著橫梁，搭配弧形的鏡子、穹頂，總體將使人身心彷彿沉浸於無重力空間之雋永、放鬆感。

**作品概念**

繁忙的臺北，城市的步調往往相當快速。此設計將住宅視為人們在工作一天後沉澱身心的場所。透過與 5G 的結合，將其打造為富有禪意的神聖空間，讓人們有機會與自身對話，重拾人生意義。

2022 美國建築大師獎
2022 The Architecture MasterPrize (AMP)
Best of Best

姓名

紀昊昀 Chi, Hao-Yun
陳星宏 Chen, Hsing-Hung

作品名稱

記憶・寧靜的故事
Memory・Tranquility Story

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系博士班

指導老師

阮怡凱 Juan, Yi-Kai

**作品概念**

創作以「恬靜」為核心，致力於將戶外平和氛圍融入室內。空間布局上，特別從日常生活和使用角度出發，為居住者創造獨立和諧的工作區。確保空間洋溢寧靜與舒適感，並巧妙地結合環境自然特色和實用性。

**作品概念**

此設計是能夠防止病毒傳播，並且盡量不影響運動員生活的防疫選手村。整體大樓以快速搭建的形式構成，設計從內而外分別設置居住層 - 防疫分流層 - 選手運動訓練層做為區分，達到降低群聚風險與維持運動員本身必要的訓練。

2022 美國建築大師獎
2022 The Architecture MasterPrize (AMP)
Best of Best

姓名

劉承儒 Liu, Cheng-Ju
林靖騰 Lin, Ching-Teng

作品名稱

禪境
City Retreat

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

2022 美國建築大師獎
2022 The Architecture MasterPrize (AMP)
Best of Best

姓名

賴翰宇 Lai, Han-Yu
葉俊毅 Yeh, Chun-Yi

作品名稱

Smart Cube+/Fast-Assembling
Covid-19 Prevention Olympic Village

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

2022 美國建築大師獎
2022 The Architecture MasterPrize (AMP)
Best of Best

姓名
賴翰宇 Lai, Han-Yu

作品名稱
"YEMOJA"- 水源保護者
"YEMOJA"- The Guardian of Water Sources

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
建築系碩士班

指導老師
陳彥廷 Chen, Yan-Ting



2022 美國建築大師獎
2022 The Architecture MasterPrize (AMP)
Best of Best

姓名
蔡伊瑄 Tsai, I-Hsuan
呂宗霖 Lu, Zong-Lin

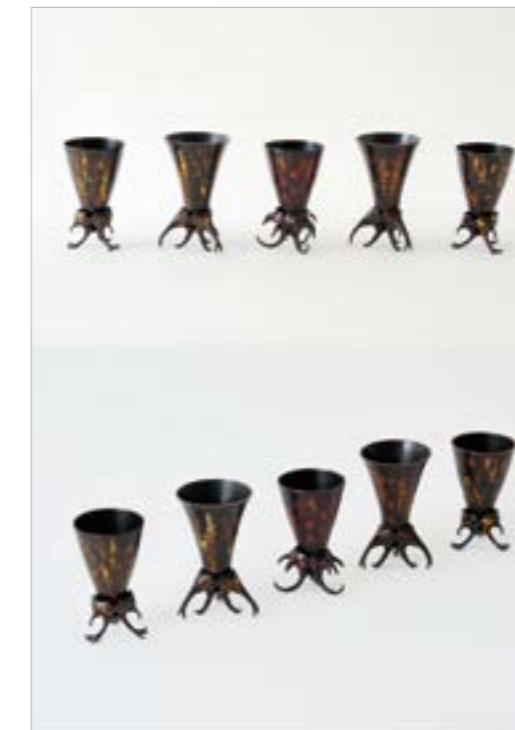
作品名稱
織水輕舞
Weaving With Air

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
建築系

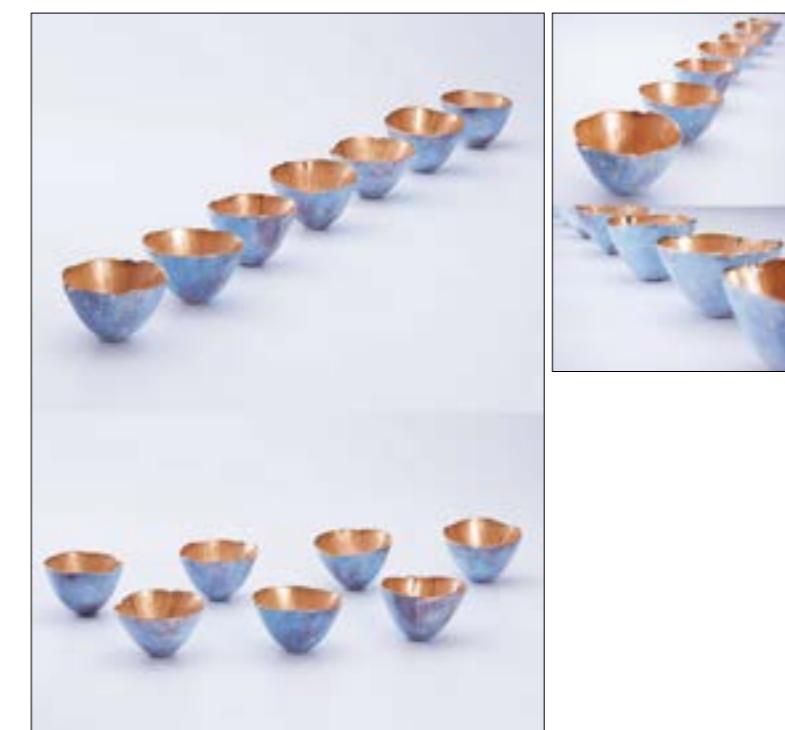
指導老師
陳彥廷 Chen, Yan-Ting
江梓璋 Chiang, Tzu-Wei



作品概念
致力解決衣索比亞健康危機，我們創新霧水收集塔，善用地形和氣候，每日自大氣中獲取 165.7 升潔淨飲水，改善傳染病和營養不良的問題。同時結合當地技術，打造社區共融的生活中心，提供水源、交易市場和傳統文化空間。



作品概念
「爵」是傳統文化用於飲酒的容器，常見於古代君主與王侯所使用。造型結構採用三點支撐，定位穩定且不易傾倒。將此概念與甲蟲的造型特徵結合，表面以天然漆、金箔、銀箔、銅箔點綴，賦予酒杯高貴氛圍，提升飲酒體驗。



作品概念
金屬折疊如同生命一般，留下不會消逝的痕跡，成為自我的一部分。就像海邊礁石的侵蝕痕跡，每個時刻的個體都是過去經歷的總和。這些經歷的痕跡雖然不會消失，卻依然能讓時刻閃耀著。

2022 日本伊丹國際當代首飾 (工藝) 展
2022 ITAMI International Contemporary Jewellery(Craft) Exhibition
入選 Selected

姓名
曾翊捷 Zeng, Yi-Jie

作品名稱
爵 Jue

就讀學校
國立臺灣藝術大學
設計學院
工藝設計系碩士班

指導老師
趙丹綺 Chao, Tan-Chi
王意婷 Wang, Yi-Ting

2022 日本伊丹國際當代首飾 (工藝) 展
2022 ITAMI International Contemporary Jewellery(Craft) Exhibition
入選 Selected

姓名
呂涵育 Lu, Han-Yu

作品名稱
痕跡 Trace

就讀學校
輔仁大學
藝術學院
應用美術學系碩士班

指導老師
陳國珍 Chen, Kuo-Jen

2022 日本伊丹
國際當代首飾 (工藝) 展
2022 ITAMI International Contemporary
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 Selected

姓 名
勞鈺恩 Lo, Yu-En

作品名稱
陀螺
Spinning Top

就讀學校
輔仁大學
藝術學院
應用美術學系碩士班

指導老師
陳國珍 Chen, Kuo-Jen



作品概念

此作品創作發想來自於傳統陀螺，以製作陀螺造型和多彩顏色設計，放置於桌上的酒杯輕輕觸碰，會旋轉搖擺，讓人感受視覺上的治癒與享受樂趣。



作品概念

落葉紛飛情自濃，飄落各方別離人。
秋風吹起反無期，循脈脈脈窮盡根。

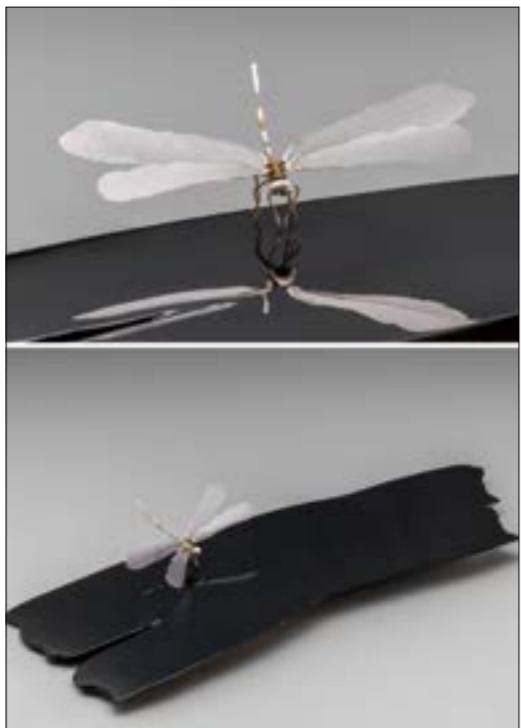
2022 日本伊丹
國際當代首飾 (工藝) 展
2022 ITAMI International Contemporary
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 Selected

姓 名
謝正順 Hsieh, Cheng-Shun

作品名稱
堅強的脆弱 II
The Vulnerability in Toughness

就讀學校
國立臺南藝術大學
視覺藝術學院
應用藝術研究所

指導老師
徐玟瑩 Hsu, Mei-Ing



作品概念

《堅強的脆弱 II》是以環境為鏡子，「脆弱」的自己從鏡子裡映照出「堅強」的自己。藉由它的形體與整體空間的和諧平衡，來表達我在工藝創作過程中、在脆弱與堅強的相互映襯裡，在動與不動之間的停留所賦予我的沉靜。

2022 日本伊丹
國際當代首飾 (工藝) 展
2022 ITAMI International Contemporary
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 Selected

姓 名
許溱秦 Hsu, Chen-Chin

作品名稱
脈 Vein

就讀學校
國立臺南藝術大學
視覺藝術學院
應用藝術研究所



**2023 iD 國際新銳設計師獎
2023 iD International Emerging Designer Awards
一等獎 First Prize**

姓名

梁宗琳 Liang, Zong-Lin

作品名稱

城市難民
Urban Refugees

就讀學校

實踐大學
設計學院
服裝設計學系



作品概念

城市中掙扎，想逃離卻無法。這裡是夢想的中心，但夢想遙不可及，多少能量在爆炸，卻被制服所束縛；多少人陷入昏迷，徒留下空殼軀體。日常的膨脹與偽裝，且讓我們共築夢，縱是海市蜃樓也無妨。

**2023 德國紅點設計概念大獎
2023 Red Dot Award: Design Concept
最佳設計獎 Best of the Best**

姓名

林宏昇 Lin, Hong-Sheng

作品名稱

詠生學
Anima Education

就讀學校

嶺東科技大學
時尚學院
服飾設計系

指導老師

洪雅雯 Hung, Ya-Wen



作品概念

「暗淡輕黃體性柔，情疏跡遠只香留。」<桂花>李清照。詠頌桂花不奪目但以獨有姿態讓人留念。而你我共勉。呼應桂花印象解構桂花肌理，製作印花手作布料。燙金是人生中珍貴模樣，不完美卻閃耀。



作品概念

纖維藝術與攝影作品結合，透過立體呈現方式與服裝融為一體，編織手法與色彩堆疊出大自然獨有特色，以傳統刺繡展現自然界的生態美，喚醒對環境保育及海洋生態資源的重視。

**2023 德國紅點設計概念大獎
2023 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot**

姓名

葉宥岑 Yeh, Yu-Tsen

作品名稱

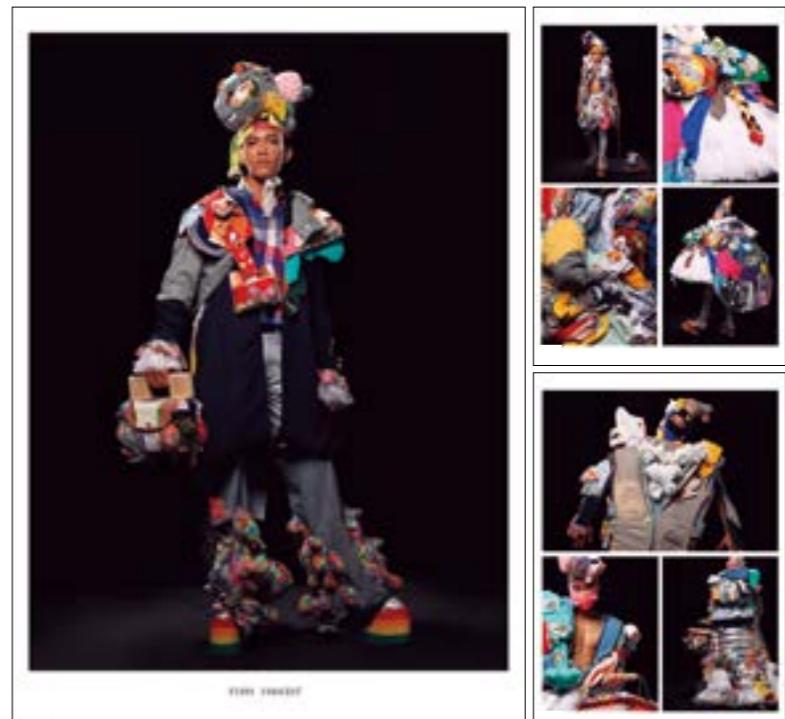
景嚮
The View

就讀學校

嶺東科技大學
時尚學院
服飾設計系

指導老師

李復真 Lee, Fu-Chen



作品概念

用自創手繪印花將大家心中的童趣世界可視化。用拼貼、纏繞服裝工法將二手衣、襪子、舊玩具以童趣無厘頭、烏托邦的方式呈現，並強調永續的精神再製，將衣物重新循環再利用結合文藝復興的華麗元素，賦予服裝新生命。

**2023 德國紅點設計概念大獎
2023 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot**

姓名

林傳洧 Lin, Chuan-Wei
陳昱銓 Chen, Yu-Chuan

作品名稱

童言童語
Funny & Innocent

就讀學校

嶺東科技大學
時尚學院
流行設計系

指導老師

黃立璿 Huang, Li-Hsuan
李復真 Lee, Fu-Chen
陳高生 Chen, Kao-Sheng
吳文芸 Wu, Wen-Yun

113 年度獲獎作品介紹 113 Work & Concept

- 產品設計類 146
- 視覺傳達設計類 169
- 數位動畫類 206
- 建築與景觀設計類 210
- 工藝設計類 221
- 時尚設計類 225



2024 德國 iF 學生設計獎

2024 iF Design Student Award

Best of the Year (EUR 2,500)

姓 名

林仲薇 Lin, Zhong-Wei

作品名稱

ReShade - 工地綠化設備

ReShade - Urban greening device

就讀學校

國立成功大學

規劃設計學院

工業設計學系碩士班



作品概念

「ReShade」是一款專為建築工地設計的降溫和綠化裝置，旨在為工人創造更舒適的工作環境，並促進地球的可持續環境。



作品概念

Let's Summit 是提供登山杖租借的服務站點，登山杖能減輕膝蓋壓力並提高登山安全性。此租賃概念實用且具商業價值，它也是種可持續的解決方案，減少多餘的購買和資源浪費。

2024 德國 iF 學生設計獎

2024 iF Design Student Award

Winner

姓 名

張妍 Chang, Yen

作品名稱

再生蕉葉套袋

Banana-pro-bag

就讀學校

國立臺灣科技大學

設計學院

設計系碩士班

指導老師

李鍇朮 Li, Kai-Chu



作品概念

「再生蕉葉套袋」將龐大的廢棄蕉樹再生成保護果實必要的香蕉紙套袋及繩索；套袋上的試紙可偵測果實成熟度，提醒蕉農採收、除蟲等動作；而套袋可輕便束緊封口，減少體力耗支，還能解決龐大農業廢棄物的問題。



作品概念

ECH 是一款既便宜又可簡化理髮流程與協助照顧者對臥床病友能以方便且省力的方式進行理髮、洗髮的折疊式兩用罩與省力套組，降低照顧者職業傷害與照顧負擔。

2024 德國 iF 學生設計獎

2024 iF Design Student Award

Winner

姓 名

林昀竺 Lin, Yun-Jhu

林貝慈 Lim, Per-Cher

作品名稱

登山杖租借站

Let's Summit

就讀學校

國立臺北科技大學

設計學院

工業設計系

指導老師

黃孟帆 Huang, Meng-Fan

2024 德國 iF 學生設計獎

2024 iF Design Student Award

Winner

姓 名

曾振彥 Tseng, Chen-Yen

小林文也 Shiao Lin, Wen-Yeh

鄭亦珊 Zheng, Yi-Shan

作品名稱

ECH- 舒梳理

ECH-Easy Cut Hair

就讀學校

明志科技大學

管理暨設計學院

工業設計系

指導老師

李鍇朮 Li, Kai-Chu

2024 德國 iF 學生設計獎
2024 iF Design Student Award
Winner

姓名

劉音棋 Liu, Yin-Chi
 吳昀蓁 Wu, Yun-Jhen
 曾玟心 Zeng, Wen-Shin
 林欣妤 Lin, Sin-Yu

作品名稱

遠距大型動物醫療系統
 RVVS

就讀學校

明志科技大學
 管理暨設計學院
 工業設計系

指導老師

李錯朮 Li, Kai-Chu



作品概念

這是可以進行大型牲畜的遠距看診服務系統，補足獸醫人力不足的問題。利用 AI 辨識和獸醫遠距看診幫助酪農分析牛隻狀況，並且判讀是否需要至現場救治，和協助獸醫救治路線等。



作品概念

戰亂影響下將導致嬰兒健康出現問題，需及時得到醫護救助，為此我們設計一款在急難救助中醫護人員人手不足、母親無法親餵母乳情況下，更便於餵哺嬰兒之保久乳的概念設計。

2024 德國 iF 學生設計獎
2024 iF Design Student Award
Winner

姓名

韓季廷 Han, Ji-Ting
 林孟臻 Lin, Meng-Zhen
 王沛恩 Wang, Pei-En

作品名稱

如廁斗篷
 Toilet Cloak

就讀學校

龍華科技大學
 人文暨設計學院
 文化創意與數位媒體設計系

指導老師

蕭誠一 Hsiao, Cheng-Yi
 林念鞍 Lin, Nien-An



作品概念

全球有近 6.7 億人面臨露天排便問題，尤其對女性造成健康和尊嚴風險。透過回收塑膠製作的便攜斗篷，提供女性在外如廁的安全便利，同時參與到產品的製造與銷售，為自己和家庭帶來收入。



作品概念

i CARE CATTLE 為改善牛隻因生心理因素導致的問題而設計。結合牛臉辨識系統與自動餵食車，在提供牛隻每日基本飼料後，依據牛隻不同的狀態提供第二輪的藥物與礦物質，並彙整整個別的數據回報。

2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands & Communication Design
最佳設計獎 Best of the Best

姓名

林湘霏 Lin, Hsiang-Fei
 洪御雲 Hong, Yu-Yun
 蘇怡萱 Su, Yi-Syuan

作品名稱

RES:NU- 手持 / 吊掛式保久乳概念設計
 RES:NU-Concept Design of Handheld/ Hanging Long Life Milk

就讀學校

正修學校財團法人正修科技大學
 生活創意學院
 視覺傳達設計系

指導老師

賴岳興 Lai, Yueh-Hsing
 吳漢鐘 Wu, Han-Chung
 陳興仲 Chen, Hsing-Chung
 吳彥霖 Wu, Yen-Lin
 林育靚 Lin, Yu-Jin
 吳守哲 Wu, Shou-Che

2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot

姓名

常勳宇 Chang, Hsun-Yu
 薛凱潔 Hsueh, Kai-Chieh
 陳昱廷 Chen, Yu-Ting
 林仲威 Lin, Zhong-Wei

作品名稱

智能牛隻餵食機
 iCARE CATTLE

就讀學校

國立臺北教育大學
 人文藝術學院
 藝術與造型設計學系

指導老師

李錯朮 Li, Kai-Chu

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

連于茜 Lian, Yu-Qian
鄭至傑 Cheng, Zhi-Jie
薛榕賢 Xue, Rong-Xian
陳佩瑄 Chen, Pei-Xuan
林琪茵 Lin, Qi-Yin

作品名稱

海生魚續
Marine Fishing

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳建勳 Chen, Chien-Hsun
張盛權 Chang, Sheng-Chuan

**作品概念**

本設計呼應臺灣政府推廣友善垂釣運動為宗旨，宣導海洋永續與路亞友善垂釣，透過友善形象推廣，讓民眾意識海洋生態環境對生活的重要性，同時得到娛樂、永續、保育的效果。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

吳宥頡 Wu, You-Jie

作品名稱

數位飲水機
BOBO

就讀學校

明志科技大學
管理暨設計學院
工業設計系

指導老師

李鍇甫 Li, Kai-Chu

**作品概念**

BOBO 是一款公共空間教育用的數位飲水機，通過數位水族養殖系統，以及通過臉部辨識及輸入體重，飲水機可以計算出每個孩子每天所需的飲水量。隨著水族養殖條件的升級，讓孩童能透過探索與培育方式養成喝水習慣。

**作品概念**

JOZZI 系列產品專為溪河邊的戶外活動打造，針對防溺、救援與應變，將戲水樂趣與戶外安全完美結合。提高了攜帶意願，而且在危急時刻，再生 EVA 製成的每件產品能隨手取得、輕鬆變身為有效的救助工具。

**2023 德國紅點設計概念大獎
2023 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot**

姓名

何婕熙 Ho, Jie-Hsi
張宇萱 Chang, Yu-Hsuan

作品名稱

救你救溺
JOZZI

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師

劉嘉勝 Liu, Jia-Sheng

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

林庭而 Lin, Ting-Erh

**2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot**

姓名

林彥昕 Lin, Yen-Hsin

作品名稱

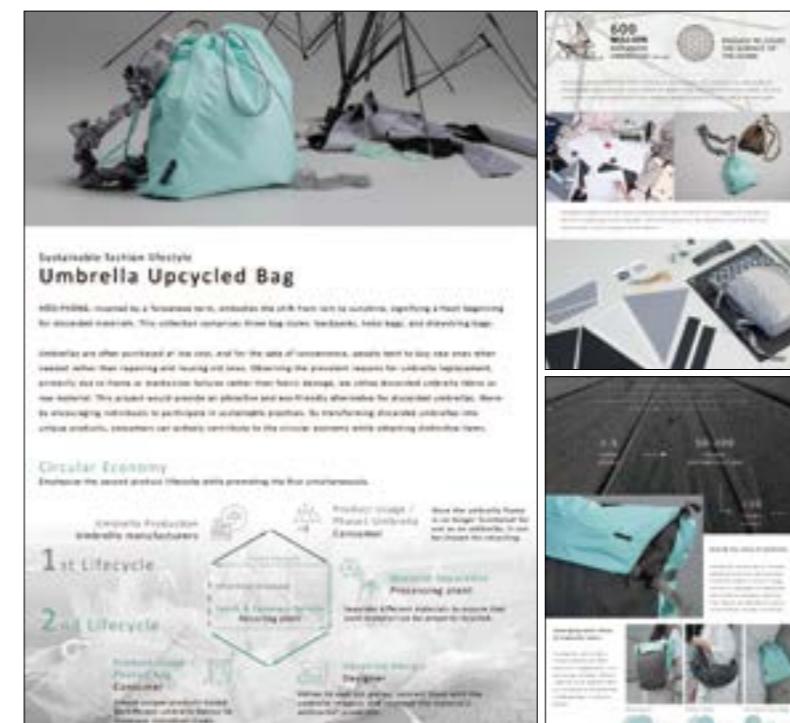
雨傘回收升級再造包袋 | 雨縫設計
Umbrella Upcycled Bag | HOO-PHANG

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師

鄭仕弘 Cheng, Shih-Hung
洪健翔 Hung, Chien-Hsiang

**作品概念**

以廢棄傘布作為原料，使用其本身裁片，創造適應不同傘面的包款；應用傘布良好防水性與機能性，並連結雨傘操作習慣，在互動時喚起使用者的環境資源意識；延長產品使用期限，將永續帶進大眾日常生活。

2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名

徐可芹 Hsu, Ko-Chin
夏意涵 Hsia, Yi-Han

作品名稱

坡坡球
PoPo Ball

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師

陳建雄 Chen, Chien-Hsiung
施皇旭 Shih, Huang-Hsu

**作品概念**

坡坡球是一款為 6 歲以上玩家設計的多人益智滾球遊戲。以不同造型與高低堆疊的六角形塊體搭建軌道，結合障礙物擺放產生的各種組合，創造出多種玩法和挑戰。

2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名

施韋佑 Shih, Wei-Yu

作品名稱

商業電動機動載具
CGR1

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
工業設計系

指導老師

劉嘉勝 Liu, Jia-Sheng
林時旭 Lin, Shin-Hsu

**作品概念**

CGR1 是一台針對都市交通環境特別設計的新型載貨機能電動載具。這款三輪電動載具提供更具系統規劃的置物空間，有效利用車體空間並增加機動性，更聰明的送貨服務流程。以提升物流配送效率為核心目標。

**作品概念**

EZZIP 是專為野外觀察設計的多地形適應、空間可擴充的輔助載具，提供靈活且功能豐富的工作平台。其模塊化的設計，能根據研究需求和環境條件調整空間與配置。讓研究員更專注於科學發現，減少後勤負擔和時間消耗。

2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名

張俊裕 Zhang, Jun-Yu
林祐儀 Lin, Yu-Yi

作品名稱

野外研究載具
EEZIP

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師

林時旭 Lin, Shih-Hsu
劉嘉勝 Liu, Jia-Sheng

**作品概念**

透過切根的方式，來讓臺灣藜植株高度變矮，讓部落農夫們方便並更享受採收的時光。為確保切根前幼苗是強壯的，使用精準育苗來培養。

2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名

謝承義 Hsieh, Cheng-Yi
吳文敏 Wu, Wen-Min

作品名稱

台灣藜革新盤
InnovTulis Tray

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師

鄭仕弘 Cheng, Shih-Hung
洪健翔 Hung, Chien-Hsiang

2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名

謝沛馨 Shieh, Pei-Hsin
蔡文妮 Tsai, Wen-Ni

作品名稱

連結人與動物的認養服務設計
Connect & Adopt: Shaping Adoption Journeys

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系碩士班

指導老師

唐玄輝 Tang, Hsien-Hui

**作品概念**

此專案在宜蘭和花蓮的公立動物收容所，針對認養服務的十大核心問題，共提出了 15 項設計方案，涵蓋空間指引、人寵適配、服務一致性和飼主責任教育，進一步提升服務量能與品質，以及認養成功率。

2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名

林學鴻 Lin, Hsueh-Hung
賴宏璋 Lai, Hong-Wei

作品名稱

新一代滴灌設備
HYDRIP

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
工業設計系

指導老師

林姿瑩 Lin, Tz-Ying

**作品概念**

臺灣南投茶園因灌溉管線易損壞且維修成本高，多依賴自然降雨，氣候變遷導致旱害。HYDRIP 滴灌設備利用溫差變化收集水滴，儲存降雨，結合 AIOT 智能監控，自動偵測土壤濕度並控制滴灌，提供茶農智能便捷的灌溉。

**作品概念**

鐵路設施是不可或缺的大眾運輸，在安全舒適的行車環境背後，則是透過夜間的例行性維護作業去維持。我們的產品構想以夜間巡邏車作為設計的原型，並結合例行性研磨維護的輕型維修巡邏機具。

2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名

郭子謙 Guo, Zi-Qian
謝義喆 Sie, Yi-Jhe

作品名稱

新型態單軌研磨機具
New type of single-rail grinding machinery

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
工業設計系

指導老師

馬永川 Ma, Yung-Chuan

**作品概念**

一款可分析茶樹中心病蟲害的硬管內視鏡。藉光纖提供照明，再以透鏡拍攝環景影像，最後藉 APP 回傳影像至 AI 後台進行辨識與分析了解病蟲害及治療方案，降低農損與農藥使用。

2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名

林欣妤 Lin, Sin-Yu
吳昀蓁 Wu, Yun-Jhen
曾玟心 Zeng, Wen-Shin
劉音棋 Liu, Yin-Chi

作品名稱

TEAS(5.0)

就讀學校

國立臺北教育大學
人文藝術學院
藝術與造形設計學系

指導老師

李鍇尤 Li, Kai-Chu

2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名

黃俊融 Huang, Chun-Jung
蔡懷恩 Tsai, Huai-En
張家維 Chang, Chia-Wei

作品名稱

小倉儲模組化運搬載具
CloudLift

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
創意商品設計學系

指導老師

王錫安 Wang, Hsi-An



2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名

李怡芳 Li, Yi-Fang

作品名稱

梨園寒災防護裝置
Pearland cold snap Prevention Equipment

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
創意商品設計學系

指導老師

柯雅娟 Ko, Ya-Chuan



2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名

吳宥穎 Wu, You-Jie
林子筠 Lin, Zih-Yun

作品名稱

孩童呼吸輔具套組
YO-BALL

就讀學校

明志科技大學
管理暨設計學院
工業設計系

指導老師

李鍇尤 Li, Kai-Chu

作品概念
改善在寒災時，梨園傳統方式無法短時間快速升溫並需要人力長時間觀察的痛點，使得人們可以提前知道寒災來臨，快速的準備在短時間內讓園內溫度升高並可以遠程觀測園內溫度濕度與狀態。

作品概念
尿優舒人工智慧醫療物聯網尿袋利用 AI 整合硬體搭配攝像頭，即時監測尿液顏色與細菌數，藉由雲端將病患的訊息透過加密後回傳到醫療平台，讓患者和醫護人員都能夠有效的管理病人的狀態。

2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓 名
王萱筑 Wang, Hsuan-Chu

作品名稱
兩用縫紉機
Dual Purpose Sewing Machine

就讀學校
實踐大學
設計學院
工業產品設計學系

指導老師
徐景亭 Hsu, Ching-Ting



作品概念

將桌上型縫紉機的功能簡化，並重新設計手持縫紉機，讓使用者有更多使用方式的選擇。功能操作簡單明瞭，使初學者更容易上手，將產品尺寸縮小，使不佔空間，更適合放在家中，並增加攜帶性，使其更便利。

2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
最佳設計獎 Best of the Best

姓 名
陳伯漢 Chen, Po-Han

作品名稱
鋁擠型城市電動單車
Aluminum Extrusion Electric Urban Bicycle

就讀學校
實踐大學
設計學院
工業產品設計學系

指導老師
孫崇實 Sun, Chung-Shih



作品概念

將機床結構所使用的鋁擠型作為設計的基礎，創造電動單車全新的可能性，安裝快速且緊密的扣件結合城市單車所需的配件，使用者可以將扣件在車架的軌道滑動，任意地調整和配置配件，提升了車輛的多功能性和客製化程度。



作品概念

將腦中風患者居家復健期的日常手部動作做為主軸，以遊戲化、系列化、模組化的方式試圖使產品更具趣味性、系統性、調整性，希望幫助患者更積極主動、更明確且有效率的復健。

2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓 名
錢怡宸 Chien, Yi-Chen

作品名稱
Jhain Jhain 復能心趣 - 居家腦中風復健遊戲組
Jhain Jhain - Home Stroke Rehabilitation Game Set

就讀學校
實踐大學
設計學院
工業產品設計學系

指導老師
何信坤 Ho, Hsin-Kun



作品概念

教育探索者是一個自主電動移動學習平台，配備了教育資源，設有四個模組車廂。它為偏遠地區的孩子提供了參與實踐學習的機會。與教育部和文化部合作，我們致力於縮小城鄉教育差距，實現教育平等。

2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓 名
紀伯謙 Chi, Po-Chien
陳俊浩 Chen, Chun-Hao
羅文駿 Law, Man-Chun
王承邦 Wang, Cheng-Bang

作品名稱
教育探索者
EduVenture Explorer

就讀學校
東海大學
創意設計暨藝術學院
工業設計學系

指導老師
張俊元 Chang, Chun-Yuan
郭家璋 Kuo, Chia-Wei

2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名

廖姵慈 Liao, Pei-Tzu
蔣瑋庭 Jiang, Wei-Ting

作品名稱

居家犬隻擠尿組
BladderEase

就讀學校

東海大學
創意設計暨藝術學院
工業設計學系

指導老師

李鍇朮 Li, Kai-Chu

**作品概念**

BladderEase 包括膀胱感應墊、尿液收集裝置和擠尿按摩工具。感應墊利用生物電阻抗技術測量膀胱水量，幫助了解需要並發出警報。按摩工具穩定膀胱，使排尿更輕鬆高效。尿液收集裝置可調節高度防止漏尿。

2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名

鄭俊彥 Cheng, Chun-Yen
姜子鴻 Jiang, Zih-Hong
易柏勛 Yi, Bo-Shiun
蔡喬安 Tsai, Chiao-An

作品名稱

智能家居助理
L3PARTNER

就讀學校

東海大學
創意設計暨藝術學院
工業設計學系碩士班

指導老師

張俊元 Chang, Chun-Yuan

**作品概念**

聽障者常因無法順利接收家電訊息，導致不便與危險。L3 partner 專為聽力障礙者設計，透過光與震動傳遞家庭電器的工作狀態提示。使他們不必再頻繁檢查家電的運行狀態，提高生活品質和獨立性。

**作品概念**

Hilo 引入了一種全新的智慧生活方式，針對視覺障礙者提供全面支援，透過共享系統和人工智能技術實現。這使得購物和日常任務變得更加簡單，讓使用者能夠更加獨立地生活。

2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名

蔡慧玟 Tsai, Hui-Wen
連苡彤 Lien, Yi-Wen

作品名稱

Hilo 視障購物輔助器
Hilo—Visually Impaired Shopping Assistant

就讀學校

銘傳大學
設計學院
商品設計學系

指導老師

駱信昌 Lo, Hsin-Chang

2024 美國國際設計傑出獎
2024 International Design Excellence Awards (IDEA)
銀獎 Silver Award

姓名

陳世祐 Chen, Shih-Yu
盧宛廷 Lu, Wan-Ting
曾紹峻 Zeng, Shao-Jun
楊宗勳 Yang, Tsung-Hsun
林秉翰 Lin, Bing-Han

作品名稱

便攜式臨時救難淋浴系統
Portable Refugee Shower System

就讀學校

南臺學校財團法人
南臺科技大學
數位設計學院
創新產品設計系

指導老師

陳亞麟 Chen, Ya-Lin

**作品概念**

「便攜式臨時救難淋浴系統」優化整合移動式淋浴間，以機構收納縮小體積以便大量運送，組裝後亦能多人共用增加效率，並將設備進行改善優化，因應不同難民營環境，加強抓地力；模組化設計可更換損壞設備，操作更直覺。

2024 紐約藝術指導協會年度獎
2024 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
銅獎 Bronze

姓名
李元捷 Lee, Yuan-Chieh
郭嘉欣 Guo, Jia-Xin

作品名稱
可觸摸訊息
Touchable Message

就讀學校
國立臺北科技大學
設計學院
工業設計系創新設計碩士班

指導老師
鄭孟淳 Zheng, Meng-Cong



作品概念

Touchable Message 旨在減少視障者因視覺障礙，導致無法在吵雜環境或通勤間接收手機重要來訊的問題。透過夾在導盲杖上的點字顯示器，僅需一根手指觸摸就能夠輕鬆在各種情況下閱讀手機上的即時訊息。

2024 紐約藝術指導協會年度獎
2024 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 Merit

姓名
張妍 Chang, Yen

作品名稱
再生鳳梨包
Pineapple-box

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
設計系碩士班

指導老師
李鍇朮 Li, Kai-Chu



作品概念

再生鳳梨包是款運用廢棄鳳梨葉再生成可在種植時遮陽避免鳳梨曬傷，及保護果實的緩衝套袋，並可製成販售箱，達到從種植到運送皆可保護及緩衝果實，解決龐大的鳳梨廢棄物問題。



作品概念

期望透過趁早訓練，鍛鍊呼吸肌群，養成正確的呼吸習慣，同時也結合遊戲做搭配，提高肌萎症患者訓練意願，延緩退化的速度。在病程惡化之前能夠提供患者一項積極具有主動性的產品。

2024 紐約藝術指導協會年度獎
2024 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 Merit

姓名
許郁婕 Hsu, Yu-Chieh
李品儀 Li, Pin-Yi

作品名稱
HOOHA- 級肌萎症兒童的呼吸訓練裝置
HOOHA-KIDS BREATHING TRAINING

就讀學校
國立雲林科技大學
設計學院
工業設計系

指導老師
林姿瑩 Lin, Tz-Ying



作品概念

臺灣每年有 750 次以上的宗教放生行動造成生態破壞，期望以強化大眾對生命的重視為出發點，創造出新的放生方式，以煅燒的廢棄牡蠣殼製成「水域淨化石」，達成「替」代傳統放「生」延續放生美意之目的。

2024 紐約藝術指導協會年度獎
2024 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 Merit

姓名
孫怡文 Sun, Yi-Wen
黃盈蓁 Huang, Ying-Zhen
簡甄 Chien, Chen

作品名稱
淨化石
Water Purification Stone

就讀學校
國立雲林科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
廖志忠 Liao, Chih-Chung
林泰州 Lin, Tay-Jou
蔣世寶 Chiang, Shyh-Bao
陳芳如 Chen, Fang-Ju

2024 紐約藝術指導協會年度獎
2024 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
優異獎 Merit

姓名
林韋珮 Lin, Wei-Pei

作品名稱
盲人急救包
BLIND FIRST AID KIT

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
創意商品設計學系

指導老師
蕭毓庭 Hsiao, Yu-Ting
柯雅娟 Ko, Ya-Chuan
吳品潔 Wu, Pin-Chieh



作品概念

市售藥品包裝對視障者難以辨識，因此我們設計了點字急救包，能即時處理輕微傷害。外殼使用柔軟模壓紙漿纖維，並有點字標籤便於辨認，如藥品標籤、信息及步驟說明。獨特藥瓶設計減少污染和二次感染風險。

2023 ISARCH 獎
2023 ISARCH Award
Winner

姓名
薛凱潔 Hsueh, Kai-Chieh
陳昱廷 Chen, Yu-Ting
林仲威 Lin, Zhong-Wei
常勤宇 Chang, Hsun-Yu

作品名稱
環保快篩
ECOV

就讀學校
國立臺北教育大學
人文藝術學院
藝術與造形設計學系

指導老師
李鍇朮 Li, Kai-Chu



作品概念

ECOV 快篩以紙材取代塑膠，並將檢驗流程簡化降低使用錯誤。試紙反應時間、陽陰性的辨識、鼻腔深度的篩檢棒指示，使受測者可在準確的時間內判讀結果，並確實採取檢體。



作品概念

Fire Out 是款在實際消防箱上學習消防教育的牆面教具，以火怪襲擊學校時學生組成救火小隊來滅火為故事背景，透過老師教學，使學童學習消防知識及消防箱的基本操作。

2023 美國建築大師獎
2023 The Architecture MasterPrize (AMP)
Best of Best

姓名
張妍 Chang, Yen

作品名稱
消防教育箱
Fire Out

就讀學校
國立臺北教育大學
人文藝術學院
藝術與造形設計學系

指導老師
李鍇朮 Li, Kai-Chu



作品概念

G-CLASSify 為一款放置於垃圾桶旁的分類教學裝置，改善國小孩童在垃圾分類時並無法確實分類且獲得成就感的問題。當孩童可以以班為單位，利用回收的垃圾打造屬於自己的城市，讓班級之間的城市互相良性競爭。

2023 美國建築大師獎
2023 The Architecture MasterPrize (AMP)
Best of Best

姓名
許誠皓 Hsu, Cheng-Hao

作品名稱
旋轉沙發
Swivel Sofa

就讀學校
中國科技大學
規劃與設計學院
室內設計系

指導老師
毛俊芳 Mao, Chun-Fang



作品概念

我們透過指尖陀螺這種消遣、舒壓的玩具與沙發座結合，藉由旋轉的特性應用在沙發上，製作出更多的可能性，創造出可供休息又具有可玩性質的沙發。

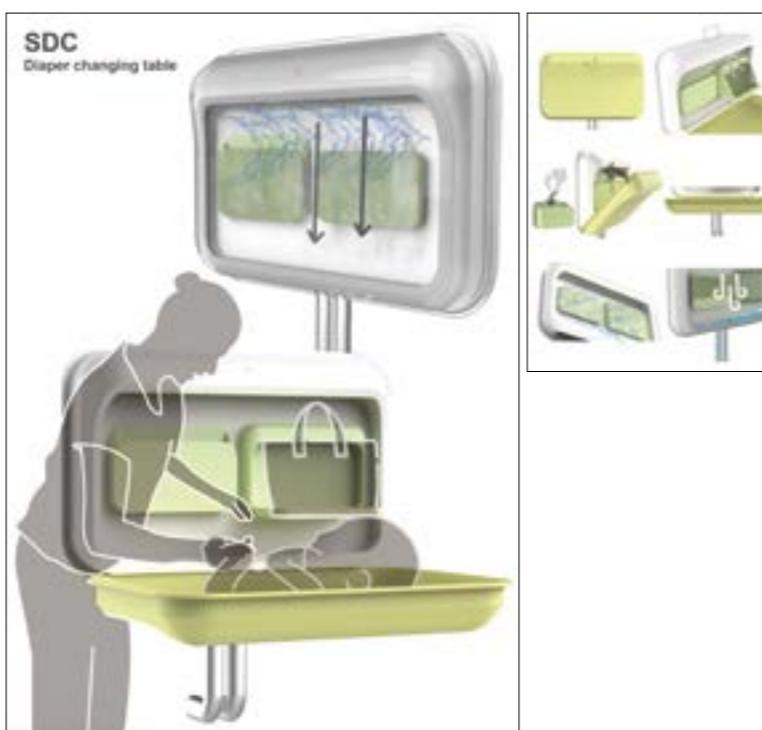
2023 美國建築大師獎
2023 The Architecture MasterPrize (AMP)
Best of Best

姓名
林子筠 Lin, Zih-Yun

作品名稱
除菌尿布台
SDC

就讀學校
明志科技大學
管理暨設計學院
工業設計系

指導老師
李鍇朮 Li, Kai-Chu



作品概念

SDC 是款透過水的三態變化進行殺菌的尿布台，包含熱水沖洗、蒸氣殺菌與烘乾，附有尿布丟棄區以及置物空間，大幅減少嬰幼兒與細菌接觸的機會，以避免感染，同時讓使用者在協助更換尿布時良好且方便的體驗。



作品概念

ERA 是一款保護蚯蚓並製作肥料的肥料箱。透過蚯蚓的覓食天性及出沒區域，在下方 400mm 處開孔，丟棄廚餘及廢棄農作物至 ERA 中吸引蚯蚓，蚯蚓糞便與廚餘隨時間成為肥料流入土壤中。

2023 美國建築大師獎
2023 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

姓名
曾玟心 Zeng, Wen-Shin
劉音棋 Liu, Yin-Chi
吳昀蓁 Wu, Yun-Jhen
林欣妤 Lin, Sin-Yu

作品名稱
蚯蚓保護窩
ERA-Earthworm Refuge Apartment

就讀學校
明志科技大學
管理暨設計學院
工業設計系

指導老師
李鍇朮 Li, Kai-Chu



作品概念

BSR+U 是一款直立式模組化懸掛架，具備空氣清淨和殺菌功能。適用於浴室、房間及廚房等。調節風量和 UV-C 功率，改善空氣流通和防止異味，也能根據需求更換掛桿，既可直立使用，也可固定於牆面，作為置物層架。

2023 美國建築大師獎
2023 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

姓名
簡語達 Chien, Yu-Chieh

作品名稱
清淨殺菌架
BSR+U

就讀學校
明志科技大學
管理暨設計學院
工業設計系

指導老師
李鍇朮 Li, Kai-Chu

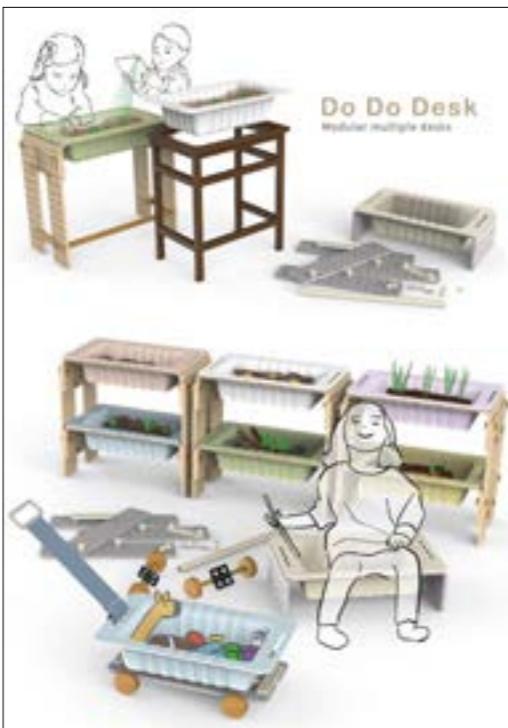
2023 美國建築大師獎
2023 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

姓名
簡語達 Chien, Yu-Chieh

作品名稱
模組化多元課桌
Do Do Desk

就讀學校
明志科技大學
管理暨設計學院
工業設計系

指導老師
李鍇朮 Li, Kai-Chu



作品概念

Do Do Desk 將校園淘汰與損壞嚴重的課桌椅透過改造挖空桌板，與粉碎材料再製板材，搭配竹纖維種植箱組合成種植飼養桌，提供孩童在自然教學中種植蔬菜、飼養昆蟲。



作品概念

人類生活與塑膠有密不可分的關係，塑膠廢棄物的塑膠微粒透過食物鏈進入人體。食物模型內部的塑膠碎片象徵入侵食物的塑膠微粒，外殼則是跳脫原本食物的立方體，並結合食物本身的外觀，希望讓人們意識到減塑的重要性。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎**
2023 Red Dot Award: Brands & Communication Design
最佳設計獎 Best of the Best

姓名
李卓蓉 Lee, Cho-Jung
李岱瑾 Li, Dai-Jin
胡景琇 Hu, Ching-Hsiu
郭昕寧 Kuo, Shin-Ning
陳偶倫 Chen, Yu-Lun

作品名稱
自食塑果
Plastic in our Food

就讀學校
嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
張露心 Chang, Lu-Hsin



作品概念

SUPPLUS 是一款為戰地難民或遭遇天災的居民所設計的多功能物資紙箱，當紙箱送至當地後可以摺成簡易式馬桶，並可由兩側種子層栽種出蔬菜，解決環境衛生與糧食問題。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎**
2023 Red Dot Award: Brands & Communication Design
最佳設計獎 Best of the Best

姓名
林仲威 Lin, Zhong-Wei
薛凱潔 Hsueh, Kai-Chieh
陳昱廷 Chen, Yu-Ting
常勛宇 Chang, Hsun-Yu

作品名稱
難民循環紙箱
SUPPLUS

就讀學校
國立臺北教育大學
人文藝術學院
藝術與造形設計學系

指導老師
李鍇朮 Li, Kai-Chu



**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
最佳設計獎 Best of the Best**

姓名

翁于晶 Weng, Yu-Jing
李如芸 Li, Ru-Yun
柯欣廷 Ke, Xin-Ting
顏色凡 Yen, She-Fan
謝味瑋 Xie, Wei-Jing

作品名稱

輝金姑
FIREFLY

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

黃庭超 Hwang, Tyng-Chau
藍偉憲 Lan, Wei-Hsien

**作品概念**

將臺灣 52 種螢火蟲以發光的飛行軌跡為發想,用纏繞的線條與夜光材料作為載體,並結合圖像化的螢火蟲樣貌與知識,進而傳遞螢火蟲的基本知識與簡單的保育觀念,使螢火蟲的印象與我們聯繫起來。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

林易萱 Lin, Yi-Syuan
易子恒 Yi, Tzu-Heng
王煒勝 Wang, Wei-Sheng
鍾誌仁 Zhong, Zhi-Ren
陳振維 Chen, Jhen-Wei
卓訓邦 Zhuo, Xun-Bang

作品名稱

媽祖叫我做實驗
EXAM BY MAZU

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

秦安慧 Ching, An-Hui
黃煒仁 Huang, Wei-Jen

**作品概念**

實驗目的是大眾傳達文化沒有我們想的遙遠透過形狀、色彩、質感、帶給觀者不同觀看角度透過此專案認識臺灣文化的獨特性,並提高人們對於環保可行性的認識。

**作品概念**

行道樹是自然、人、城市之間的聯繫,將在日常中隨手可觸及的行道樹,透過代表城市的水泥為媒介,建構成屬於你和我與城市的一段故事。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

徐若涵 Hsu, Jo-Han
呂家婷 Lu, Jia-Ting
陳伶萌 Chen, Ling-Meng
翁琇萱 Weng, Hsiao-Hsuan
李侑靜 Lee, Yu-Ching
林立綺 Lin, Li-Qi

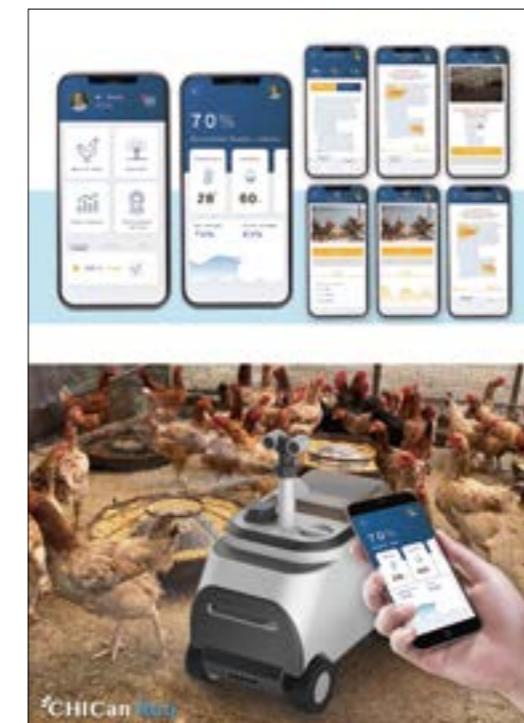
作品名稱

道路巨人
STREET TREE

就讀學校
嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

黃庭超 Hwang, Tyng-Chau

**作品概念**

CHICan Run 是一款幫助雞農飼養雞隻的自走車與雲端系統,它可以解決雞隻缺乏運動所造成的健康問題,並結合 AI 辨識與環境偵測功能,輔助雞農管理雞舍作業。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

林仲威 Lin, Zhong-Wei
薛凱潔 Hsueh, Kai-Chieh
陳昱廷 Chen, Yu-Ting
常勛宇 Chang, Hsun-Yu

作品名稱
雞舍管理系統
CHICan Run

就讀學校
國立臺北教育大學
人文藝術學院
藝術與造形設計學系

指導老師

李鍇尤 Li, Kai-Chu

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

陳昱廷 Chen, Yu-Ting
林仲威 Lin, Zhong-Wei
薛凱潔 Hsueh, Kai-Chieh
常勛宇 Chang, Hsun-Yu

作品名稱

術後呼吸練習器
Respira

就讀學校

國立臺北教育大學
人文藝術學院
藝術與造形設計學系

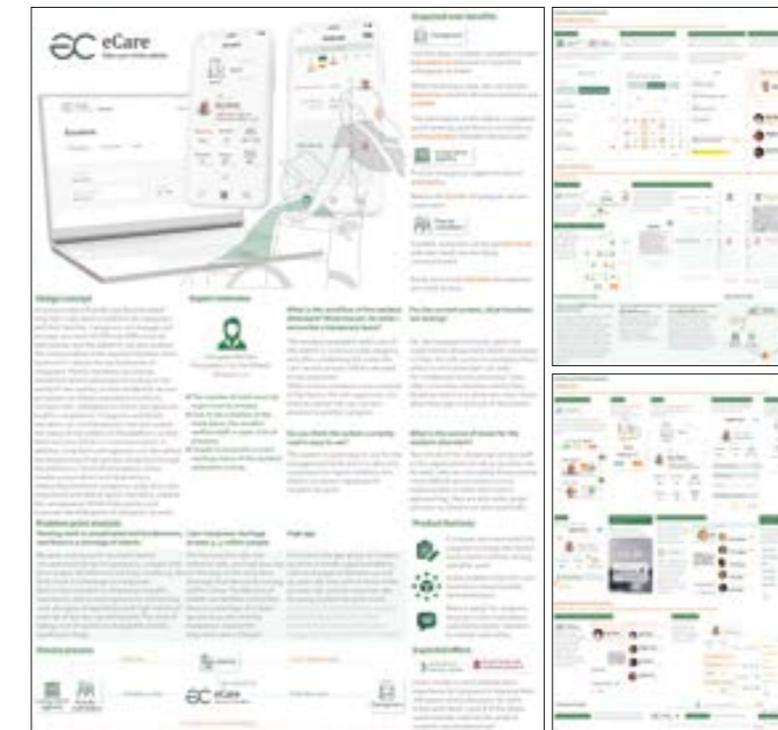
指導老師

李錯朮 Li, Kai-Chu



作品概念

這是款手術後訓練孩童呼吸肌肉的互動吹氣練習器。前方透明螢幕可與內部吹球進行 AR 互動遊戲，提升孩童練習意願，降低肺沾黏問題。氣閥轉盤搭配醫生建議可進行不同強度訓練。



作品概念

為居服員與家屬提供友善且去中心化的居家長照服務平台。居服員可自行管理及安排不同難度的照護工作，以降低居服員的工作壓力。eCare 降低三方的照護壓力及提高居服員的工作意願。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

孫郁絜 Sun, Yu-Chieh

作品名稱

捐贈血液遊戲
BDG Blood Donation Game

就讀學校

國立臺北教育大學
人文藝術學院
藝術與造形設計學系

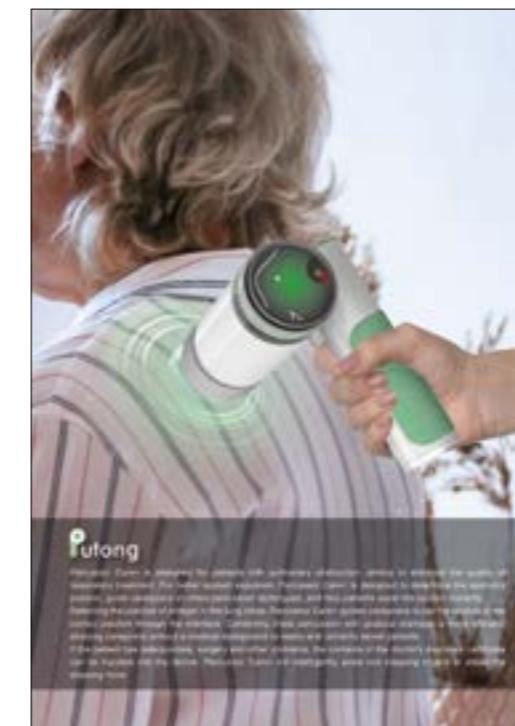
指導老師

李錯朮 Li, Kai-Chu



作品概念

BDG 以保衛與運輸血包的 AR 遊戲創造團隊角色打怪、互相比拚，吸引年輕族群捐血及學習捐血知識。遊戲中可進行捐血的健康評估，當災害發生時可呈現血庫變化以提醒玩家捐血。



作品概念

Putong 為肺堵塞患者所設計，提升呼吸治療的品質。藉由聽筒所偵測痰在肺葉的位置與痰音數據，交由 AI 進行分析，再以介面呈現給照護者可協助患者正確拍痰。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
孫郁絜 Sun, Yu-Chieh

作品名稱
照服員系統
eCare

就讀學校
國立臺北教育大學
人文藝術學院
藝術與造形設計學系

指導老師
李錯朮 Li, Kai-Chu

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
薛凱潔 Hsueh, Kai-Chieh
林仲威 Lin, Zhong-Wei
陳昱廷 Chen, Yu-Ting
常勛宇 Chang, Hsun-Yu

作品名稱
Putong 拍痰器
Putong

就讀學校
國立臺北教育大學
人文藝術學院
藝術與造形設計學系

指導老師
李錯朮 Li, Kai-Chu

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

薛凱潔 Hsueh, Kai-Chieh
林仲威 Lin, Zhong-Wei
陳昱廷 Chen, Yu-Ting
常勛宇 Chang, Hsun-Yu

作品名稱

兒童足部感測義肢
Comfoot

**作品概念**

Comfoot 感測兒童義肢的穿戴、姿勢移位，結合 APP 輔助兒童穿戴及復健訓練，搭配運動遊戲進行，使兒童樂於復健，並勇於嘗試各項運動，同時也讓孩童了解足部健康。

就讀學校

國立臺北教育大學
人文藝術學院
藝術與造形設計學系

指導老師

李鍇甫 Li, Kai-Chu

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

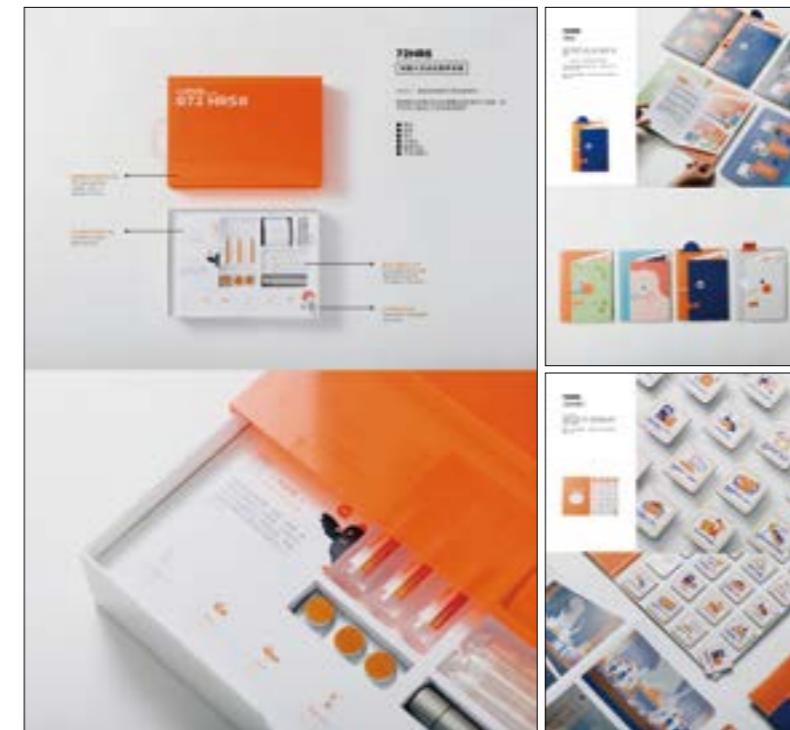
施佳宜 Shi, Jia-Yi
呂芸寧 Lu, Yun-Ning
林貝兒 Lin, Bei-Er

作品名稱

有本草書
Herb'ook

**作品概念**

許多人因為疫情開始注意中藥帶來的療效，我們希望從中藥代表書籍《本草綱目》為出發點，重新定義現代常用的百種藥材。用不同的角度重新譯製，進而引起大眾們的興致，來重新認識中藥文化。

**作品概念**

當火災發生時，若沒有逃生意識容易錯過逃生的時機，72HRS 通過閱讀故事做遊戲，針對 8-12 歲的兒童設計的教具，了解並應對各種場合下發生的火災，科普日常預防火災發生的相關知識。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

范方容 Fan, Fang-Jung
林世美 Lin, Shih-Mei
葉秀婷 Ye, Xiu-Ting
劉于禎 Liu, Yu-Zhen

作品名稱
72 小時逃生索
72 HRS

就讀學校
嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
陳健文 Chen, Chien-Wen

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
廖俐淇 Liao, Li-Ci
劉婉翎 Liu, Wan-Ling
丁勤桓 Ting, Chin-Huan
鄭微霓 Cheng, Wei-Ni

作品名稱
原物分子所
OM-Institute

就讀學校
嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
涂以仁 Tu, Izen

**作品概念**

原物分子所為一間無塑超商，透過材質轉換製作包裝，進而取代商店內原有的大量塑膠，最終以最小體積回收或完全分解為目的，嘗試達到理想中無塑的狀態。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

曹鈞偉 Tsao, Chun-Wei
朱興秀 Zhu, Xing-Xiu
張尹禎 Zhang, Yin-Zhen
鄭伯漢 Zheng, Bo-Han
許汝婷 Hsu, Ju-Ting
張馨倪 Zhang, Xin-Ni

作品名稱

最佳配角
Best Pickle

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

藍偉憲 Lan, Wei-Hsien
陳正桓 Chen, Cheng-Heng



作品概念

臺灣多元的飲食文化，從家常到辦桌料理皆有醃漬物的身影，它是成就臺味美食的最佳配角，貼近日常卻易被忽略。以淺嚐帶領觀者體驗不同味覺層次，了解屬於漬物的臺式美學。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

黃采渝 Huang, Cai-Yu
張語姍 Zhang, Yu-Shan

作品名稱

濕氣診療所
DAMPNESS%CLINIC

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

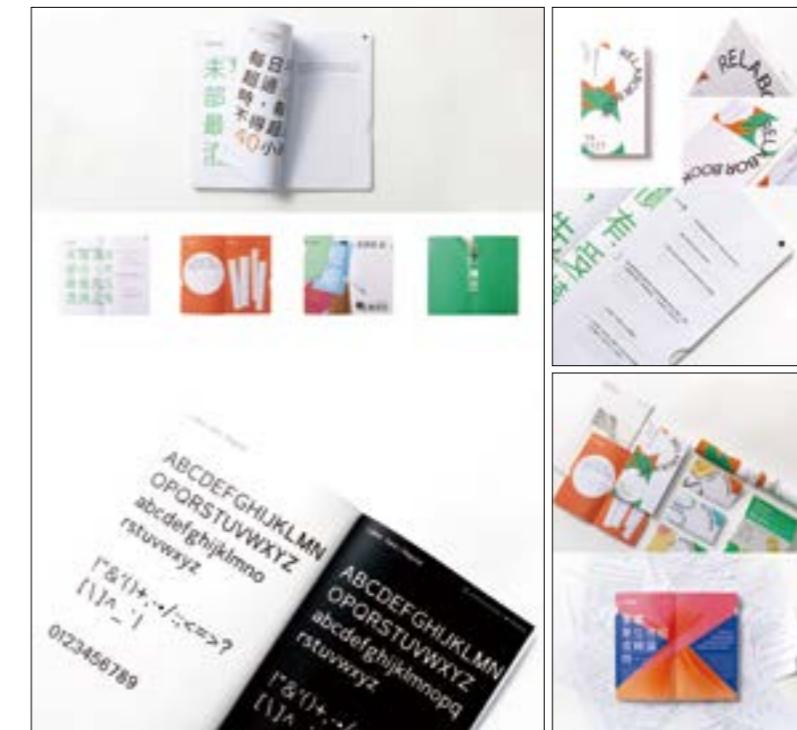
指導老師

張露心 Chang, Lu-Hsin



作品概念

本專題打造濕氣診療品牌，將人體 5 種濕氣症狀分析後抽取關鍵元素，轉譯為視覺意象進行溝通，深入探討瞭解濕氣的症狀與處理方式。透過測驗問卷讓使用者檢測體內的濕氣狀態，根據檢測結果解決體內濕氣。



作品概念

勞動基準美學致力於改善勞工與雇主間的雙向關係，藉由美學設計的視覺再造，將原本不易理解的法條書籍以圖像化的方式呈現，拉近雙方與法條間的距離並一同走向共好。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

葛丞允 Ge, Cheng-Yun
江昀宣 Chiang, Yun-Hsuan
連珮妤 Lian, Pei-Yu
潘欣榆 Pan, Hsin-Yu
陳瑋庭 Chen, Wei-Ting

作品名稱

勞動基準美學
Relabor Project

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

郭中元 Kuo, Chung-Yuan

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

詹祥棋 Chan, Hsiang-Chi
呂玉慈 Lu, Yu-Ci

作品名稱

NG_OMG

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

張露心 Chang, Lu-Hsin
陳凱翔 Chen, Kai-Hsiang



作品概念

NG(NO GOOD) 不代表不完美，即使 NG 但我們的人生還是持續中…
我們以 NG 隱射各種過度強加的完美。將性別典型特徵以氣球視覺化，代表各種尺寸都是各自獨立的存在，沒有唯一標準與完美。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

謝恩慈 Hsieh, En-Tzu
劉子渝 Liu, Tzu-Yu
蔡湘富 Tsai, Shiang-Fu
尤芊驥 You, Qian-Hua
張灝予 Chang, Ching-Yu

作品名稱

來自海洋的低音
OCEAN HERTZ

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

郭中元 Kuo, Chung-Yuan
秦安慧 Ching, An-Hui



作品概念

OCEAN HERTZ 反思當前全球氣候異常、鯨豚和海洋面臨的影響。為傳達來自海洋的聲音，以鯨魚為出發點，運用插畫創作出新聞敘事的系列畫報、獨特視角的鯨魚科普圖鑑及創作過程衍生的實驗式書籍。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

許慈恩 Hsu, Tzu-En
蔡思婷 Cai, Si-Ting
胡馨方 Hu, Xin-Fang
林亮妤 Lin, Liang-Yu

作品名稱

帶你上山去看海
Taking You up the Mountain to See the Ocean

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

黃榮順 Huang, Jung-Shun
王曉今 Wang, Hsiao-Chin



作品概念

帶你上山去看海是推廣位於南投縣仁愛鄉的能高越嶺國家步道，此步道橫跨中、高海拔植物林相，孕育沿線豐富的物種資源及壯麗的雲海景觀，希望透過引人注目的視覺形象以及數位的結合來帶領民眾上山推廣當地。



作品概念

本設計整合臺灣山林、海濱、濕地三區特色生態米，根據米種特色、物種保育、耕種及在地文化故事做圖像設計，推出形象產品包裝與米樣本典藏盒，及推廣文宣套組，進行品牌重塑及永續推廣，將友善農業的理念傳達給大眾。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

陳芷姮 Chen, Chih-Heng
鄭映彤 Cheng, Ying-Tung
孫子晴 Sun, Zih-Cing
林裕峰 Lin, Yu-Fong
王夙芳 Wang, Su-Fang

作品名稱

米島良田
Fertile Fields of Yonejima

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳建勳 Chen, Chien-Hsun
張盛權 Chang, Sheng-Chuan



作品概念

花磚是臺灣傳統裝飾藝術，現此藝術逐漸少見，因此用創新方式，把傳統祝福變成圖型，將花磚與蠟燭用不同以往的形式呈現，透過花磚香氛蠟燭，把記憶中傳統花磚搬進家中，用氣味放鬆身心，使人們記得這美麗的藝術存在。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

盧姿穎 Lu, Zi-Ying
蘇俊鴻 Su, Chun-Hung
李芩 Li, Qin
陳羿萍 Chen, Yi-Ping
丁靄敏 Ting, Xian-Min

作品名稱

磚芯
Blessed Candle

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

莊元薰 Chuang, Yuan-Hsun
王曉今 Wang, Hsiao-Chin

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

謝雨橦 Hsieh, Yu-Tung
王詮富 Wang, Quan-Fu
余佩珊 Yu, Pei-Shan
謝知芸 Hsieh, Chih-Yun
李虹旻 Lee, Huang-Min

作品名稱

聲研所
Sound Graduate

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

黃榮順 Huang, Jung-Shun
王曉今 Wang, Hsiao-Chin

**作品概念**

在這繁忙的都市裡，每天都在為生活不停的工作努力打拼，或許可以開車逛逛北海岸，那裡有許多美景與聲音，「聲音」如同標記般，我們蒐集了北海岸的聲音，利用專題打開民眾感官體驗，給你一場不一樣的北海岸旅行。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

韓可興 Han, Ke-Xing
劉育甄 Liu, Yu-Chen
陳淳一 Chen, Chun-Yi
陳正浩 Chen, Cheng-Hao
梁有揚 Liang, Yu-Yang

作品名稱

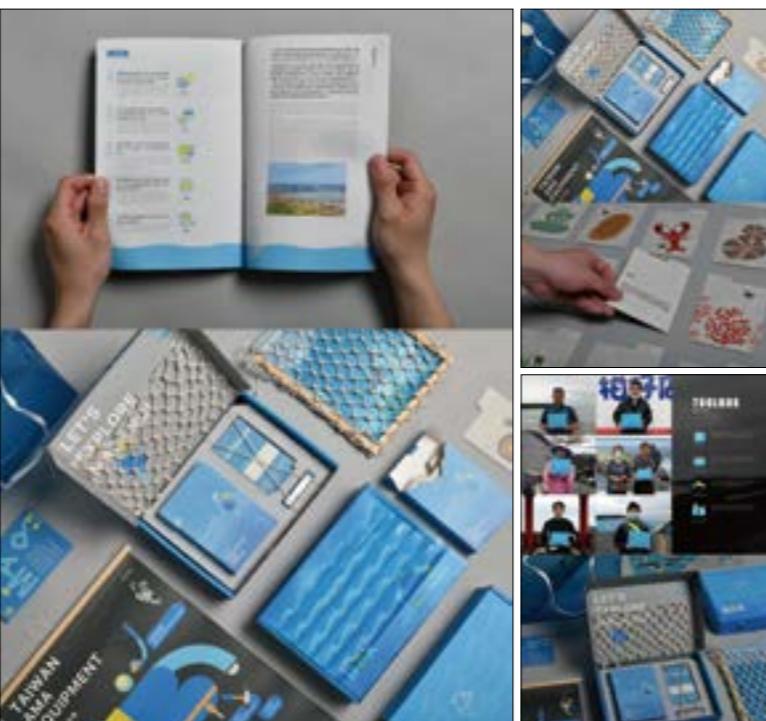
海女斜槢計畫
AMA Slash Plan

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

黃榮順 Huang, Jung-Shun
王曉今 Wang, Hsiao-Chin

**作品概念**

海女這份行業與當地特有的潮間帶生態逐漸開始被世人所遺忘，而為數不多的海女也因為年紀的關係而逐漸減少。以當地的觀光產業為基礎，讓退休的海女轉職導覽員，以及培訓新一代的「海女導覽員」。

**作品概念**

「ReGlass」以環保為導向的海玻璃回收再利用工作套組。結合海洋生物為視覺形象，採用回收紙箱包裝，雷射雕刻取代油墨印刷，表現沙岸質感並減少環境傷害。讓牽著孩子們的手利用循環盒紀錄尋寶回憶。

**作品概念**

桃園市為全臺土地公廟密度最高的區域，每年中秋前夕舉辦「土地公國際民俗藝術節」，以活潑有趣的風格，展現特色土地公廟與傳統民俗活動，並以現代視覺語彙詮釋臺灣文化藝術，熱鬧非凡！

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

蕭欣佩 Xiao, Xin-Pei
吳云琦 Wu, Yun-Chi
駱維翎 Lo, Wei-Ling

作品名稱

淨灘循環計畫
REGLASS

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

魏碩廷 Wei, Shuo-Ting
施盈廷 Shih, Ying-Ting
莊元薰 Chuang, Yuan-Hsun
王曉今 Wang, Hsiao-Chin

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

羅婉瑜 Luo, Wan-Yu
范瑋慈 Fan, Wei-Tzu
邱樂平 Qiu, Le-Ping
蔡京錚 Tsai, Ching-Chun
徐苡瑄 Xu, Yi-Xuan

作品名稱

市公來追桃
Hanging out with TUDIGONG

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

魏碩廷 Wei, Shuo-Ting
施盈廷 Shih, Ying-Ting
莊元薰 Chuang, Yuan-Hsun
王曉今 Wang, Hsiao-Chin
王建堯 Wang, Chien-Yao

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

潘怡華 Pan, Yi-Hua
洪如曠 Hong, Ru-Xun
張至儀 Chang, Chih-Yi
臧緯淇 Tsang, Wei-Chi
陳尚謙 Chen, Shang-Qian

作品名稱

織·禮
Memorable

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

莊國民 Chuang, Kuo-Min



作品概念

織·禮是以七娘媽的成年禮為主軸品牌，並重新設計成年禮儀式所需物品展現新的視覺樣貌，讓更多人認識七娘媽成年禮這項傳統文化，同時期望藉由這些禮品，傳遞給孩子們祝福和保佑，祈求他們在成長過程中平安順利！

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

魏均如 Wei, Jun-Ru
劉家岑 Liu, Jia-Cen
王郡琪 Wang, Jyun-Ci

作品名稱

哪頓販
WHICH MEAL

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

林傑森 Lin, Chieh-Sen



作品概念

「哪頓販」為環保的健康餐盒品牌，設計出以智能販賣機及無人商店販售餐點。品牌概念為「多據點、環保、販賣機」，讓消費者能夠吃的健康、安心、方便快速，並且對環境也更加有善無害。



作品概念

油芒「LUMAJ」是台灣原住民傳統穀物，抗旱且營養高，可在惡劣環境生長。透過農業技術援助、學術交流，展現「TAIWAN CAN HELP」精神，贈送油芒禮盒給友邦，內含穀粒、乾糧、油、酒、種子及書籍。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

李育誠 Li, Yu-Cheng
陳詣瀅 Chen, Yi-Yun
蔡雨洹 Tsai, Yu-Huan

作品名稱
台灣油芒
TAIWAN LUMAJ

就讀學校
朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
王桂石 Wang, Kuei-To



作品概念

小島香草是一個以香草為主題的品牌，旨在讓消費者了解香草的多種用途及好處，並推廣其易於種植的特性。家中種植香草不僅可食用，還能為城市蜜蜂提供食物，間接保護環境，達成SDGs 第二項與第十二項指標。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

林宏璋 Lin, Hong-Wei
林姿秀 Lin, Tzu-Hsiao
吳姝蕊 Wu, Shu-Min
何杰翰 Ho, Chieh-Han
王曼君 Wang, Man-Jun

作品名稱
小島香草
Herbaland

就讀學校
朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
劉棠思 Liu, Tang-Szu

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

吳少雲 Wu, Shao-Yun
蘇玉欣 Su, Yu-Xin
王懷萱 Wang, Huai-Xuan
涂玉亭 Tu, Yu-Ting

作品名稱

花獸年飯
Beast's Fan

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

莊國民 Chuang, Kuo-Min



作品概念

本團隊希望設計一個寵物鮮食的品牌，主打透過回收的新鮮食材重製成寵物鮮食來販售，解決食材浪費的問題，並利用回收菜品製成蔬果紙，運用於包裝的材質上，達到環保、永續及愛護環境的目標，同時也能跟動物收容機構合作推廣。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

黃冠泓 Huang, Guan-Hung
張立詳 Chang, Li-Hsiang
孫麗媛 Sun, Li-Yuan
楊博鈞 Yang, Po-Chun
謝垣信 Xie, Yuan-Xin
柯丞顥 Ke, Cheng-Hao

作品名稱

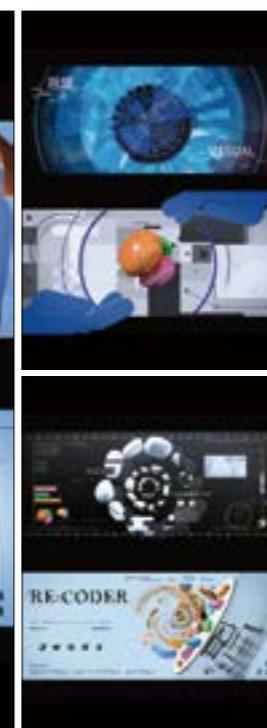
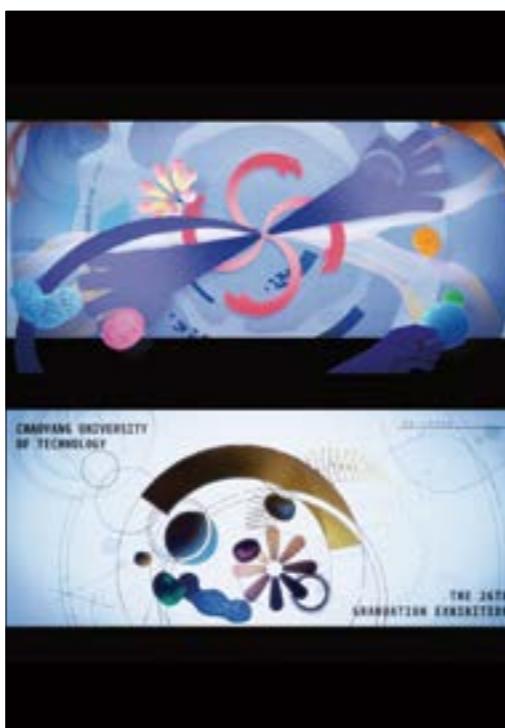
轉譯再造
RE:CODER

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

王桂沼 Wang, Kuei-To
林佳鴻 Lin, Jia-Hong



作品概念

《Re:coder》副標：「記錄當下，編碼未來，探索五感組合溝通的嶄新可能。」在一片混濁之中的眾人合音，紀錄當下的形貌與理念，編纂歷史個體化中的集體響動，以信念刻度未來，以期望轉化時代。



作品概念

雜糧「五穀」之名稱，原指中國古時候對於穀物的五種分類。本專案將其主題對應中國五行論點養生食療概念，並加入現代金融「股市」諧音與組織架構進行創意規劃，藉此規劃並設計出預推廣臺灣本土穀物特色。



作品概念

惡地有古老岩層與生物多樣性，我們以書刊為載體，運用創新的插畫及視覺設計，描繪惡地周遭的景觀及動植物生態，傳遞臺灣惡地之美，表達「人、地、物」永續共同生存的理念。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

陳莞婷 Chen, Wan-Ting
施柔瑄 Shih, Rou-Xuan
邱芷柔 Qiu, Zhi-Rou
郭諭潔 Kuo, Yu-Jie

作品名稱

台灣穀市
Taiwan GoodSeed

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

林慶利 Lin, Qing-Li

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

吳典容 Wu, Dean-Rong
周芷婕 Zhou, Zhi-Jie
王芋文 Wang, Chain-Wen
楊俞庭 Yang, Yu-Tin
邱郁雯 Qiu, Yu-Wen

作品名稱

嶼惡共生
Symbiosis in the Badlands

就讀學校

明志科技大學
管理暨設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

楊朝明 Yang, Chao-Ming

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

黃新靈 Huang, Shin-Ling
黃品綺 Huang, Pin-Chi
吳宣儒 Wu, Hsuan-Ju
吳舒涵 Wu, Shu-Han
陳依君 Chen, Yi-Jun

作品名稱

一線生情
A Line of Affection

就讀學校

明志科技大學
管理暨設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

林金祥 Lin, Chin-Hsiang



作品概念

五個故事，五種不同狀態的愛。感情狀況或在感情中遇到的困擾一直是大家常談論的話題，並能引發共鳴。我們希望透過不同面向的故事情節，闡述愛情中的選擇帶來的不同結果，讓觀者反思，透過作品更加了解感情中的自己。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

黃妍晴 Huang, Yen-Ching
劉芷綾 Liu, Zhi-Ling
劉羽珊 Liou, Yu-Shan
葉姿妤 Ye, Zi-Yu

作品名稱

月老仲介所
The Devine Matchmakers

就讀學校

明志科技大學
管理暨設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

朱賢哲 Chu, Hsien-Che



作品概念

以「月老」為主題，「遊戲」為體，探索戀愛的青澀與浪漫。遊戲旅程裡，除體現臺灣廟宇文化外，也將許多性平等、性別認同等議題「不落痕跡」有呈現。



作品概念

小花蔓澤蘭 1 天成長 24 公分，是全球最具危害力的外來種之一，為減緩此問題嚴重性，利用小花蔓澤蘭進行商品開發測試，並策劃《除植趣》工作坊，引領大眾參與除植，建立防治相關知識，期有效永續減量危害的小花蔓澤蘭。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

鄭鈺醇 Cheng, Yu-Chun
許云瑄 Syu, Yun-Syuan
蘇映之 Su, Ying-Chih
黃文慈 Huang, Wun-Cih

作品名稱

除植趣
The Fun of Weeding

就讀學校

台南家專學校財團法人
台南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳黎枚 Chen, Li-Mei
鐘凱瀚 Chung, Kai-Han



作品概念

「臺味俱全」透過辦桌菜餚推廣臺菜文化，展示傳統辦桌的上菜順序、象徵意義和歷史背景。書籍以插畫展示 12 道辦桌菜，介紹其起源與寓意，分為冷盤與甜品、主菜和湯品三類，色彩分別為鮮藍、臺灣紅、訊號綠及鮮黃色。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

李沁慈 Li, Qin-Ci
羅生曼 Lo, Sheng-Min
廖展穎 Liao, Zhan-Jie
鄭倬 Zheng, Zhuo
柯庭筠 Ko, Ting-Yun
劉佳儀 Liu, Jia-Yi

作品名稱

臺味俱全
Taiwanese Flavor

就讀學校

財團法人崑山科技大學
創意媒體學院
視覺傳達設計系

指導老師

鄭中義 Cheng, Chung-Yi

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
李宜芳 Lee, Yi-Fang

作品名稱
生物的新衣
Biological New Clothes

就讀學校
致理學校財團法人
致理科技大學
創新設計學院
多媒體設計系

指導老師
陳世倫 Chen, Shih-Lun



作品概念

塑膠垃圾會破壞生態，對水質、土壤及海洋造成污染。塑膠垃圾中的塑膠微粒會透過生物食物鏈，最後危害到人類的健康。我們需要呼籲全球減塑，從生活中減少使用塑膠垃圾，不要讓塑膠變成生物的新衣。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
戴瑋霆 Tai, Wei-Ting
莊濬毅 Chuang, Jun-Yi
郭以喬 Kuo, Yi-Chiao

作品名稱
方便 72 變 - 公廁禮儀推廣計畫
72 Toilet Rules - The Promotion Plan
for Public Restroom Etiquette

就讀學校
輔仁大學
藝術學院
應用美術學系

指導老師
余佳穎 Yu, Chia-Yin
胡發祥 Hu, Fa-Hsiang



作品概念

蹲上馬桶座，來一顆好球？！家庭垃圾送到公廁？！
瞄準那隻蒼蠅是男生的共同記憶！上廁所有好多該做與不該做，到底該怎麼做？
公廁使者「方便」即將現身街頭，告訴你如廁的優良禮儀和知識！



作品概念

設計來自於迴響。主視覺運用校意象的魚與鳥圖像，蘊含魚躍鳶飛的含義，隱喻即將步入社會的設計師，如何憑藉漫游與翱翔的自由創意在社會中與閱聽者交流傳達，一波一波的設計聲浪影響社會的推進。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
巫明叡 Wu, Ming-Jui
林奇穎 Lin, Chi-Ying
邱柏文 Qiu, Bo-Wen
吳宥綺 Wu, Yu-Chi
周欣妮 Chou, Hsin-Ni
林庭萱 Lin, Ting-Hsuan

作品名稱
昇浪
Rising Waves

就讀學校
台南家專學校財團法人
台南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
陳黎枚 Chen, Li-Mei
王聖文 Wang, Sheng-Wen



作品概念

以被譽為「葡萄皇后」的夏多內葡萄為概念，以「皇后」貫穿整體設計，結合酒瓶環形結構與連續圖騰，將 2D 圖形轉化為 3D 效果。其頭部的可拆卸設計以及可作為燈罩使用的外盒則增加了產品的互動與永續性。

**2024 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2024 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
黃鈺善 Huang, Yu-Shan

作品名稱
THE QUEEN

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
設計系碩士班

指導老師
王韋堯 Regina W.Y. Wang

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名
戴瑋霆 Tai, Wei-Ting
莊濬毅 Chuang, Jun-Yi
郭以喬 Kuo, Yi-Chiao

作品名稱
方便 72 變 - 公廁禮儀推廣計畫
72 Toilet Rules - The Promotion Plan
for Public Restroom Etiquette

就讀學校
輔仁大學
藝術學院
應用美術學系

指導老師
余佳穎 Yu, Chia-Yin
胡發祥 Hu, Fa-Hsiang



作品概念

蹲上馬桶座，來一顆好球？！家庭垃圾送到公廁？！
瞄準那隻蒼蠅是男生的共同記憶！上廁所有好多該做與不該做，到底該怎麼做？
公廁使者「方便」即將現身街頭，告訴你如廁的優良禮儀和知識！

**2024 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎**
2024 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot

姓名
楊沛瑜 Yang, Pei-Yu

作品名稱
夏夢粉紅葡萄酒
Summer Dream Rosé Wine

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
設計系碩士班

指導老師
王韋堯 Regina W.Y. Wang



作品概念

來自法國奧德、品種為格納希的粉紅葡萄酒。起源於歐洲宮廷貴族服飾的蕾絲，酒瓶的外部包裝運用蕾絲重新改造宮廷籃，同時也賦予包裝提攜的功能；而瓶身設計則是描繪一位年輕女子用扇子遮住臉頰，露出雙眼尋找真愛。

**2024 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎**
2024 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot

姓名
吳其穎 Wu, Chi-Ying
郭怡辰 Kuo, Yi-Chen
林安珈 Lin, An-Chia
姚珏琪 Yao, Jue-Qi
陳柔羽 Chen, Rou-Yu
蘇秋鈺 Su, Qiu-Yu

作品名稱
囚
Captivity

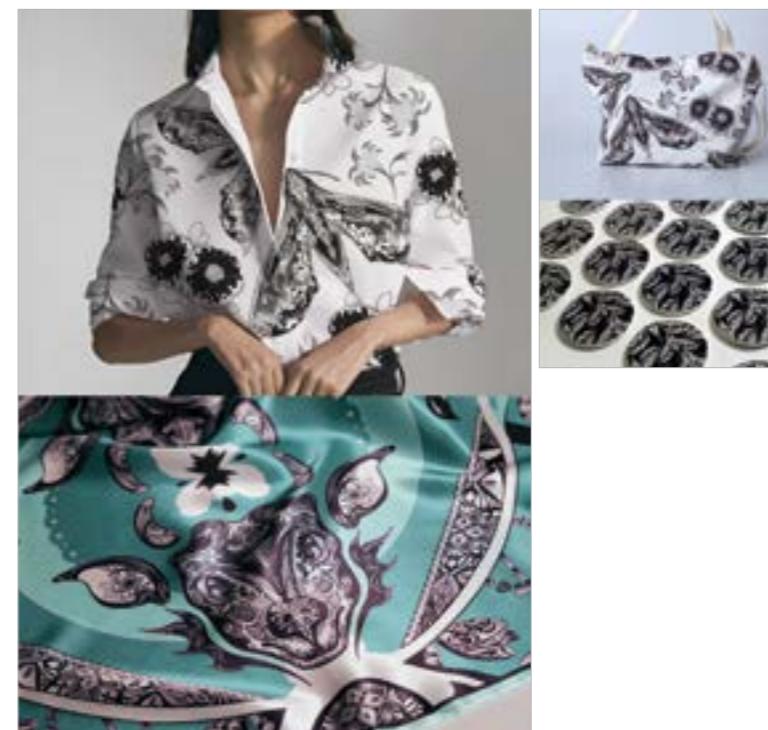
就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師
朱庭逸 Chu, Ting-Yi



作品概念

《囚》講述情緒勒索的本質，解釋如何發生並探討背後的心理和行為模式，幫助讀者理解情緒勒索的本質，並提供實際的解決方案。透過一條象徵性的紅線貫穿整本書當作勒索的象徵，使讀者更有感同身受的感覺。



作品概念

我們首次推出 SOOHUA 系列款式，取材宜蘭到花蓮，蘇花公路途徑的風景動植物為發想。自從蘇花改建以來，舊蘇花逐漸被臺灣人遺忘，蘇花改建的確帶給我們更便捷的交通選擇，卻失去了舊蘇花依山傍海的絕美景色。



作品概念

TASTEST 是一款以個性測驗為主的酒，結合答案卡的視覺，讓顧客有作答的既視感，在答案卡上，有分別不同的口味讓顧客做選擇，撕下貼於瓶身的貼紙，可以看到個性分析結果，使飲酒前的小測驗成為開啟彼此的話題！

**2024 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎**
2024 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot

姓名
葉佳家 Yeh, Chia-Chia
李奕賢 Lee, Yi-Hsien
蔡萱霓 Tsai, Shuan-Ni
張哲瑜 Chang, Che-Yu
陳柏翰 Chen, Po-Han

作品名稱
Taipainter-SOOHUA

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師
林孟潔 Miira Lin

**2024 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎**
2024 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot

姓名
蔡佳恩 Tsai, Chia-En

作品名稱
TASTEST

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師
侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei

**2024 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎**
2024 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot

姓名

徐敏禎 Hsu, Min-Chen
李佳靜 Li, Jia-Jing
蔡亞妤 Tsai, Ya-Yu
黃元芊 Huang, Yuan-Chien
胡凱竣 Hu, Kai-Jiun
紀博翔 Chi, Bo-Siang

作品名稱

建立對話框
Flow of Dialogue

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

郭中元 Kuo, Chung-Yuan

**作品概念**

畢業展覽主題「建立對話框」中，聚焦對話存在於世代裡的各種可能性，透過不同話題的流動，個體群體間的交疊，建構整個世代的樣貌，從中接收訊息轉化為自我意識，在資訊爆炸的世代中找尋自我定位。

**2024 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎**
2024 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot

姓名

李慧君 Li, Hui-Jun
李幸柔 Li, Xing-Rou
劉詠銘 Liu, Yong-Ming
顏若安 Yan, Ruo-An
馮柏誌 Feng, Bo-Zhi
張薺方 Zhang, Qi-Fang

作品名稱

擺盒花
Taiwan Floral Perfume

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳政昌 Chen, Cheng-Chang

**作品概念**

本創作「擺盒花」探究九種臺灣特有種花卉，結合 3D 拼卡結構與對應的花香香水噴灑，發展工具藝術美學的立體拼圖擴香設計，同時使用者藉由 DIY 組裝過程與書籍小冊的花卉介紹，可以更瞭解臺灣特有花卉的知識。

**作品概念**

Check Date 可以幫助用戶輕鬆查看每種食品的有效期，可綁在任何類型的包裝上，Check Date 使用三種燈來讓用戶容易辨識要過期的食物，他們不需要擔心過期食物造成的食物浪費。

**2024 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎**
2024 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot

姓名

黃暉翔 Huang, Wei-Siang

作品名稱

Check Date

就讀學校

大同大學
設計學院
工業設計學系

指導老師

侯伯憲 Hou, Po-Hsien

**作品概念**

該專案提為台南 400 紀念禮盒，以台南運河作為主視覺，400 年前台南因為水體城市的特性和其具活力的港口而繁榮興盛，專案以台南運河作為主視覺，透過充滿人情味的手繪風格來「水路台南」這樣的特色和歷史價值。

**2024 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎**
2024 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot

姓名

姜奕平 Chiang, Yi-Ping
許佳怡 Hsu, Chia-Yi
曾瑛暉 Zeng, Ying-Ye
王儷潔 Wang, Li-Jie
吳韻萱 Wu, Yun-Xuan

作品名稱

台南 400
Tainan 400

就讀學校

新北市私立復興高級商工職業學校
廣告設計科

指導老師

許得輝 Hsu, Te-Huei

**2024 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2024 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

陳思瑄 Chen, Szu-Hsuan
許桓瑜 Xu, Huan-Yu
楊芳瑋 Yang, Fung-Wei
陳柏鈞 Chen, Bo-Jun

作品名稱

怪美粒
Ugly Produce

就讀學校

基隆市私立二信高級中學
廣告設計科

指導老師

陳良蕙 Chen, Liang-Hui



作品概念

我們想讓大家了解認識醜蔬果，用插畫設計的方式畫出醜蔬果詼諧可愛的一面，運用改善加工產品的包裝來減少浪費，來對抗大眾對醜蔬果的歧視。
讓民衆重新認識食物的價值，培養一群認同理念的消費者。

**2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
最佳設計獎 Best of the Best**

姓名

蕭洵霏 Xaio, Xun-Fei
洪靖涵 Hung, Ching-Han

作品名稱

漢菓房
Han Guo Fang

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師

賴忠平 Lai, Chung-Ping



作品概念

對應文明病所打造的體驗設計，以藥食同源的概念結合中藥、甜點及五感體驗，設計出五套對應情境的體驗，分別為：安寢寧心、沈眠酣夢、醒神祛疲、安神疏鬱跟沉心凝神。希望能夠緩解現代文明病所帶來的身心不適症狀。



作品概念

臺灣聲音史是三本聲音互動裝置書。書中設計了獨特的發聲結構，利用撞擊、音律、節奏等方式，來創造清治、日治、戰後臺灣的歷史氛圍，搭配結合裝置立體造形的視覺設計，帶領觀者走進一場超越文字的視聽之旅。

**2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
最佳設計獎 Best of the Best**

姓名

歐謹瑄 Ou, Chin-Hsuan
蔡雅雯 Tsai, Ya-Wen

作品名稱

臺灣聲音史
The Sounds of Taiwanese History

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師

賴忠平 Lai, Chung-Ping



作品概念

「NestBees 蜂閣」是一款友善獨居蜂的孵育裝置，結合馬賽克拼貼、DIY 組裝、生態觀察之特色，導入臺灣六種常見的獨居蜂外型特色，讓獨居蜂擁有更好的居住品質。

**2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot**

姓名

林恩嫻 Lin, En-Hsien
林翊錡 Lin, Hung-Chih
蔡沅辰 Tsai, Yuan-Chan

作品名稱

蜂閣
NESTBEES

就讀學校

樹德科技大學
設計學院
生活產品設計系

指導老師

傅首僖 Fu, Shou-Hsi
陳文亮 Chen, Wen-Liang

2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot

姓名

曾玟心 Zeng, Wen-Shin
劉音棋 Liu, Yin-Chi
林欣妤 Lin, Sin-Yu
吳昀蓁 Wu, Yun-Jhen

作品名稱

Uterus examiner

就讀學校

明志科技大學
管理暨設計學院
工業設計系

指導老師

李錨朮 Li, Kai-Chu

**作品概念**

Uterus examiner 是一款幫助女性檢視月經健康的衛生用品。透果衛生用品上的簡單圖示，提供使用者清楚的了解自身月經的健康，避免忽視而導致醫療成本的增加。

2024 德國 iF 設計獎
2024 iF Design Award
iF Design Award

姓名

賴岳興 Lai, Yueh-Hsing

作品名稱

必勝烘焙磅蛋糕包裝設計
Bisheng Bakery Pound Cake
Packaging

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
數位媒體設計學系博士班

指導老師

林磐聳 Lin, Pang-Soong

**作品概念**

必勝烘焙製研所磅蛋糕採用了屏東在地特色農產品，除了推廣屏東農特產之外，也為降低碳足跡盡一分心力，木盒之外觀視覺更結合了店址所在地勝利星村的建築特色。

**作品概念**

十二生肖的起源與動物崇拜有關，是中華文化代代相傳的神話故事。我們以十二生肖作為主題，並與臺灣茶葉作結合，將生肖結合在包裝設計上，讓使用者能夠清楚知道有關生肖的起源與故事。

2024 德國 iF 設計獎
2024 iF Design Award
iF Design Award

姓名

謝承誼 Hsieh, Cheng-Hsuan
李宜芳 Lee, Yi-Fang
解舒涵 Hsieh, Shu-Han
高鈺淳 Kao, Yu-Chun
張欣怡 Chang, Hsin-Yi

作品名稱

十二脈
Twelve Veins

就讀學校

致理學校財團法人
致理科技大學
創新設計學院
多媒體設計系

指導老師

陳世倫 Chen, Shih-Lun

**作品概念**

為王家衛所執導的電影《旺角卡門》所設計的漢字海報，以文字造形與編排為主軸進行創作，使用電影中的經典台詞作為畫面構成之元素，將電影女主角淚眼婆娑、眼睛無法對焦以及內心焦躁不安的意象融入在文字表現之中。

2024 美國傳達藝術年度獎
2024 Communication Arts
Award of Excellence

姓名

吳欣镁 Wu, Xing-Mei

作品名稱

旺角卡門
As Tears Go By

就讀學校

國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系碩士班

指導老師

林俊良 Lin, Chun-Liang

2024 美國傳達藝術年度獎
2024 Communication Arts
Award of Excellence

姓名

王妤如 Wang, Yu-Ru
許銘樺 Hsu, Ming-Hua
黃思齊 Huang, Si-Qi
黃詒璋 Huang, Ci-Wei
徐喆宸 Hsu, Che-Chen

作品名稱

遺紙
The Lost Paper

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

王曉今 Wang, Hsiao-Chin
張盛權 Chang, Sheng-Chuan

**作品概念**

遺紙計畫以現成物的廢紙為主題的出發點，來傳達紙張對於人類的重要性。生活上這些使用過的紙乘載著文明與資訊，書寫的痕跡、印刷或是因為紙張放久產生的一些變化和特性，這些其實都呈現出人使用過的溫度、回憶。

2024 美國傳達藝術年度獎
2024 Communication Arts
Award of Excellence

姓名

黃書勤 Huang, Shu-Chin
吳翊華 Wu, Yi-Hua
吳馨怡 Wu, Xin-Yi
林思妤 Lin, Szu-Yu

作品名稱

自然正義
Natural Justice

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

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

**作品概念**

為推動農種轉型正義，設計了一套結合友善農耕理念的創意書籍和種植體驗套組，透過實際體驗宣導自然農法，取之自然，用之自然為核心理念，鼓勵家庭種植者保護環境，促進人與土地的聯繫，推廣土地永續循環。

**作品概念**

《求生獄》探討現代生活中的折磨與懲罰，以插畫呈現當代地獄，展示不同於傳統的理解。書中以龍鱗裝展示東方 18 層地獄的結構，畫面風格詼諧、諷刺、黑暗，警世現代生活中的習慣或行為，揭示被忽略的問題。

**作品概念**

一套關於龜仔角社和祖靈文化的系列書籍，以「體驗祖靈存在」的四感體驗書、「重建祖靈文化」為主題的故事書組成。結合文史資料與部落口傳，帶大眾了解龜仔角社和祖靈文化。

2024 美國 One Show 獎
2024 The One Show
優異獎 Merit

姓名

周珍羽 Chou, Chen-Yu
林俐 Lin, Li
許籜婷 Xu, Zhen-Ning
周姝婷 Chou, Shu-Ting
劉思筠 Liu, Ssu-Yun
林燕君 Lin, Yan-Jun

作品名稱

求生獄
Modern Survival Hell

就讀學校

亞洲大學
創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師

朱庭逸 Chu, Ting-Yi

2024 紐約藝術指導協會年度獎
2024 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
銅獎 Bronze

姓名

林彥辰 Lin, Yan-Chen
金詠捷 Jin, Yong-Jie

作品名稱

KULALIUC- 離距離
KULALIUC-Beyond the Distance

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

曹融 Tsao, Jung
林加斐 Lin, Chia-Wen
趙飛帆 Chao, Fei-Fan
施文禮 Shih, Wing-Ly

2024 紐約藝術指導協會年度獎

2024 New York Art Directors Club

Annual Awards (ADC)

銅獎 Bronze

姓名

何湧涵 Ho, Pei-Han

作品名稱

你是機器人嗎？

Are you a robot?

就讀學校

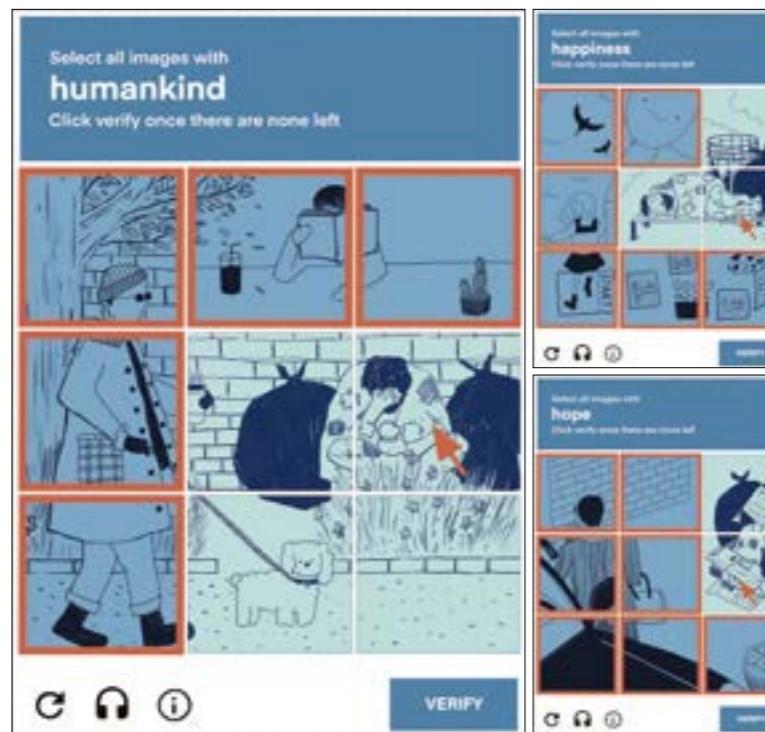
亞洲大學

創意設計學院

視覺傳達設計學系

指導老師

朱庭逸 Chu, Ting-Yi



作品概念

我相信無家者擁有作為人的尊嚴。雖有許多機構制度在幫助，但是以施捨放下就走的方式從行動產生階級，還是生而為人的將心比心互相幫助呢？以適當眼光看待，不因際遇而產生不對等，生命依舊需要有盼望和幸福。

2024 紐約藝術指導協會年度獎

2024 New York Art Directors Club

Annual Awards (ADC)

銅獎 Bronze

姓名

林郁涵 Lin, Yu-Han

洪采荷 Hung, Cai-He

高佩璋 Kao, Pei-Wei

陳玥彤 Chen, Yueh-Tung

陳韋蓀 Chen, Wei-Cian

作品名稱

部落譯者

Tribal Translator

就讀學校

中國科技大學

規劃與設計學院

視覺傳達設計系

指導老師

陳建勳 Chen, Chien-Hsun

李政達 Lee, Cheng-Ta



作品概念

本設計傳達太魯閣族原住民巫師文化，以卷軸書紀錄巫師歷史、傳統、信仰和巫術技巧，山脈形式龍鱗裝幀象徵太魯閣族與自然世界的緊密聯結。透過此設計探索巫師文化神秘魅力。



作品概念

島嶼覓境將臺灣六大生態環境系列化為香氛包裝，並利用環境的生態及動植物特色，作為設計參考。選用純白色來象徵環境的純淨與生態保育的重要，用「感官」來重新感受覓境的意義。

2024 紐約藝術指導協會年度獎

2024 New York Art Directors Club

Annual Awards (ADC)

優異獎 Merit

姓名

陳若庭 Chen, Jo-Ting

魏妤涵 Wei, Yu-Han

陳冠廷 Chen, Guan-Ting

邱子珊 Chiu, Zhi-Shan

詹皓亦 Chan, Hao-Yi

作品名稱

島嶼覓境

Island Hideaway

就讀學校

中國科技大學

規劃與設計學院

視覺傳達設計系

指導老師

王曉今 Wang, Hsiao-Chin

張盛權 Chang, Sheng-Chuan



作品概念

探索日常色彩中被忽視的食物廢棄物，轉化為有環保和藝術價值的天然顏料，以古典精裝書風格呈現，讓廢棄物變得優美典雅。

延續「重組再造」之理念，製作系列商品體現廢棄物重生的價值也代表著珍貴的藝術材料。

2024 紐約藝術指導協會年度獎

2024 New York Art Directors Club

Annual Awards (ADC)

優異獎 Merit

姓名

蘇記淳 Su, Chi-Chun

廖育萱 Liao, Yu-Xuan

作品名稱

尋彩集

Re.colored

就讀學校

國立雲林科技大學

設計學院

視覺傳達設計系

指導老師

蔣世寶 Chiang, Shyh-Bao

2024 紐約藝術指導協會年度獎

2024 New York Art Directors Club

Annual Awards (ADC)

優異獎 Merit

姓名

李羽捷 Li, Yu-Jie

吳曼玲 Wu, Min-Ling

田宥忻 Tian, You-Xin

鄭喬萱 Cheng, Chiao-Hsuan

作品名稱

大旗滿倉

Harvest Banners

就讀學校

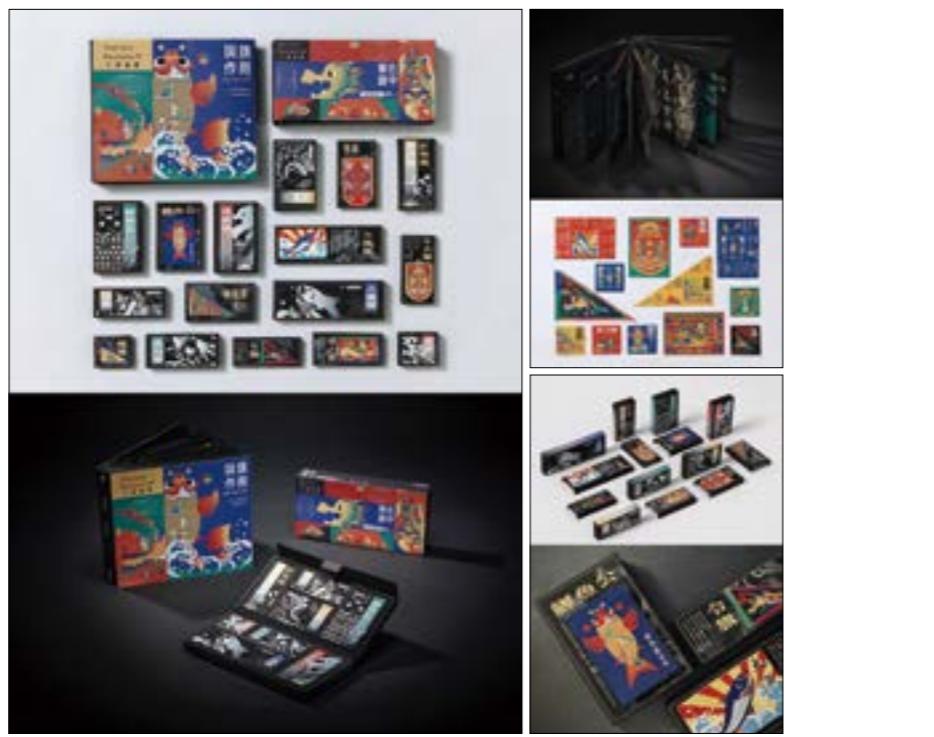
中國科技大學

規劃與設計學院

視覺傳達設計系

指導老師

陳建勳 Chen, Chien-Hsun



作品概念

本設計的插畫深入介紹臺灣傳統旗幟文化，聚焦於民俗旗幟的多元面貌，圖像設計將傳統旗幟文化圖樣進行深度拆解、分析和探討，完整呈現豐富的民俗色彩與圖像風格。刺繡徽章讓使用者能了解旗幟背後的文化故事和價值。



作品概念

本設計針對河川生態監測開發相關學習探索教材與工具，培養公民對水質、土壤和生物破壞程度的認識。這套學習以生態故事與視覺圖解呈現生物多樣性，體驗工具組以扁平且方便攜帶方式進行設計，內含生態污染物種模型。

2024 紐約藝術指導協會年度獎

2024 New York Art Directors Club

Annual Awards (ADC)

優異獎 Merit

姓名

吳德謙 Wu, Te-Chien

閻柏誠 Yen, Po-Cheng

洪士郡 Hong, Shi-Jun

蕭智陽 Hsiao, Zhi-Yang

周伯誼 Zhou, Bo-Hsuan

作品名稱

戰備計畫

War Prepare Plan

就讀學校

中國科技大學

規劃與設計學院

視覺傳達設計系

指導老師

高偉峯 Kao, Wei-Feng

黃榮順 Huang, Jung-Shun

陳建勳 Chen, Chien-Hsun



作品概念

在臺灣這樣的敏感之地，隨時有可能爆發衝突，因此需要準備好對於戰爭避難的知識與準備，但目前我們發現，民眾對於戰爭避難的觀念有所缺乏，甚至有許多誤區。因此，我們設計出戰備計畫，藉由書籍的引導以及延伸實體物。



作品概念

身體像是裝下你我情緒的大容器，而文字則是以符號紀錄的方式來傳遞信息的載體，思考著兩者之間的可能性後，我們利用人體動態圖像進行視覺文字轉化，設計一套傳遞快樂情緒的動態字體，探索文字符號的另一種可能性。

2024 紐約藝術指導協會年度獎

2024 New York Art Directors Club

Annual Awards (ADC)

優異獎 Merit

姓名

陳宥如 Chen, Yu-Ju

詹怡均 Chan, Yi-Chun

李念恩 Li, Nian-En

陳玟希 Chen, Wen-Hsi

王可昕 Wang, Ke-Sin

作品名稱

川流不息

Sustainable Rivers

就讀學校

中國科技大學

規劃與設計學院

視覺傳達設計系

指導老師

陳建勳 Chen, Chien-Hsun

李政達 Lee, Cheng-Ta

2023 NY TDC 紐約字體設計競賽

2023 NY TDC Awards

Winner

姓名

劉育慈 Liu, Yu-Ci

許韶庭 Xu, Shao-Ting

張岑 Chang, Cen

作品名稱

快樂情緒之動態字體設計

Happy Type

就讀學校

明志科技大學

管理暨設計學院

視覺傳達設計系

指導老師

薛惠月 Hsieh, Hui-Yueh

2024 NY TDC 紐約字體設計競賽

2024 NY TDC Awards

Winner

姓名

簡予恬 Chien, Yu-Tian
邱彩瑛 Chiu, Tsai-Ying
蔡昀芸 Tsai, Yun-Yun

作品名稱

鹹甜字體大對決！
Salty vs. Sweet Typeface-off!

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師

賴忠平 Lai, Chung-Ping



作品概念

臺灣的美食琳瑯滿目，卻沒有一款字體勾勒出這些絕妙滋味。我們想利用視覺與味覺融合臺灣道地小食的美味口感與鹹甜韻味，讓小吃店的招牌與菜單不再冰冷，而是充滿字體的香氣與情感。

2024 日本富山國際海報三年展

2024 International Poster Triennial

in Toyama

入選 Selected

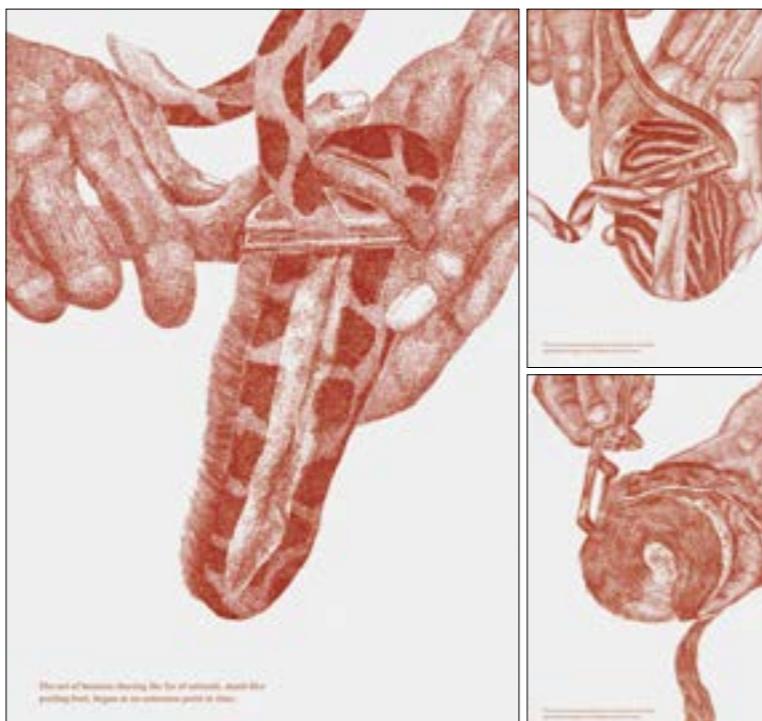
姓名

塗芷妤 Tu, Chih-Yu

作品名稱

Fruit or Fur?

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系碩士班

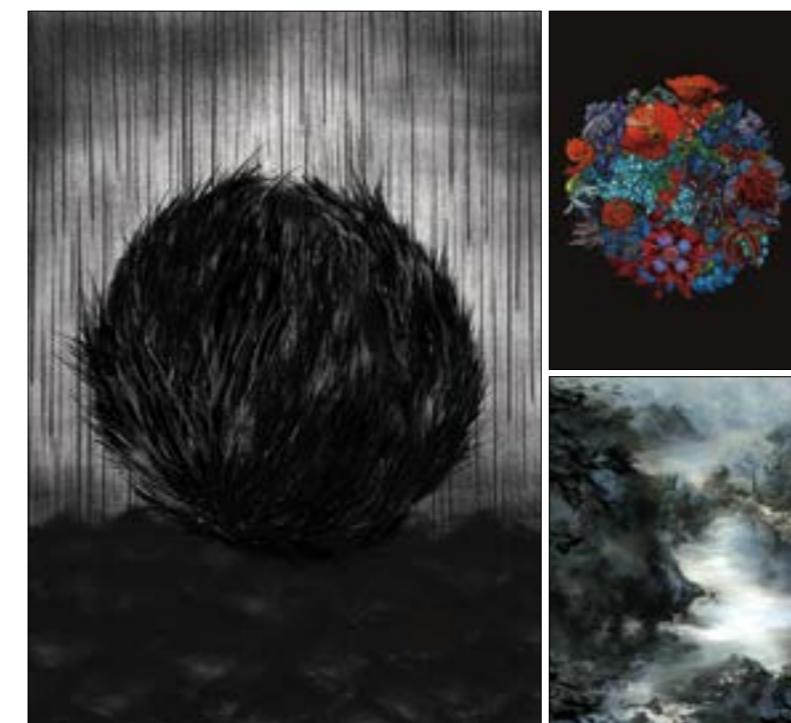
作品概念

據統計每年有數千萬隻動物在皮革工業下失去性命。削水果是再日常不過的畫面，但畫面中削去的卻不是果皮，取而代之的是被任意剝奪的動物皮毛，隱喻人類對動物的傷害已成為一種日常。



作品概念

將水龍頭作為設計元素，重複構成形成大樹。水龍頭的重複構成象徵從個人的使用習慣擴及家庭再擴大至人類群體，呈現人類對水資源的使用習性與乾旱等自然災害有著深刻的關聯與影響。



作品概念

以 Born、Desire、Sink、Lonesome、Reflection 五顆星球講述在人生階段中所面臨的心境，以實體展覽與 AR 互動搭配，結合動態視覺的表現，讓觀展者沉浸於星球之間。

2024 日本富山國際海報三年展

2024 International Poster Triennial

in Toyama

入選 Selected

姓名
謝宇昕 Hsieh, Yu-Hsin作品名稱
Save Water Save Life就讀學校
國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系碩士班指導老師
施令紅 Shih, Ling-Hung2023 ISARCH 奖
2023 ISARCH Award
Winner姓名
王維亭 Wang, Wei-Ting
邱靖文 Chiu, Jing-Wen
蘇煌筑 Su, Wei-Chu
陳俞蓁 Chen, Yu-Jen
鄭雨桐 Zheng, Yu-Tong
周方浩 Chou, Fang-Hao作品名稱
The Echo of Lodestar就讀學校
元智大學
資訊學院
資訊傳播學系指導老師
黃絜如 Huang, Chieh-Ju
鄧進宏 Teng, Chin-Hung

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

蔡晏君 Cai, Min-Jun
詹侑穎 Zhan, You-Ying
謝沁恩 Xie, Qin-En
賴培君 Lai, Pei-Jun
鄭宜婷 Cheng, I-Ting
陳威廷 Chen, Wei-Ting

作品名稱

哆囉滿
Turoboan

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
數位多媒體設計系

指導老師

楊東華 Yang, Tung-Hua
陳慶駿 Chen, Chin-Chun

**作品概念**

歷史教育涵蓋政治、環境、文化等多領域，但傳統方法常導致學生參與度低且缺乏興趣。為解決此問題，我們提出 Turoboan 歷史教育 VR 計畫，創造沉浸式歷史教育體驗，提升歷史教育的參與度和效果。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

王曉君 Wang, Siao-Jyun
張玉薇 Chang, Yu-Wei
曾靄郁 Tseng, Pei-Yu
袁羽萱 Yuan, Yu-Xuan
陳思妤 Chen, Si-Yu

作品名稱

贖罪
Atonement

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
數位媒體設計系

指導老師

巫俊采 Wu, Chun-Tsai
陳子雲 Chen, Tzu-Yun

**作品概念**

2D 橫向探索遊戲，因過度發展充滿汙染與怪物的未來架空世界，玩家利用技能閃躲怪物，藉由種樹減緩暖化問題。透過 NPC 對話，了解世界邁向滅亡的原因，闡述同理心的重要性。

**作品概念**

我們開始籌劃此遊戲時正逢疫情期间，人們減少了聯繫。因此我們希望製作能與朋友、家人在簡易空間就能交流、同樂的遊戲。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

余靜安 Yu, Jing-An
陳秋灑 Chen, Qiu-Yan
鍾雨伶 Chung, Yu-Ling
林昀生 Lin, Yun-Sheng
宋璟萱 Song, Ching-Hsuan
游采霓 You, Tsai-Ni

作品名稱

拼拼乒乓
PING PING PONG PONG

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
數位媒體設計系

指導老師

吳柏瀧 Wu, Po-Lung

**作品概念**

1980 年代非法賭戲「大家樂」風靡全臺，許多人抱著一夜致富的夢卻輸到傾家盪產、發生在這混亂年代的愛情故事，受社會輕視底層人們的縮影。「人人皆是鹹魚」我想以此紀念臺灣曾經有過這樣的時期、這樣的風景。

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

施沛珊 Shi, Pei-Shan
黃鈺淇 Huang, Yu-Chi
林韋龍 Lin, Wei-Long
葉子睿 Ye, Zi-Rui
林熹 Lin, Si
陳振福 Chen, Chen-Fu

作品名稱

鹹魚
SALTED FISH

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
數位媒體設計系

指導老師

洪瑞陽 Hung, Jui-Yang

**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

許晏綾 Xu, Yan-Ling
陳玫君 Chen, Mei-Chun
陳郁婷 Chen, Yu-Ting
陳郁茜 Chen, Yu-Qian
鄭亦玲 Zheng, Yi-Lin
邱玉欣 Ciou, Yu-Sin

作品名稱

Sweet BonBons

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
數位媒體設計系

指導老師

廖偉智 Liao, Wei-Chih
陳子雲 Chen, Tzu-Yun



**2023 德國紅點
品牌暨傳達設計大獎
2023 Red Dot Award: Brands &
Communication Design
紅點獎 Red Dot**

姓名

廖幸瑜 Liao, Hsing-Yu
張芳瑜 Chang, Fang-Yu
于承瀚 Yu, Cheng-Han
林晉緯 Lin, Gin-Wei
闕沁竹 Chueh, Chin-Chu
曾博晨 Zeng, Po-Chen

作品名稱

薩拉曼計畫
Project Salaman

就讀學校

嶺東科技大學
設計學院
數位媒體設計系

指導老師

吳柏瀧 Wu, Po-Lung



作品概念
《薩拉曼計畫 SALAMAN》是一款 2D 橫向卷軸砍殺類型遊戲，為了尋找其他探查員的下落，主角需要面對異形生物的攻擊並拯救關鍵人物博士，逃出危機四伏的關卡設計。

**2024 紐約藝術指導協會年度獎
2024 New York Art Directors Club
Annual Awards (ADC)
銅獎 Bronze**

姓名

謝宗宜 Xie, Zong-Yi

作品名稱

麥高芬
MACGUFFIN

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系碩士班

指導老師

蕭勝文 Hsiao, Sheng-Wen



2024 德國 iF 設計獎
2024 iF Design Award
iF Design Award

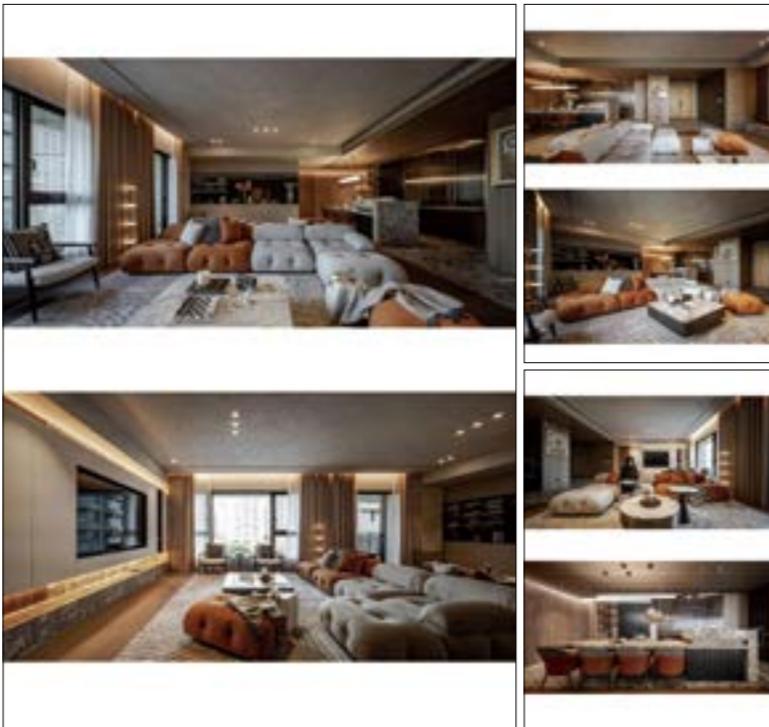
姓名

阮念初 Juan, Nien-Chu

作品名稱

福樺謙邸
Absolute Aesthetics

就讀學校

國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系碩士班

作品概念

一家四口，出於對居家環境的期許。設計端將時尚線條與現代元素，巧妙排列堆疊，打造出令人舒適尺度。同時融合業主的生活品味，將居家環境變成藝廊般的存在，讓生活成為一種儀式，每一個日常細節都被賦予特殊意義。

2024 德國 iF 設計獎
2024 iF Design Award
iF Design Award

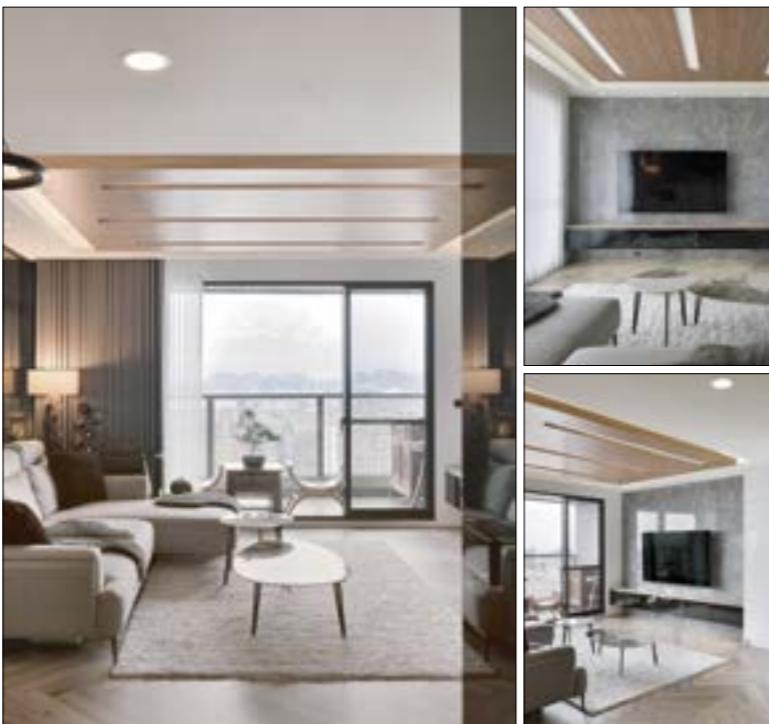
姓名

趙昱 Chao, Yu

作品名稱

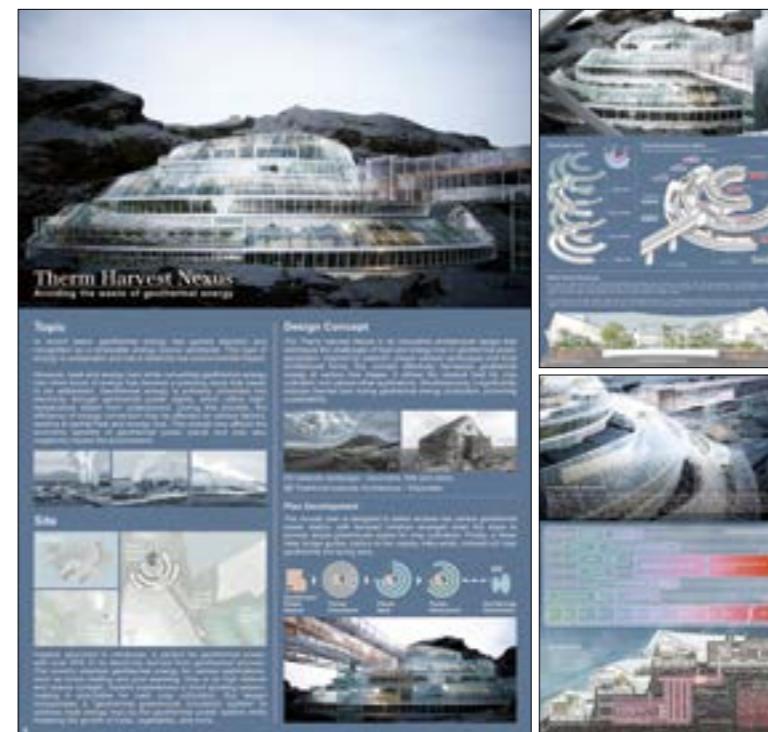
自然，映像
Harmony of Nature - The Luxurious
Contrast of Wood

就讀學校

國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系碩士班

作品概念

我們的設計理念是透過結合木材和大理石兩種截然不同的材料，將自然元素融入室內環境，創造出奢華而令人難忘的室內空間。我們的目標是在這個項目中展示對自然的敬畏，同時實現美學和功能的頂峰。



作品概念

Therm Harvest Nexus 是一個創新的建築設計，旨在應對地熱發電中的熱能和能量損失的挑戰。受到冰島獨特的火山景觀和當地建築形式的啟發，利用地熱能在不同階段的能量損失轉換成溫室能量來源。

2024 德國 iF 學生設計獎
2024 iF Design Student Award
Best of the Year (EUR 2,500)

姓名

劉子謙 Liu, Zi-Chien
林家緯 Lin, Chia-Wei

作品名稱

溫室地熱循環系統
Therm Harvest Nexus

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

我們為地震災民設計了一款折疊式模組避難屋，概念源自氣囊種子，具輕量化和便於運輸特性。結合摺紙技法，使模組方便收納、快速組裝，內含空氣濾淨系統和汲水太陽能板。組成小社區，提供基本生活需求及災後互助功能。

2024 德國 iF 學生設計獎
2024 iF Design Student Award
Winner

姓名

林家緯 Lin, Chia-Wei
吳孟修 Wu, Meng-Xiu
劉宇華 Liu, Yu-Hua

作品名稱

重生膠囊
Rebirth Seedpod

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

姓 名
蔡維寧 Cai, Wei-Ning
董雨婷 Justina, Felicia
陳弘怡 Tan, Hong-Yee

作品名稱
植療聊音樂盒
Talkrappy Music Box

就讀學校
國立雲林科技大學
設計學院
創意生活設計系

指導老師
劉秉承 Liu, Ping-Cheng
張岑瑤 Chang, Tsen-Yao



作品概念

植療聊為父母提供一個評估兒童發展延遲的場所，將大自然和音樂融合，打造出一個寧靜的城市綠洲。公園內設有一個融入植物元素的園藝治療教室和音樂治療舞台，提供多元的課程和評估，促進全面成長。

**2024 英國設計與藝術指導
協會新血獎**
2024 D&AD New Blood Awards
Future Impact Winner

姓 名
劉音棋 Liu, Yin-Chi
曾玟心 Zeng, Wen-Shin
林欣妤 Lin, Sin-Yu

作品名稱
防護林集水器
SWC Shelterbelt Water Collectors

就讀學校
明志科技大學
管理暨設計學院
工業設計系

指導老師
李鍇甫 Li, Kai-Chu



作品概念

SWC 是一款旨在保護防護林生長的集水器。它阻擋風吹倒未成熟的樹幹和防止牲畜啃食和病蟲害，並在下方收集少量的露水和雨水，擴散水分供樹木生長，最後會分解回土壤中。



作品概念

這座城市被視為一個巨大的展覽場，老木屋就是散落在各處的展品。修復過程可以做為一種展覽，並與當地居民的日常生活行為連繫起來。我在結構上規劃了不同的元素：帶水箱和管道的供水系統、鷹架、各種尺寸的模組設施。

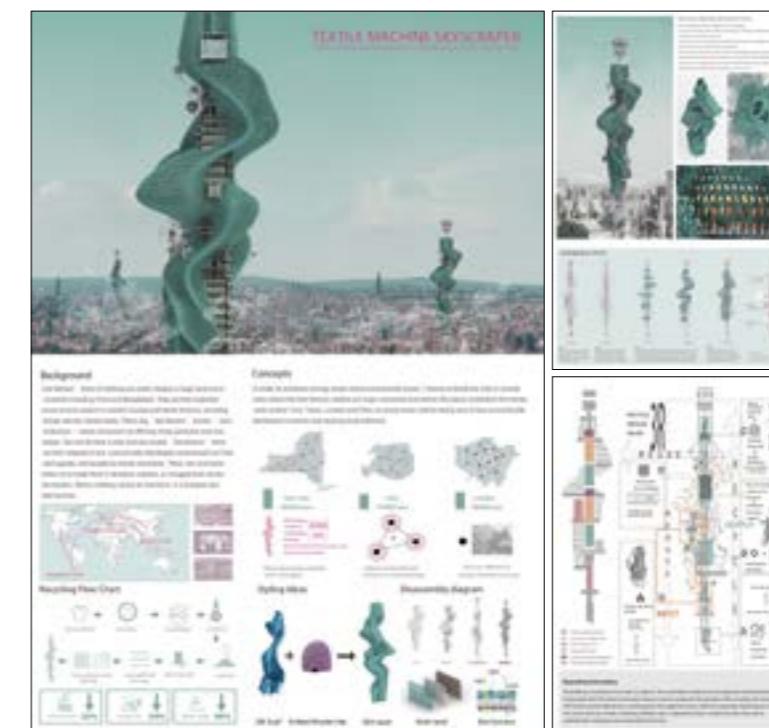
**2023 日本中央玻璃國際
建築設計競賽**
2023 Central Glass International
Architectural Design Competition
Merit

姓 名
劉子謙 Liu, Zi-Chien

作品名稱
窗簾
Curtain

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
建築系碩士班

指導老師
陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

我計劃建造一座摩天大樓，利用廢棄衣物創造可持續的建築表皮。廢舊衣物將被粉碎、加熱、編織成堅韌的繩索，覆蓋建築外立面。中央核心塔樓包含回收廠、紡織實驗室及其他設施。

2023 ISARCH 奖
2023 ISARCH Award
銅獎 Bronze

姓 名
劉子謙 Liu, Zi-Chien

作品名稱
編織機摩天樓
Textile Machine Skyscraper

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
建築系碩士班

指導老師
陳彥廷 Chen, Yan-Ting

2023 ISARCH 奖
2023 ISARCH Award
Winner

姓名

施善譯 Shih, Shan-Yi
林艾宏 Lin, Wen-Hung
簡碩德 Chien, Shuo-Te

作品名稱

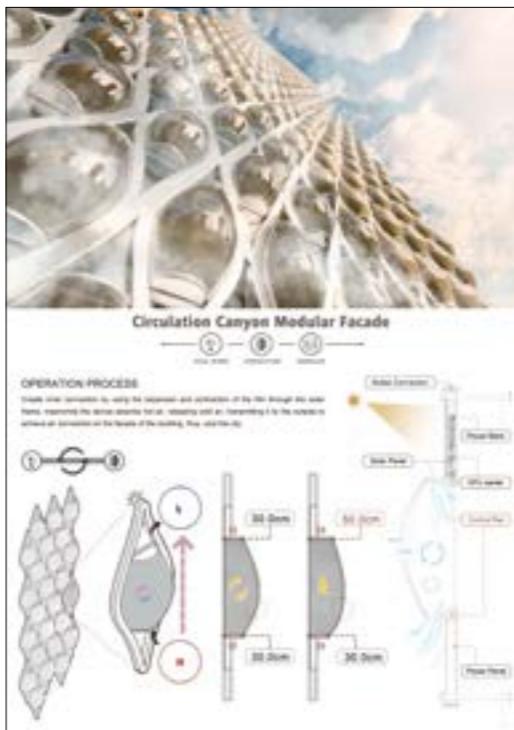
循環峽谷模塊化立面系統
Circulation Canyon Modular Facade

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系

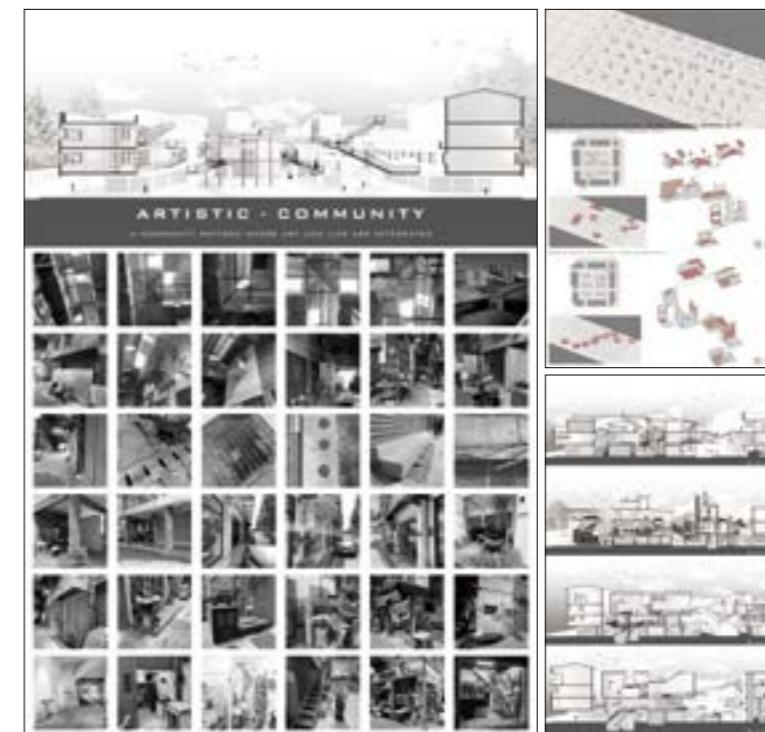
指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

峽谷效應影響城市的對流散熱，也影響人的熱舒適度，為城市帶來巨大問題。因此，將城市滯留的風加速並透過模組化立面排熱裝置加速上升，藉由模組化裝置冷卻空氣並產生溫差，使之產生氣流，形成循環系統。



作品概念

對於「藝術 · 聚落」而言，保留基地既有的聚落功能，讓藝術的呈現與聚落的生活型態產生相容與互相滲透，那會是一個更貼近於日常生活的展覽空間，間接的使觀賞藝術成為一種日常生活模式，常民生活與基地也隨之異質。

2023 ISARCH 奖
2023 ISARCH Award
Winner

姓名

施善譯 Shih, Shan-Yi

作品名稱

大都會淨化膜系統
METROPOLIS CLEANSE MEMBRANE

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

疫情前，口罩是應對空污的方式；但近年來，疫情使一次性口罩的使用量激增，導致嚴重污染。而口罩由高熔點聚丙烯製成，生產會污染空氣，廢棄口罩也會威脅海洋。本設計旨在回收口罩材料，利用氣壓技術清潔城市空氣。



作品概念

利用山嵐的變化及龍脈綿延不絕之象，將東方之美和西方技術結合，發覺具可及性的建築，結合東西方元素，探討機場及基地原有之限制，萃取山嵐變化及中華文化之美融入西方常有的設計手法，融會貫通產生此案。

2023 ISARCH 奖
2023 ISARCH Award
Winner

姓名
劉彥廷 Liou, Yan-Ting

作品名稱
藝術 · 聚落
ARTISTIC - COMMUNITY

就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
室內設計學系

2023 ISARCH 奖
2023 ISARCH Award
Winner

姓名
王昶勝 Wang, Chang-Sheng

作品名稱
飛龍在天 / 台中國際機場
The Dragon Soars in the Sky/Taichung International Airport

就讀學校
朝陽科技大學
設計學院
建築系

指導老師
沈永堂 Shen, Yung-Tang

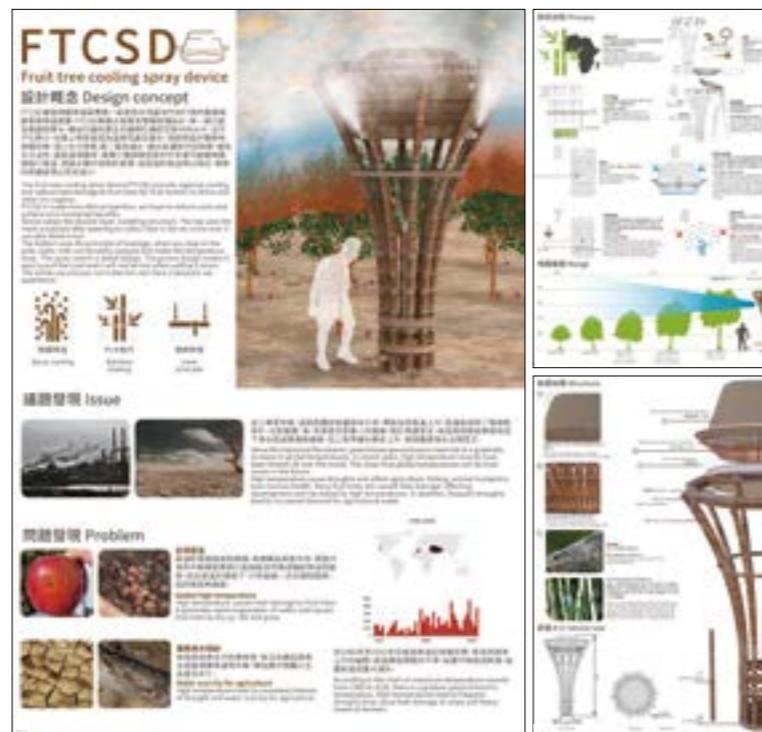
2023 ISARCH 奖
2023 ISARCH Award
Winner

姓名
曾振彦 Tseng, Chen-Yen
曾玟心 Zeng, Wen-Shin
林欣妤 Lin, Sin-Yu
劉音棋 Liu, Yin-Chi

作品名稱
果樹降溫裝置
FTCSD

就讀學校
明志科技大學
管理暨設計學院
工業設計系

指導老師
李錨朮 Li, Kai-Chu



作品概念

FTCSD 果樹噴霧降溫裝置是一座使用竹材製成的集露水與噴霧降溫裝置。高溫時，只需踩踏竹竿便可進行噴霧降溫。透過水霧可吸熱原理，使該區域溫度降低，減少果樹熱傷害。

2023 ISARCH 奖
2023 ISARCH Award
Winner

姓名
翁嘉暉 Weng, Chia-Hua

作品名稱
茶韻茶所
Rhythm of Tea

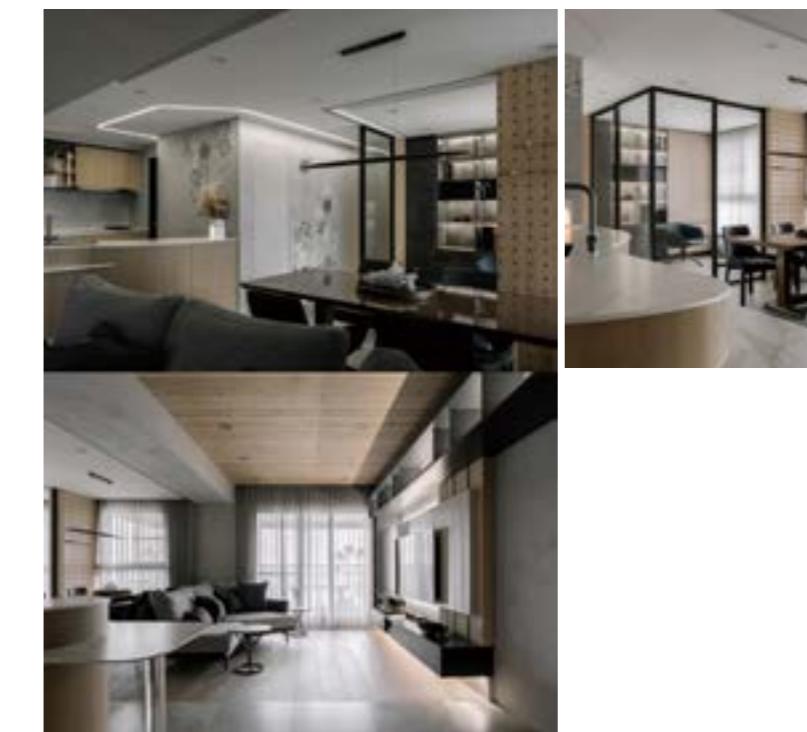
就讀學校
淡江大學
工學院
建築學系

指導老師
游瑛樟 Yu, Ying-Chang



作品概念

臺灣和鹿野如何延伸茶的體驗？一杯好茶的空間是什麼？這個空間的精神是茶的節奏轉化，「盒狀交織系統」旨在實現空間節奏的逐步變化。我們控制光影、光暈、影像和封閉等空間元素，以實現專注於一杯好茶的空間。



作品概念

協奏曲 K 的設計旨在協調簡約的禪宗美學，同時強調實木的自然美。透過彎曲元素的巧妙結合，延伸了空間的感知。木材散發出的柔和香氣增強了整體氛圍，營造出身臨其境的體驗。

2023 美國建築大師獎
2023 The Architecture MasterPrize (AMP)
Best of Best

姓名
莊崧毅 Chuang, Sung-Yi

作品名稱
協奏曲 K
Concerto K

就讀學校
中國科技大學
規劃與設計學院
建築系

指導老師
紀昊昀 Chi, Hao-Yun



作品概念

O-oyster 是座具搖籃到搖籃思維以牡蠣殼與海藻膠製成的牡蠣養殖與海浪發電平台，損壞時可做為生態礁；可外裝點頭鴨式波浪發電裝置，有效減低大浪所造成的養殖區破壞。

2023 美國建築大師獎
2023 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

姓名
林欣妤 Lin, Sin-Yu
吳昀蓁 Wu, Yun-Jhen
曾玟心 Zeng, Wen-Shin
劉音棋 Liu, Yin-Chi

作品名稱
O-oyster(1.0)

就讀學校
國立臺北教育大學
人文藝術學院
藝術與造形設計學系

指導老師
李錨朮 Li, Kai-Chu

2023 美國建築大師獎
2023 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

姓名

梁晏彬 Liang, Yen-Pin

作品名稱裝置藝術與空間的結合—私人美術館
The combination of installation art
and space-private art gallery**就讀學校**亞洲大學
創意設計學院
室內設計學系**作品概念**

結合基地旁的台中綠園道作為設計的起點。
再將室內空間與裝置藝術最大的銅鐵元素融為一體，讓裝置藝術不只是觀賞，而是與你融為一體；以藝術裝置和繪畫裝飾，讓使用者欣賞、體驗、甚至使用裝置藝術。

**作品概念**

打狗英國領事館被指定為以旅遊為導向的都市計畫項目，以廟宇為中心的社區被分割破碎。開台福德宮遺忘在山腳下的小巷裡。昔日熱鬧的廟埕廣場景像如今已不復存在。從社區規劃的角度，重新審視信仰與我們的關係。

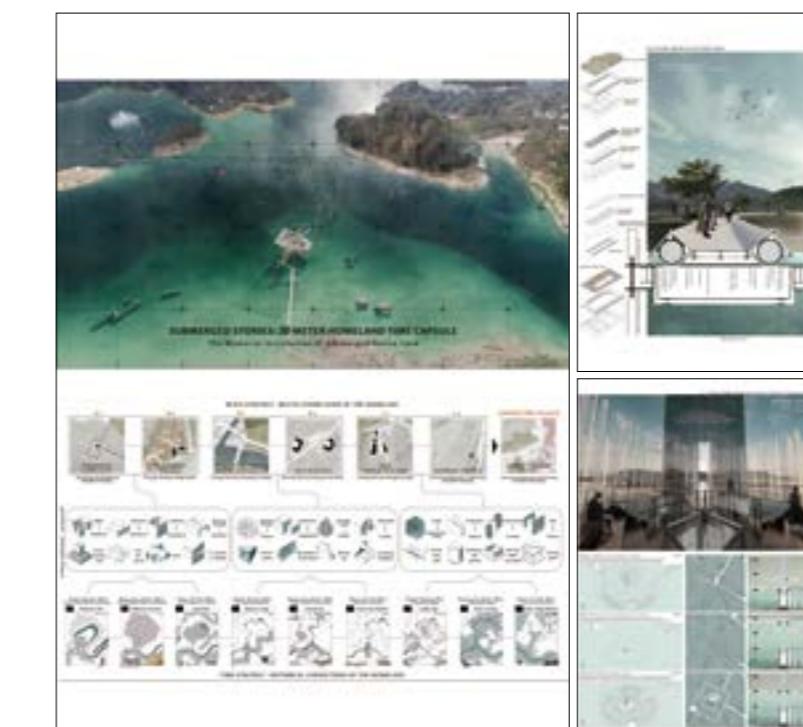
2023 美國建築大師獎
2023 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

姓名曾振彥 Tseng, Chen-Yen
小林文也 Hsiao Lin, Wen-Yeh
鄭亦珊 Zheng, Yi-Shan**作品名稱**竹綠洲
Bamboo Oasis**就讀學校**明志科技大學
管理暨設計學院
工業設計系**指導老師**

李鍇朮 Li, Kai-Chu

**作品概念**

Bamboo Oasis 是一棟讓居民在家中便能得到乾淨水源的竹造建築，其設計參考非洲茅草屋建築結構，並將收集露水的功能融合於建築構造之中。

**作品概念**

苗栗鯉魚潭水庫下其實隱藏著客家人、日本人、巴宰、泰雅族所交織出的故事。當中包含著希望、爭鬥、諒解、失望、釋懷。然而，水庫工程迫使一切停止。如今，設法再用水所帶來的新規律，還原這段磅礴的失落農村發展史。

2023 美國建築大師獎
2023 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

姓名

陳昱廷 Chen, Yu-Ting

作品名稱城市 x 埕事 - 哨船頭廣場計畫
Urban x Temple Square-The Project of
Shaochuantou Plaza**就讀學校**朝陽科技大學
設計學院
建築系**指導老師**

馮世人 Feng, Shih-Jen

2023 美國建築大師獎
2023 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner

姓名

傅乙晟 Fu, Yi-Cheng

作品名稱水時敘事 :30M 的失落與重生
SUBMERGED STORIES: 30-METER
HOMELAND TIME CAPSULE**就讀學校**國立聯合大學
設計學院
建築學系**指導老師**

徐沛津 Syu, Pei-Jin

2024 IIDA 國際室內設計協會
學生設計競賽
2024 IIDA Student Design Competition
一等獎 First Place

姓名
鄒挹醍 Zou, Yi-Ti

作品名稱
歡樂森林 - 兒童認知訓練診所
JoyForest-Children's Cognitive
Training Clinic

就讀學校
國立臺灣科技大學
設計學院
建築系碩士班

指導老師
陳彥廷
Chen, Yan-Ting



作品概念

因每年有 770 萬 6-17 歲的兒童患有情緒障礙，「JoyForest」診所以森林主為題，強調兒童與自然環境、家長及同儕的互動，打造舒適、安全的治療空間，減少看診恐懼，提升治療效果。



作品概念

推開了這一道心門，透過書寫與自我進行對話，將悲傷的、心痛的、開心的事件藉由金屬記錄著，在創作過程中進一步統整思緒與脈絡，讓其更加深對於自身情感的詮釋，必須保持著赤子之心的信念。



作品概念

借境梵谷的星空，化為金屬胸針的展現，藉由 925 銀材重現每日徒步繞行的路線，運用紙漿纖維構築出自然山景的形體意象，表現自然質地的肌理，懷想參與國外志工時期，那段難以忘懷的歲月。

2023 日本伊丹
國際首飾 (工藝) 展
2023 ITAMI International
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 Selected

姓名
葉昱志 Yeh, Yu-Chih

作品名稱
心門
The Heart Gate

就讀學校
國立臺灣藝術大學
設計學院
工藝設計學系碩士班

指導老師
趙丹綺 Chao, Tan-Chi

2023 日本伊丹
國際首飾 (工藝) 展
2023 ITAMI International
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 Selected

姓名
謝曦文 Sie, Si-Wun

作品名稱
星夜
Starry Night

就讀學校
國立臺灣藝術大學
設計學院
工藝設計學系碩士班

指導老師
趙丹綺 Chao, Tan-Chi

2023 日本伊丹
國際首飾（工藝）展
2023 ITAMI International
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 Selected

姓名
王瑜 Wang, Yu

作品名稱
嘗一口吧
Try it

就讀學校
國立清華大學
藝術學院
藝術與設計學系碩士班



作品概念

小學放學時跟朋友一起回家的路上會有一家雜貨店，玲琅滿目的糖果餅乾用透明罐裝著，吸引者我們在櫃檯抬頭望著，放學用零用錢買喜歡的糖果，坐在門口吃者跟朋友互相分享當下的快樂。

2023 日本伊丹
國際首飾（工藝）展
2023 ITAMI International
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 Selected

姓名
伍立璋 Wu, Li-Wei

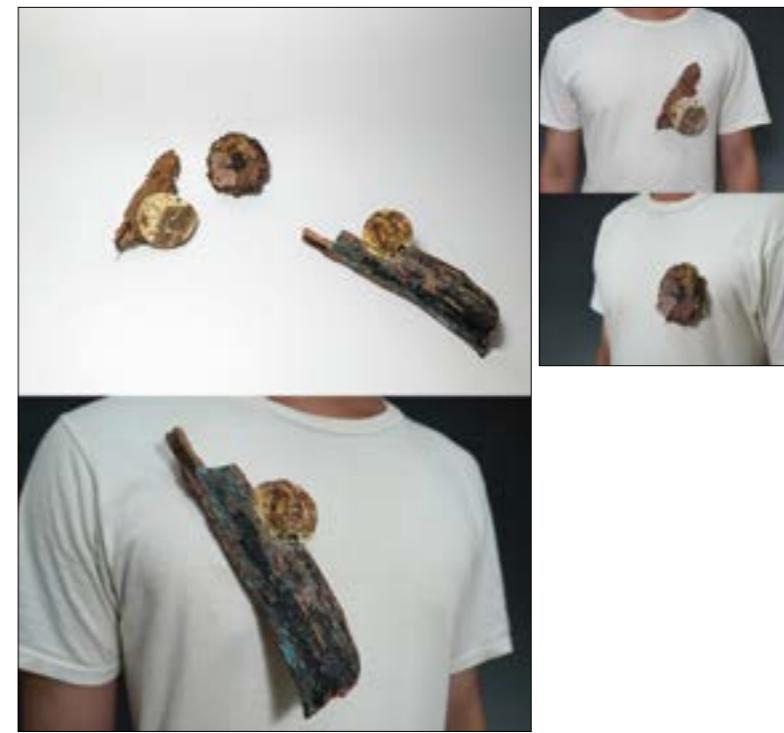
作品名稱
身體結構
Body Component

就讀學校
國立臺南藝術大學
視覺藝術學院
應用藝術研究所



作品概念

創作者以機械結構作為是自身的創作風格，希望能透過精緻的作品讓觀看者感到驚訝。創作者擁有首飾設計的背景，因此創作出融合機械結構的首飾作品。



作品概念

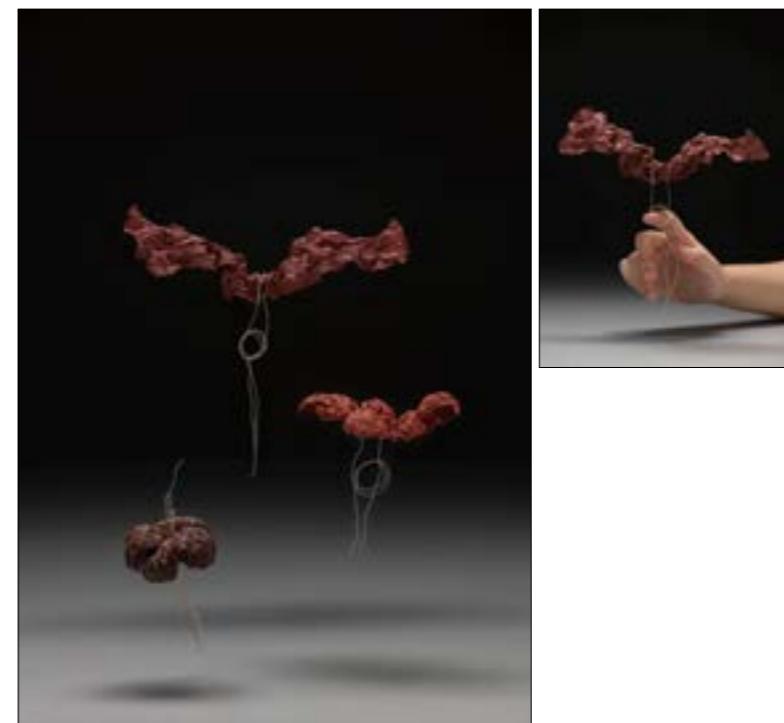
這組首飾會隨著時間的推移慢慢枯萎變質，最終剩下金屬部分，很像記憶中模糊的碎片。我使用生活中微不足道且轉瞬即逝的材料當作寶石，透過佩戴它們賦予它們意義。

2023 日本伊丹
國際首飾（工藝）展
2023 ITAMI International
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 Selected

姓名
李知錡 Li, Chih-Chi

作品名稱
拾起一片荒蕪
Insignificant but Crucial

就讀學校
國立臺南藝術大學
視覺藝術學院
應用藝術研究所



作品概念

創作是情感表達和轉化的過程。透過對金屬的擠壓和暴力處理，金屬展現出其柔軟而有力的一面。

2023 日本伊丹
國際首飾（工藝）展
2023 ITAMI International
Jewellery(Craft) Exhibition
入選 Selected

姓名
許懿人 Hsu, I-Jen

作品名稱
隨意的
Arbitrary

就讀學校
大葉大學
設計學院
造形藝術學系

指導老師
柯啟慧 Ke, Chi-Huei

**2024 日本美濃
國際陶藝競賽(三年展)
2024 International Ceramics
Competition MINO, Japan
入選 Selected**

姓名
楊詠喆 Yang, Yu-Che

作品名稱
家的形式 - 窗
The Picturesque Home - Window

就讀學校
國立臺灣藝術大學
設計學院
工藝設計學系碩士班

指導老師
梁家豪 Liang, Jia-Haur



作品概念

隨著市場與都市更新的變遷，窗飾等裝飾逐漸消失。因此我將建築元素轉化到日用器皿，讓人們在使用器物時能夠欣賞坯體造型的美感，並藉由雙手感受到溫度的傳遞。



作品概念

有些人對待感情就像毒癮似的，越陷越深，甚至產生自虐的傾向，這些情緒與焦慮是可以透過運動緩解，並喚起希望和生命的鬥志，重新找回自我。利用多彩的色調，在設計輪廓上以籃球運動休閒風格帶點工裝感融入作品。



作品概念

南瓜的花語是遠大夢想和希望，抱持著這樣的精神將其融入服裝設計，作品理念結合未來概念，運用壓褶和銀色布料，代表太空冷酷感，壓褶線條是金屬細微表面，給人十足未來感元素，銀色布料可反射太空光線，保持涼爽。

**2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot**

姓名
呂玟萱 Lu, Wen-Xuan

作品名稱
毒愛
DRUG LOVE

就讀學校
嶺東科技大學
時尚學院
服飾設計系

指導老師
張懋汎 Chang, Mao-Tsen

**2024 德國紅點設計概念大獎
2024 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot**

姓名
李珮茗 Li, Pei-Ming

作品名稱
外太空的南瓜
Pumpkin in the Outer Space

就讀學校
嶺東科技大學
時尚學院
服飾設計系

指導老師
張懋汎 Chang, Mao-Tsen

設計名家專文 & 計畫活動成果

Articles & Project Achievements



- 打開設計人才培育暨國際參與之世界觀 - 郭瓊瑩 228
- 傳統時尚與當代潮流演變 - 孫正華 232
- 工藝設計創新之道 - 陳殿禮 236
- 未來設計人 - 黃國瑜 240
- 「比賽之前，比賽之後」— 紿給設計系學生的人生建議 - 曾熙凱 244
- 角色動畫的秘藏攻略A - 莊紹淳 248
- 來自亞洲的設計力量—國際設計研討會 252
- 來自亞洲的設計力量—國際設計工作坊 260
- 112 年度頒獎典禮暨成果發表記者會 264
- 113 年度頒獎典禮暨成果發表記者會 266
- 2024「設計深耕X生根設計」系列活動 268
- 獲獎學生作品發表與產業座談會 274
- 2024 國際大型設計展 276
- 2024 臺灣設計展演巡迴成果展 278



打開設計人才 培育暨國際參與之 世界觀

**Opening Worldviews of
Design Talent Cultivation
and International
Participation**

中國文化大學環境設計學院景觀系教授
Professor, Department of
Landscape Architecture, College
of Environmental Design, Chinese
Culture University
中華民國景觀學會榮譽理事長
Honorary Director of Taiwan
Institute of Landscape Architects
世界景觀建築師聯盟亞太地區前主席
(IFLA-APR President)
Former President, International
Federation of Landscape Architects
Asia-Pacific Region (IFLA-APR)

郭瓊瑩
Monica Kuo

臺灣的「設計」專業發展自日治時期因工業化、國際化以及與西方接軌縫合趕上已有 100 多年歷史，「設計」在傳統建設工程發展規範中並非主流也非核心價值，主因有許多歷史傳承與不約定成俗之認知共識存在且承傳之。而自日治時期開始引入西方之「美展」機制後，許多對美術、藝術……有興趣者開始投入參與並開啟拜師學藝，爭取榮耀之正向引導趨勢，且蔚為風潮形成一種時尚並養成了許多對美感藝術創作有潛力之女藝術家。

就中華文化傳統而言，「設計」是枝節、是雕蟲小技，且因封建制度，各階層之食衣住行育樂等早有一定之「規範」，包括尺度、規模、色彩、質料……，尤以建築、室內擺設用品（含各種生活中之室內設計、擺設、裝飾與服飾）。換言之，在這樣的文化背景下，所謂「設計師」並不存在，只是依循系統規章由不同層級之匠師、職人創作出各種「具體成品」，且一直影響著華人之生活品質、空間素質與文化涵養迄今。

惟自工業化後，各種城鄉發展速度快捷激進，必須在傳統與現代科技間尋求一個平衡點，換言之，「設計」專業並非憑空而降，它是有文化、地理、歷史脈絡的發展迄今。自全球視野觀之，國際競圖，提昇年輕學子、藝術家參與國際型競賽、互相交流、刺激，提昇「設計」之內涵與實用性養分，並更能開創出具美感、美質以及拓展出配套經濟效益，此則應是當代「設計比賽」之核心價值。

今日全球各種與「設計」相關之競賽與展覽不勝枚舉，且自小尺度的生活用品到大尺度的公共設施與城鄉建設均是其涵蓋內容。也因此，對於自前人之傳承，到今日因應社會需求——不僅要求好用、好看，且需符合全球最新的 2050 淨零碳排之高標準。則「競賽」本質所擔負了引領先鋒議題，若能升級循環再生、生產過程及所運用之材料均得以「低碳」、「低衝擊」、「低負荷」之方式進行，彰顯在地文化風土特質，此應是「設計競賽」應有的全新視野，極具挑戰性與傳承重任。

源上述觀點，國際設計競賽之光譜也易形寬廣，它可以是傳統認知之工業產品設計，也可以是無形的公共空間設計、公共基礎建設設計，甚而是為解決地球氣候變遷，因應突發疫情、自然災害、社會人權與居住正義問題等之多元解方。也因此，當吾人有機會、有能力協助引導年輕設計者參與國際設計競賽，以個人之專業參與經驗，我不會設限，並特別鼓勵參與具寬廣光譜多元影響力之競賽。此亦當然鼓勵團隊應有跨界、跨域與多元斜槓之整合能力。而今面對此全球性環境變遷議題有以下幾個思路供參酌：

師生視野之打開與提昇

許多臺灣策劃之競賽活動仍以傳統平面、工業設計為基底，儘管其在傳承上已具相當細膩之 SOP。惟綜觀全球發展，材質日新月異，因應要解決的產品價值不只是美觀，尚需兼負對地球資源負責之義務。也因此，不妨更開放設計主題，且可融入或引入具「未來性」，畢竟全球變遷之快速，未來可能正已是今天或明天進行式。

鼓勵跨界、跨系甚而跨齡學生之共同參與

「設計」是相當特殊的創意綜合體，設計最終的成品不能只是一件放在博物館、藝術館、工藝館展示之「死」的具像物件，它必須可工業化生產且必須能解決各種需求問題。除了提昇整體美感外，它尤應跨界服務非傳統典型的菁英型設計成品。如為減塑，吸管可用蘆葦桿等可分解之植物材質，設計界亦必須與生態界、生物界結合，如此方能在供需之交融中找到解方，且可能是低成本、低技術的。

設計課程可以是「學程」，而非單一「科系」

正如景觀專業，它是奠基於自然（生態）科學、社會（人文）科學，以及必須融合工程科技與藝術美學之最終呈現，讓使用者、消費者有「愉悅感」與「踏實感」。為此各學校在課程設計上應引入更多養分且不侷限於「設計技術」；所有歷史、文學、音樂、舞蹈、生態、地理……均是必要的養分，尤其是「生態學」與「環境美學」，必須打開設計學習者之五感充實真正的內涵，方能透過交流交融產生設計的物理、化學作用而成就出「有意義」的成品。

Since the industrialization, internationalization, and connection and catching-up with the western world during the Japanese colonial period, the profession of "design" has had more than a century of development in Taiwan. According to traditional construction or engineering development norms, "design" was not categorized as mainstream or core value; this is primarily a result of historical conventions and implicit agreements passed down from the past. After the Fine Art Exhibition mechanism was introduced from the West during the Japanese colonial period, many people interested in fine art, general art, etc. began to engage in related activities, and learn skills from the masters. Affected by positive trends that encouraged art-lovers to strive for honors, a fashion was formed; many women artists with aesthetics and arts potential were cultivated.

As viewed from the perspective of traditional Chinese culture, "design" was a trivial, insignificant skill. With the feudalistic system, there existed many pre-set "rules and standards" for each social class's food, clothing, housing, transport, education, and leisure activities. This included dimensions, overall scale, colors, materials, etc., and specially architectural styles and interior fittings (including all kinds of everyday-living-related interior design, item placement, decoration, accessories, décor, etc.). In other words, given these cultural backgrounds, there was no such thing as a "designer". There were only different levels of artisans and crafters who followed systematic rules/standards to create "physical works". And these have continued to influence the living quality, spatial characteristics, and cultural literacy of ethnically Chinese people to this day.

However, industrialization triggered rapid urban and rural development, making it necessary to strike a balance between tradition and modern technology. To put it another way, the profession of "design" itself has its cultural, geographic, and historic development context; it did not fall down from the sky *ex nihilo*. From a global viewpoint, international design competitions encourage students and artists to participate in international competitions, where participants exchange ideas with and get inspiration from each other. This improves the meanings and practical nurturing for "design", opens aesthetic perceptions and qualities, and creates associated economic benefits. These should be the core values of contemporary Design Competitions.

There now exist numerous design-related competitions and exhibitions around the globe, ranging from small daily events to large public facilities and urban/rural construction projects. In this context, the role of the designer has transitioned from that of an inheritor of tradition, to a provider of design that meets modern society's needs – needs that it can't just be easy to use and look nice, but that it comply with the world's latest 2050 net-zero carbon emissions standards. Thus, a "competition", by its essence, plays a role as a leading pioneer, exploring possibilities in the most forward-thinking issues. Incorporating elements such as "low carbon", "low impact", and "low load" into design can result in upgrading, circulation, and renewability for production process and material uses. It can also manifest local cultural and humanistic characteristics. In this way, a completely new vision for Design Competitions can be formed – a vision with both extreme challenges, and heavy responsibilities to bear.

Based on this perspective, a broader spectrum can easily be formed for international design competitions. They should span traditionally-defined industrial product design; intangible public spatial design; infrastructure design; and diverse solutions, all in response to global climate change, pandemic outbreaks, natural disasters, societal/human rights, housing justice, etc. That is why, based on my professional and participatory experiences, when I have the opportunity and ability to assist young designers to join international design competitions, I set no limits on the possibilities. I particularly encourage young designers to participate in competitions with broader spectrums and diverse influences. This also implies that design teams need multi-disciplinary, multi-disciplinary and diversified integration abilities.

The points listed below should be considered when designers are faced with current global environmental change issues:

Opening and elevating teachers'/students' views

Many competitions organized in Taiwan are still focused on traditional graphic or industrial design, for which detailed SOPs have been established and handed down from the past. However, as indicated in the process of global design development, the materials used for design works are rapidly changing, and the product value to be achieved is not only limited to visual pleasantness, but also responsibility for the planet's resources. Therefore, design themes should be further broadened to incorporate futurity into design. In fact, with the rapid pace of global change, the "future" can be tomorrow, or today, or even this very moment.

Encouraging joint participation by students in different specializations, departments, and even ages

Design is a very special combination of creativity. The final result of a design should not be just a "dead" object exhibited in a museum or gallery. The work should be able to be industrially produced, and should be able to solve issues or meet needs that it is designed for. In addition to the improvement of overall aesthetic presentation, design should also provide multi-disciplinary services for non-traditional or atypical elite-type design works. For example, to achieve the goal of plastic reduction, we should use reed stalks or other degradable plant-based materials to make straws. Therefore, designers should collaborate with professionals in ecology and biology to find solutions for all supply and demand conditions; the solutions may be low-cost ones, and may be achievable via low-level technology.

A design course can be about a "program", not just a "department"

Taking the specialization of landscape design as an example, such design requires a basis in both natural (ecological) science and social (humanistic) science; and it has to incorporate engineering technology and artistic aesthetics for the final work to help users or consumers experience "pleasantness" and a "sense of reality". To achieve this goal, schools should introduce more sources of inspiration into their curriculum design, and no be limited to just "design techniques". History, literature, music, dance, ecology, geography, etc. are all essential sources of inspiration, especially ecology and environmental aesthetics. It is necessary to open up design learners' senses and nourish them with real contents for the physical and chemical effects of design to be generated through communication and inclusion to achieve meaningful works.



Taiwan经常舉辦國際競圖，但過後卻常因諸多政治因素而停擺或解約，此實為本土設計專業應有的省思。Organizations in Taiwan often hold international design competitions. However, many of the competitions have been suspended, or agreements terminated, due to certain political factors. This deserves deep contemplation by domestic design professionals.



產學交流、國際交流為必要

參加「競賽」只是培育學生的過程之一，並非目的。真正可以讓設計人不斷自主充實涵養、自我內在能量的養分，是透過國內外實地工作坊，對人文、地理與各種外部條件有充份體驗後，方能導出有意義、有特色的設計作品。

Form follows function 仍是經典思惟，沒有具意義的內涵支撐，外在形式無法提供人類需求與福祉，則這樣的經驗傳承必須特別重視。



在學校內部應鼓勵 Joint Studio

不只同一學院之合作交流，更應開放跨院系有興趣者之參與，電機系、化工系、紡織系、農工系……有其不同之基礎訓練與知識美感。惟今日社會之需求，早已非線性成長，是以 Joint Studio 得以獲致跨院系學生之交流互惠，也更得以打開各科系教師之本位思惟。此工作不容易，但可以起步。文大環設學院也曾建立建築 / 都計 / 景觀之 Joint Studio，師生均各自有不一樣的收獲與啟發。



評審委員必須有大思惟與器度

「評審委員」本身之涵養、知識光譜與視野務必打開。曾參與 National Geographic Foundation 之國際減碳產品設計評審，我們也從非開發中國家學習很多，他們在缺資源、缺經費且生活環境條件差之現實下，所開創出的設計作品並不炫麗，但充份展現在地人文風土底蘊，以及為解決問題提昇人類生活品質之厚實責任感；這些作品令人感動驚艷。換言之，作為國際評審尤不宜有自我文化科技之優越感，應更謙卑去向傳統智慧學習。

同樣，我國的國際競賽所邀請之評審，亦不必然只找「知名人士」，許多地理氣候特質絕非短時間內可判識，今日臺灣許多國際競圖出來的作品，即有許多優缺點經驗可驗證之。

包容、尊重對方文化是國際評審非常必要的專業倫理與責任，才不會誤導年青學生對「設計」之思考與實踐能力之客觀認知。

跨國、跨界之國際工作坊其實比「紙上競圖」更具意義與國際文化交流之本質。
Transnational and multi-disciplinary international workshops are in fact more meaningful and effective for international cultural exchange than Paper-based Design Competitions.

Industry-academia collaboration and international exchange are essential to cultivate designers

Participation in Competitions is only one process for student cultivation, not an end goal. The inspirations that can truly help designers continuously and voluntarily enhance their own quality and enrich their inner selves come from participation in in-person domestic/international workshops. Only when designers comprehensively experience varied external, humanistic, geographic conditions can meaningful, unique design works be induced.

The principle of "Form follows function" is classical thinking only; it is not supported by meaningful contents. External forms cannot meet people's needs and bring wellbeing to humanity. This fact should be particularly emphasized when passing on experience to design learners.

On-campus emphasis should be on Joint Studio

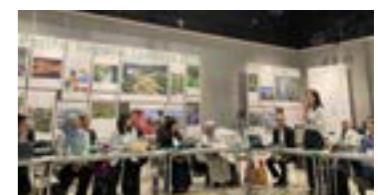
In addition to collaboration and exchange taking place within a single college, opportunities should also be made available for students of different colleges who are interested in design. Students from departments of electrical engineering, chemical engineering, textile engineering, agricultural engineering, etc. have their own fundamental training, and possess unique aesthetic senses based on their specialized knowledge. Since the needs of today's society are not growing in a linear way, through the Joint Studio, inter-college and interdepartmental communication and exchange can be facilitated. Students can then be benefited, and faculty members' narrow thinking can be opened up. This is not an easy task, but it is one we should begin. The College of Environmental Design at Chinese Culture University established an architecture/urban planning/landscape Joint Studio, from which students and faculty members all obtained much knowledge, experience and inspiration.

Judging panels need to think bigger and have broader minds

As a member of a Judging Panel, one should have a broader mind, knowledge spectrum, and views. For example, we learned a lot from developing countries when serving as judges for the International Carbon-reduction Product Design Competition hosted by the National Geographic Society. Although the design works, which were created with limited resources and funds under unfavorable living conditions, did not look fancy, they still fully demonstrated local humanistic and cultural essences. They also demonstrated a firm sense of responsibility to solve problems and improve people's lives. These works were really touching and impressive. That is to say, as an international judging panel member, one should not have a sense of superiority built based on the culture and technology level of one's own country. Instead, one should humble oneself and learn from traditional wisdom.

Similarly, judges invited for Taiwan's international design competitions are not necessarily limited to "famous experts". This is because many geographical or climate characteristics are in fact not able to be judged and recognized within a short period of time. This paradox can be observed in many of Taiwan's international design competition works where many advantages as well as disadvantages were contained.

Accepting and respecting each culture is an essential aspect of professional ethics, and a responsibility that an international judging panel member must fulfill, to avoid misleading young students' objective understanding of the thinking and practice ability required for "design".



透過國際相關學術及專業組織所舉辦之學生競圖，以志不在得獎為初衷，更得以開拓國際交流之價值。Through the participation in student design competitions hosted by international academic/professional organizations, students can, without focusing on winning prizes, benefit from expanded international exchange.

跨界、跨系所專業之參與應是未來設計教學之新趨勢與指標。
Specialized multi-disciplinary, interdepartmental participation should be a new trend and indicator for design teaching in the future.



國際競圖也需有客觀宏觀具種族文化正義之「評審委員」之參與。
International design competitions also require the participation of Judging Panel Members who are objective, possess macro views, and are aware of ethnic and cultural justice.



時尚的趨勢演變

時尚流行的趨勢在大約 2000 年那段期間，是個最強調藝術本質的時期，創作者或設計師都有非常純粹理念，他們有著非常強烈的藝術語言；而如今時間來到 2024 年，熟悉的國際大品牌都在運用街頭較有影響力的設計師，比如潮牌來行銷老牌。可以發現當今的時尚是一個實用主義、街頭風和極簡主義為主流的一個時代。

時尚演變與社會意識變化有很大的關聯。除了性別間的角色轉變外，現代人也開始尋求更自由的穿著風格，這反映了社會對性別角色的解放和接受，不論男女都能夠自由地選擇穿著風格，展現個人特色和社會地位。時尚不僅是外在裝飾，更是性別意識和社會脈動的體現。

時尚變革者通常是在時代的轉捩點提出顛覆傳統形象的新設計，並一直影響到現在，例如迪奧 (DIOR) 和香奈兒 (CHANEL)，兩次世界大戰期間，因為戰爭女性需要開始工作，服裝從繁複的法國皇朝服飾轉向更適合工作的簡約款式，他們顛覆了女性服裝的固有形象。從 1900 年代的束腰蓬裙到現代女性的自主意識，時尚與女性角色的演變相互關聯。

二次世界大戰後提出新理念，從男裝中汲取靈感，打破上一個世代的樣貌，而現代女性則更注重舒適和實用。

從 1900 年到 2000 年變化是非常大的，很多社會結構、思考方法都不同以往，從高跟鞋到現今的球鞋，時尚反映了女性角色的轉變，強調自我定位和中性化。整體而言，時尚是當代思潮和社會地位的體現，服飾的演變與地位的變遷息息相關。

科技與時尚的結合

現今的時尚產業有兩大趨勢：實用主義和永續發展。全世界都在提倡永續設計，這是個很大的變遷，它談的不僅只是表現形式的環保，可能更多的是一體概念或者是想法，這在現今時尚產業非常重要。

從過去 2000 年 LV 崛起的那個時代，也就是所謂的 Luxury Brand 時尚設計到現代的快時尚 (Fast Fashion)，品牌如 Zara 和 UNIQLO 的崛起，反映了時尚產業的轉變和管理方式的革新。這些品牌成功的關鍵在於科技管理和材料革新，例如 Zara 強調全球化生產和電腦控制，一條龍式的管理從 A 地生產布料，然後 B 地製造，不經過總部直接派送到世界各地的通路；而 UNIQLO 則著重於材料的創新，因為它本身是從作為製造基地的東方出來，在先決條件的情況下創造了一個材質的革新，也是它一個很重要的成功元素。Zara 和 UNIQLO 的出現推翻了早期從迪奧 (DIOR)、香奈兒 (CHANEL) 和 LV 的運作與設計脈絡裡成功的品牌，因為它們是從管理跟材質科技層面而成功，快時尚席卷全球發展到了巔峰，但隨之而來的則是永續問題。

早期的服裝因價格問題，消費者不會買太多，但經過新科技及不同方法製作出來的衣服費用也隨之降低，消費者負擔不大的同時就變成過度消費，於是永續這個議題，也跟著整個社會的脈動時代的演進，而變得重要。

經歷從 2000 年到 2020 年，在快時尚的普及下，對於永續的關注也日益增加，永續發展成為了時尚產業不可忽視的議題。雖然永續並非消費者在購買時首要考慮的因素，但設計師可以通過設計幫助消費者解決這個問題，因此設計師在材料選擇和設計過程中扮演著至關重要的角色，他們是最能夠在永續這個事情上面著力跟改變的人，一念之間都有可能影響產品的美觀、實用性和環保性，協助一個品牌去改變地球的樣貌。

Evolution of Fashion Trends

Around the year 2000, the prevailing fashion trend was to accentuate the art's intrinsic value. Creators and designers typically had very pure concepts and utilized powerful artistic language. Conversely, in 2024, numerous well-known international brands are opting for designers who are influential on the street, e.g., using trendy brands to market legacy brands. It can be observed that the current era of fashion is one dominated by pragmatism, street style, and minimalism.

The evolution of fashion is highly associated with changes in social awareness. In addition to changes in gender roles, modern people have begun to seek a more liberated style of dress. This phenomenon reflects society's liberation and acceptance of gender roles, which allows both men and women to freely choose their style of dress and present their personal characteristics and social statuses. Fashion is not only an external adornment but also a reflection of gender awareness and social dynamics.

At turning points in history, fashion revolutionaries often introduce new designs that subvert traditional images, and these designs continue to influence the present. For example, Dior and Chanel responded to the need for women to enter the workforce during World War I and World War II by transforming elaborate French court styles into simpler and more practical designs that were suitable for work, thus overturning the established image of women's fashion. From the corseted hoop skirts of the 1900s to modern women's awareness of autonomy, fashion has long been associated with the evolution of women's roles.

Following World War II, new concepts were put forward that drew inspiration from men's clothing, shattering the conventions of previous eras. Modern women placed much greater emphasis on comfort and practicality.

The changes from 1900 to 2000 were huge. Numerous social structures and ways of thinking differed from those in earlier times. From high heels to modern sneakers, fashion reflects women's changing roles, emphasizing self-identity and androgyny. Overall, fashion embodies contemporary trends of thinking and social status, with the evolution of clothing closely linked to changes in status.

Integration of Technology and Fashion

Two major trends can be found in the current fashion industry: pragmatism and sustainable development. Sustainable design is being advocated worldwide. This is a huge change—it is not only an expression of environmental protection but also an integrated idea or concept that is extremely crucial in the current fashion industry.

From the rise of Louis Vuitton in 2000 (the age of luxury brand fashion design) to the modern fast fashion era, the emergence of brands such as Zara and Uniqlo reflects a transformation of the fashion industry and innovations in management methods. The key to these brands' success can be attributed to technology management and material innovation. For example, Zara emphasized globalized production and computer control, employing a sequential management method by which fabric was produced at Location A, products were manufactured in Location B, and finished products were shipped to global outlets without passing through the headquarters. Meanwhile, Uniqlo focused on material innovation; because these innovations emerged in the East, where manufacturing bases were located, conditions were ripe for Uniqlo to create a material revolution, which was a crucial reason for its success. The emergence of Zara and Uniqlo overturned the operational and design methods of earlier successful brands such as Dior, Chanel, and Louis Vuitton, because their success lay in their management methods and material technology. Fast fashion has swept the globe and reached its peak; however, sustainability issues have followed.

In the past, consumers typically did not purchase a lot of clothes because of price issues. However, with new technologies and different production methods, the cost of clothing has decreased, making it more affordable for consumers. This has also led to overconsumption, and consequently, the issue of sustainability has become crucial as the societal trend evolves.

From 2000 to 2020, due to the popularization of fast fashion, attention has increasingly been paid to sustainability. Sustainable development has become a topic that cannot be ignored in the fashion industry. Although sustainability is not the primary consideration for consumers when they purchase products, designers can assist consumers in solving this problem through their designs. Designers play a vital role in material selection and design processes; therefore, they are best positioned to address sustainability and make changes. A single thought can influence the aesthetics, functionality, and environmental impact of a product, helping a brand to change the face of the Earth.

傳統時尚與 當代潮流演變

Evolution from Traditional Fashion to Contemporary Trends

臺北市時裝協會理事長
Chairperson of Fashion Taipei

孫正華
Flora Sun

科技發展對時尚產業的影響

除了永續議題之外，時尚產業還關注科技與 AI 對設計領域產生的影響。隨著大量的 3D 設計工具、AI 科技的普及，設計師能夠直接在電腦上製作服裝設計，透過工具與市場進行溝通，而不需要進行大量的打樣或是寄 Sample，從而減少了時間和廢料的產生。這些工具的背後支持著大量的人工智能和科技應用，改變了整個產業的運作方式。

這種科技的發展不僅帶來了更高效的生產方式，也符合了永續發展的理念。因此，時尚產業的演變不僅受到永續發展的影響，也受到科技的驅動，兩者相輔相成，共同推動著產業的發展，體現了科技在時尚設計中的重要性。

藝術與商業的抉擇

對於想要踏入設計領域的年輕人而言，首要的是明確自己的定位，是追求純粹的藝術創作，還是將創意與實用性相結合的設計工作。在學習階段，學生可以盡情發揮創意，探索各種可能性，但進入職場後，必須面對市場的現實考驗。對於藝術家而言，他們追求的是自我表達和時代意義，但商業市場對其要求相對較少。而設計師需要將創意與實用性和市場需求相結合，尋找平衡點，以滿足消費者的實際需求。

永續發展是當今設計領域不可忽視的重要議題。國際大廠已經開始將永續材料應用納入產品設計和生產過程中，但相對地，臺灣的品牌公司在這方面的跟進還不夠積極。在設計產業中，科技化的趨勢也日益明顯，從 3D 設計到智慧製造，各種新技術正在改變著整個行業的運作模式。對於年輕設計師來說，掌握這些新技術和工具，將是未來成功的關鍵之一。

不論是臺灣或國際的時尚產業，對於即將進入社會的畢業生，除了擁有創意和專業技能外，還需要具備適應社會化的能力。在臺灣的市場中，公司的生存關鍵在於找到消費者認可的產品定位，無論是高價值還是追求 CP 值，在市場中都有自己的空間。對於想要在時尚領域有所作為的年輕人來說，除了培養創意和技能，還需要理解市場需求，並能夠靈活應對市場變化。在尋求職業發展的同時，要對時尚產業的特點有深入的了解，並根據自身的興趣和定位做出適合的選擇。

因此，對於想要在時尚設計領域有所作為的年輕人來說，需要對自身目標定位、永續發展和科技化這三大議題有清晰的認識和思考。在尋求個人職業發展的同時，也要不斷學習和提升自己的技能，以應對不斷變化的市場需求。只有在對產業發展趨勢有深入了解的前提下，才能夠在激烈的競爭中脫穎而出，實現自己的夢想和目標。

參加國際比賽培養國際高度

非常鼓勵學生參加國際級的比賽，我認為對於時尚設計學生來說是一個極佳的機會。臺灣工業設計教父—謝榮雅曾說過他對自己作品的要求：當他參與設計獎時，他希望作品在與其他作品放在一起時，無法辨認出來是否來自臺灣，這是他追求國際水準的方式之一。

參加國際比賽是一個非常好也最容易把自己提升到某一個位置的方法，可以幫助學生將自己的作品提升到全球水準，讓他們更有競爭力。雖然臺灣的比賽也很多，但參加國際比賽可以讓學生直接面對來自世界各地的優秀作品，激發創造力和競爭意識。這些比賽不僅可以幫助學生提升技術水準，還可以擴展他們的國際視野，了解不同文化背景下的設計趨勢和市場需求。

國際比賽的評審標準通常更嚴格，這有助於學生提高自我要求，追求更高的質量和創意水準。儘管國際比賽的獎金未必很高，但參加國際比賽可以讓學生建立起國際水準的聲譽，這對於未來的職業發展非常有利。參加國際比賽是一個提高學生設計水準、拓展國際視野並建立國際聲譽的重要途徑，對於想要在時尚設計領域取得成功的學生來說是很好的經驗。

The Impact of Technological Development on the Fashion Industry

In addition to sustainability issues, the fashion industry is also concerned with the impact of technology and AI on the design field. With the widespread adoption of numerous 3D design tools and AI technologies, designers can create clothing designs directly on a computer and communicate with the market via tools. There is no need to produce and ship numerous proofs and samples, which saves time and reduces waste. These tools are supported by a significant amount of artificial intelligence and technology applications, changing how the entire industry operates.

The development of this technology has not only yielded more efficient production methods but also aligns with the concept of sustainable development. Therefore, the evolution of the fashion industry has not only been influenced by sustainability but also driven by technology. Sustainability and technology have complemented each other, jointly promoting the development of the industry and highlighting the importance of technology in fashion design.

Choosing Between Art and Business

Young people who intend to enter the design field should first clarify their position: whether to pursue pure artistic creation or to integrate creativity and practicality into their designs. During the learning stage, students can express their creativity as they wish and explore various possibilities. However, after entering the workplace, they must confront the reality of the market. Artists pursue self-expression and contemporary significance; nevertheless, commercial markets have different requirements. Designers must combine their creativity with practicality and market demand, seeking an equilibrium that meets the actual needs of consumers.

Sustainable development is an important topic that cannot be ignored in the current design field. Major international manufacturers have begun to incorporate the application of sustainable materials into product design and production processes. In contrast, Taiwanese brands have not been sufficiently proactive about this aspect. The trend of technification in the design industry has become increasingly manifest. From 3D design to smart manufacturing, various novel technologies are changing the operating model of the entire industry. For young designers, mastering these novel technologies and tools is one of the keys to future success.

In both the Taiwanese and international fashion industry, graduates entering the workforce must possess the ability to adapt to society in addition to creativity and professional skills. In the Taiwanese market, the key to a company's survival lies in identifying the positions of products recognized by consumers. Both high-end products and products with high cost-to-performance value have their own space in the market. Young people who wish to make a difference in the fashion field must understand market demands and be able to flexibly respond to market changes in addition to cultivating their creativity and skills. While seeking career development, they must possess a profound understanding of the characteristics of the fashion industry and make appropriate choices according to their own interests and positions.

Young people who wish to make a difference in the field of fashion design must have a clear understanding and philosophy regarding their goals, sustainable development, and technology. While pursuing personal career development, they should continue to learn and improve their skills so they can cope with changing market demands. Only with a profound understanding of the developing trends in the industry can they stand out amidst fierce competition and realize their dreams and goals.

Participation in International Competitions and Cultivation of International Competitiveness

Students are highly encouraged to participate in international competitions, which provide excellent opportunities for fashion design students. Taiwan's godfather of industrial design, Jung-ya Hsieh, described his requirements for his works as follows: He hoped that when his works were displayed alongside other works in design competitions, they would not be identifiable as works from Taiwan. This was one of his methods for pursuing international standards.

Participating in international competitions is an excellent and effective method of elevating oneself to a certain position. They help students improve their works to meet international standards and enhance their competitiveness. Although there are numerous competitions in Taiwan, participating in international competitions brings students face-to-face with outstanding works from around the world, thereby stimulating their creativity and developing their competitiveness. International competitions not only improve students' technical skills but also broaden their horizons and allow them to understand the design trends and market demands of various cultures.

International competitions typically have stringent assessment criteria, which help students raise their personal standards and pursue higher levels of quality and creativity. Although the prize money may not be a large sum, participating in international competitions can help students build a reputation of meeting international standards, which is highly beneficial for future career development. Participating in international competitions is a crucial method for improving students' design skills, expanding their international perspective, and establishing an international reputation. It is a valuable experience for students who hope to achieve success in the field of fashion design.



一、工藝創新以「人」為本

工藝源自於「人」的生活需求，因應不同時代與時俱進不斷演進，過去的創新積累成為現在的傳統，而現在創新亦將成為未來的傳統；因此「現在」是傳統與創新交融的當下，即工藝設計創新之道，應能掌握現在並從中轉化出符合現代使用者生活型態的器物。工藝與人類生活息息相關，過去人們的生活器物皆為工藝品，所以，工藝之於人的生活，如同空氣之於人的生命，人們常習以為常而不自知，很容易將工藝當「空氣」視而不見，但空氣品質決定了生活品味，特別是現今工業品充斥的年代，如何喚醒使用者在生活中使用工藝品來創造自己的獨特性，來彰顯生活品味並透過對於工藝與人類生活關係的解構，來創造獨特的「器用」之美，為現代人類增進生活福祉，是值得工藝創新者思考的課題。

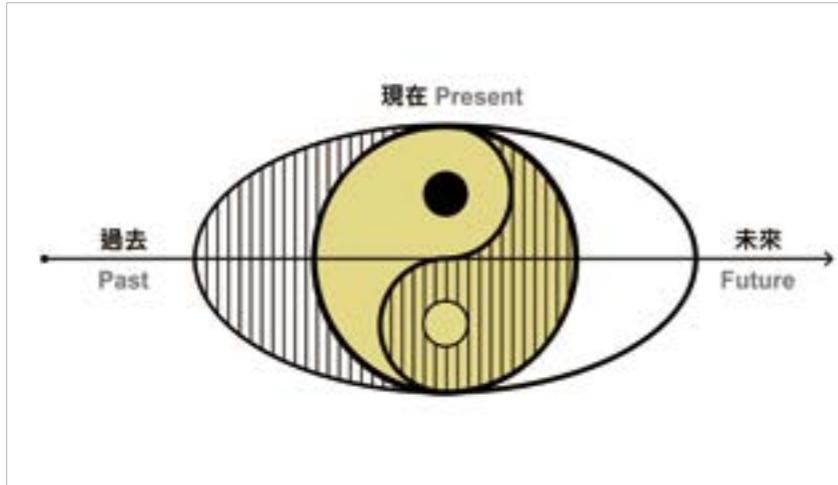
工藝設計創新之道

The Tao of Craft Design Innovation

國立臺灣工藝研究發展中心主任
National Taiwan Craft Research and Development Institute Director

陳殿禮
Chen Tien-Li

圖 1、傳統與創新關係圖
Fig. 1: The relationship between tradition and innovation.



1. Craft innovation centered on People

The crafts began with people's daily needs, so they have been upgraded and developed to keep up with times. Past innovations have been accumulated into the present tradition; our innovations now will become the future's traditions. Therefore, "the present" is an important time point where tradition and innovation meet. In other words, the Tao (the Way) of craft design innovation means being able to grasp the present, and create functional objects that suit modern users' lifestyles. Craft is intimately entwined with people's lives. In the past, the functional objects used in people's daily lives were all hand-made crafts, so handicrafts are to human living as air is to human life. But people get used to these crafts, and even ignore them - just like air, they look at it but don't see it. However, the quality of air determines the taste of life. As a craft innovator, especially in our current era filled with industrial products, we should think about how to help users use craftwork in their daily lives to create their own uniqueness and manifest the taste of life. Through the structure of relationships between craft and people's lives, we can create uniquely "functional" beauty to enhance well-being for modern people. This is a topic worthy of consideration for handcraft innovators.

2. Technical Significance Innovation in handcrafts

Skills are the foundation of craft, and also the cornerstone for artisans to make a living. Such skills include a mastery of materials, tools, methods, processes, etc. required for the craft. As the times move on, and especially with the emergence of digital technology and artificial intelligence, we need to master and upgrade our skills in craft creation; we need to keep up with the times by appropriately applying our skills to future-oriented innovation that aligns with modern users' needs.

As we look back on the evolution of craft technologies, we could say that it has gone in stages, from Craft 1.0 to Craft 4.0. The process of going from hand-made to machine-assisted production can be seen as the evolution from Craft 1.0 to 2.0; and then the application of digitized, smart technologies can be viewed as the Craft 3.0 to 4.0 stages. The development of new manufacturing tools provides more possibilities for craft innovation, including improvements in processing accuracy, reductions in time and labor requirements, and even forms that can be created through advanced technologies that would have been hard to realize through manual techniques. Therefore, as we face the evolution of craft technologies, we have to think outside the boxes of traditional objects and processes. By analyzing basic components and incorporating use of technological tools, we can re-construct and integrate traditional and innovative skills to transform them into new possibilities. However, the Tao of craft innovation lies in fusing new and old techniques to create functional objects that can align with the meanings of modern lifestyles and meet people's modern-life needs. That is to say, in addition to emphasizing objects' "functional" beauty, it is more important to pay attention to whether the objects meet people's modern-life needs or not; we cannot just innovate for innovation's sake. Only then can the value of craft innovation be manifested and return to its intrinsic essence - people and craft.

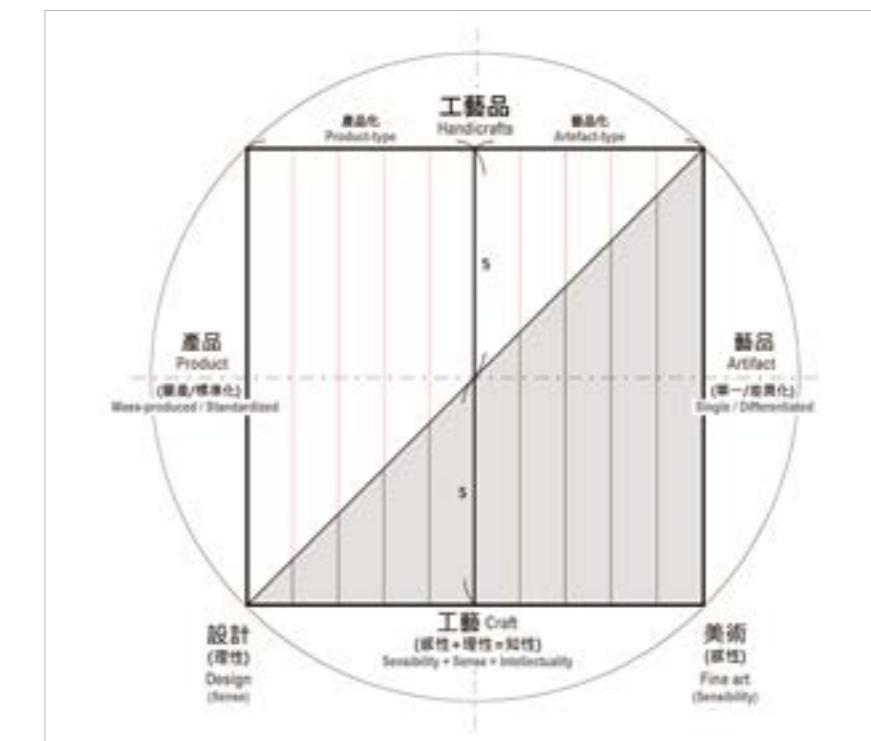


圖 2、工藝系譜圖
Fig. 2: Delineation of crafts.
工藝品 Handicrafts
產品化 Product-type
藝品化 Artefact-type
產品 Product
量產 Mass-produced
標準化 Standardized
藝品 Artifact
單一 Single
差異化 Differentiated
工藝 Craft
感性 + 理性 = 知性 Sensibility + Sense = Intellectuality
設計 (理性) Design (Sense)
美術 (感性) Fine art (Sensitivity)

三、創新之道「三階五定論」

在工藝技術快速演進的背景下，今提出工藝創新程序的「三階五定論」：首先創新要「定義」清楚才能掌握方向；其次，經由「定向、定性」找到創新的「定位」，方能投入資源全力以赴達成目標；最後成果則需能「定價」找到工藝創新的價值與市場價格等三階段五個定的創新。

因此，工藝創新需進行清楚的定義，透過美術、工藝及設計等三者間之關係（圖 2）分述如下：

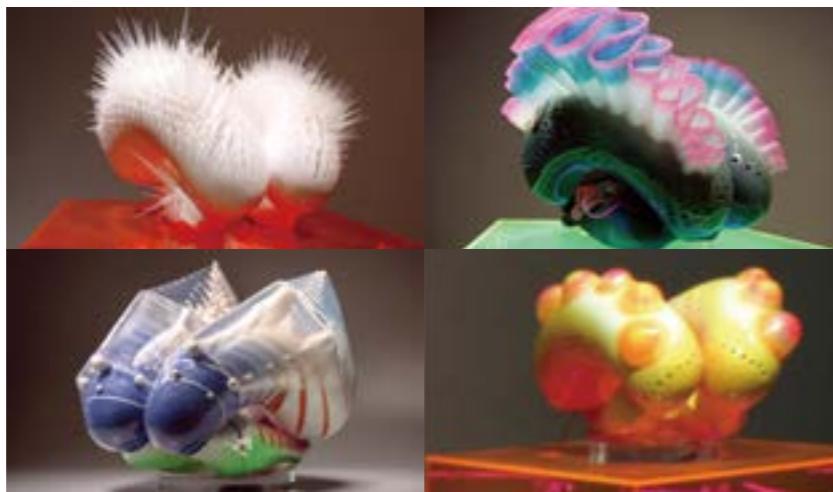
1. 生產方式：產出的量由單件或少量的藝品（個性化），可依製程技術逐漸量化作品，使之成為大量產出的產品（標準化），而工藝品則是介於兩者之間，具備可單件生產與量產之特性。
2. 思維方式：以美術傾向感性思維；設計傾向理性思維；工藝品則是知性，兼具著感性與理性的特性；藝品追求個性化、獨一性、深層思考論述；產品則強調標準化、著眼管理、成本考量。
3. 物品特性：工藝品兼具藝品與產品之特性，端看比例多寡而定，當物品介於左側產品與工藝品之間者謂之為「產品化工藝品」，即物品特性係偏向產品性質；若介於右側工藝品與藝品之間者，則謂之「藝品化工藝品」，即物品特別偏向右側的藝品特性為多。

四、工藝設計創新實例

此段分享相關案例，2023 年臺灣工藝獎以「自然、循環、永續」為主題，由廖秀玲創作的作品「海兔」獲得三等獎（圖 3），該作品融合數位媒體和人工智慧，同時堅持傳統手工藝—永續傳承的精神，巧妙地結合了不同的材料，手法細膩、猶如新生。運用當代媒材的「螢光色彩」、搭配霓虹燈光，突顯異度空間的未來感，彷彿外來生物的造型，中空的主體性吸引目光一窺究竟。有了數位媒體和人工智慧的技術加持，也讓工藝表現形態更加多元與突破想像。

可從圖 4 來看，創作者將木頭依據材質的天性順應自然，使得自然成就作品，呈現溫潤的效果，試圖將各樣樹種匯集，喻意高山從低海拔到高海拔組成的樹種元素，其作品表述作者對於自然環境的深層思考，更因材料的自然隨機促成作品的獨一性，可分類至「藝品」（個性化）。另，以圖 5 為例，結合苑裡在地的籐編工藝，以細緻的手路包覆石頭，讓原粗糙的石頭在籐草細緻紋路的包覆下有了實用性，而觸感從粗糙轉變為溫潤，利用籐草的特性與石頭圓潤的形狀製成按摩小物與抱枕，以推、揉、按的方式按摩身體部位消除疲勞，並透過石頭放鬆身心陶冶情懷，可見該作品除兼具美感玩賞性質，更以投入對於作品使用功能的期待，使之朝向「產品」（標準化）發展。

圖 3、2023 臺灣工藝獎—三等獎，作品「海兔」
Fig. 3: 2023 Taiwan Craft Award — Grade 3 Medal winner, the *Nudibranch* series.



3. The Tao of Innovation: "3 Stages and 5 Determinations"

To respond to the rapid advancement of craft technologies, I would like to share my "3 Stages and 5 Determinations" for the craft innovation process. In the first stage, the direction for innovation needs to be controlled through clear "determining the meaning". In the second stage, you have to "determine the direction and determine the nature", so that you can find a positioning for "determining the position"; only then can you invest resources and give it your all to achieve the goal. In the final stage, your results need to be able to "determine a price-point", to find the value and market price of craft innovation. These are my three stage and the five determinations for innovation.

That's why the clear definitions needed for craft innovation can be determined by exploring relationships between fine art, craft, and design (Fig. 2):

1. Production method: If the quantity of produced items is just one or a small quantity, then those items shall be categorized as artefacts (personalized). If the quantity can be gradually increased with the aid of process techniques, the items may be mass-produced (standardized). Handcrafts fall somewhere between these two categories; they may be just one piece, or they may be mass-produced.

2. Way of thinking: Fine art tends to emphasize sensibility, while design focuses more on sense. Handicrafts are created based on intellectuality, and possess both characteristics of sensibility and sense. Artefacts pursue personalization, uniqueness, and deep-level thinking; products, on the other hand, highlight standardization and pay more attention to management and cost control.

3. Object characteristics: Handicrafts possess varying mixed characteristics of both artefacts and products. When they fall on the left side of the diagram, between products and handicrafts, they are "product-type craftwork", in other words, suggesting that such objects are more like products. Those that fall on the right side of the diagram, between craftwork and artefacts, are then "artefact-type craftwork", indicating that they possess more characteristics of artefacts.

4. Examples of craft design innovation

I would like to share some design examples in this section. By echoing the theme of 2023 Taiwan Craft Award – "Natural, Recyclable, and Sustainable" – the *Nudibranch* series created by Liao Hsiu-Ling was honored with a Grade 3 Medal (Fig. 3). The artisan incorporated digital media and artificial intelligence into this work, while upholding traditional handicraft techniques – the very soul of sustainability. She skillfully utilize different materials in presenting these delicate, lifelike works. By utilizing Fluorescent Colors from contemporary media and neon lights, a futuristic sense of alien space is highlighted. The hollow bodies of the alien-looking creatures are eye-catching, attracting viewers to peer inside. With the aid of digital media and artificial intelligence, craft works can be presented in more diverse and unimaginable ways.

As Figure 4 shows, here the artisan made good use of the wood's natural texture, to demonstrate the magical power and warmth of nature. The combination of wood pieces from different tree species implies that trees of many altitudes – from high to low – have been combined, which reveals the artisan's deep thinking about the natural environment. Moreover, the randomly collected natural materials have made this work unique enough to classify it as an "artefact" (personalized). Turning to the work in Figure 5 as an example, stones and pebbles are covered with delicate rush-woven layers created based on the local rush-weaving craft of Yuanli, Taiwan. By covering the rough surface with fine rush layers, the stones can be used for functional purposes. For example, the rush-woven pebbles now possess the characteristics of both rushes and pebbles, so they can be used as massage aids or pillows to help people reduce fatigue (through the pushing, kneading or pressing of muscles); these objects can now help people relax, physically and mentally. This indicates that the work is not only an object for aesthetic perception and appreciation, but can also meet functional needs; in other words, it can be developed toward becoming a "product" (standardization).



圖 4、2023 臺灣工藝獎—佳作，作品「山中的守護神—山魈怪」

Fig. 4: 2023 Taiwan Craft Award — Honorable Mention Award winner *Guardian Spirit of the Mountains — Shanxiao (One-legged Mountain Spirit)*.



圖 5、2023 臺灣工藝獎—佳作，作品「織卵石」

Fig. 5: 2023 Taiwan Craft Award — Honorable Mention Award winner, *Rush-Woven Pebbles*.



未來設計人 Future Designer

瑜悅設計 Transform Design 創辦人
Founder, Transform Design

黃國瑜
Leo Huang

近期，新聞報導了關於 OpenAI 推出的 Sora 影片生成的消息，震撼許多關注 AI 的朋友，當然也包含我自己。雖然目前還僅止於發表的階段，但我相信不久，這項技術將再次改變我們的生活、工作以及對於未來的想法。

對於未來有很多的可能，同時也存在許多不確定性及高度的變化。在這樣快速發展建構的基礎下，有很多事情已跟過去截然不同。我們必須重新學習新的技能，來因應這個時代的變化。科技改變生活的事實，已經明確的出現在我們的生活當中，而我們也清楚地感受到科技提升對於我們的影響，也明白這些影響有好有壞，我們也都在學習的過程中，了解該如何運用、如何提升更高的效率是我們面對未來的課題。

以下我整理了三個觀點，透過這些觀點的分享，幫助我們在面對未來的時候能做好更多的準備！

觀察力

一個觀點的塑造與想法的發現，建立在「觀察力」之上。觀察對於理解一件事情的全貌或不同的角度有著重要的影響。沒有具備觀察力的視角像是蒙上一層紗的視野，對於世界真實的樣貌有著較低解析度的認知。但重點不在於解析度的高低，而是在接近事實的差異，有多少的選擇！

很難想像我們已經在追求超高解析度硬體顯示的同時，低觀察力的思維仍舊深深地影響著我們。人工智慧的出現與盛行，最常聽到的就是是否會被「取代」某些產業或工作內容，也常聽到關於「原創」的困難性，這些其實都是我們已經面對的問題。透過觀察，我們可以發現世界上最美好的一切、最深刻的感情，以及最佳的敘述方式與體驗，這些都是透過觀察而來的好處，也是增加自身優勢的好方法。

觀察力的訓練其實不難，只要你願意在這個容易分心的世界「專注」在當下的事物上，你將會發現效果其實相當顯著，你也會開始進入到一個全新的視野！

彈性

每分每秒世界都在改變的這個訊息大家早已習以為常，現在與過去改變的速度有著相當程度的不同，其中最大的差異是在改變的速率上。我們生活在這個充滿可能性的世界，每天都有全新的觀念挑戰舊有的思維，所以單一的思考方式就顯得薄弱，多元的思考基礎是支持最佳選擇的一種健康思維。

於是乎「彈性」的思考方式，就是為了幫助你在面對速度飛快、高速運轉的情況下，能有更好的應對方式。值得強調的是「彈性」並非沒有原則，反而必須要有更加嚴謹的選擇機制，彈性才得以徹底好好實踐與世界接軌！

知識量

知識累積最大的好處，是在於你面對問題的時候能有更多的選擇，現代的設計師要面對的問題比過去多很多，單一且少量的知識很難面對未來要做的事情。試想，一個問題倘若只有一種解決方式，在沒有保證成功的情況下，成功的機率基本上也只有一半或者更少。該如何增加更多的成功機率，重點在於提出更多的選擇方案，並能從中找到最佳的解法，這才是面對未來的思考方式。

Recently, the news reported on the Sora video generator launched by OpenAI. Many people who follow AI news were shocked, and I am one of them. Although Sora is still in the launch phase, I believe that this technology will soon change our lives, work patterns, and ideas about the future in even larger ways.

Many possibilities exist; the future holds a great deal of uncertainty and change. With such rapid development, the present is completely different from the past. We need to learn new skills to respond to this era's changes. Undoubtedly technology has changed humanity's lives – we can see this everywhere around us, and we can clearly sense that the impact of technological advancement on us can be both positive and negative. Moreover, in the process of learning, we become aware of how to make good use of technology, and we achieve higher efficiencies. These are lessons for us to learn as we move toward the future.

I have summarized the following three perspectives, in hopes that they will help us be more prepared for the future!

Observation Skills

The shaping of a perspective or the discovery of an idea comes about through Observation Skills. Observation plays an important role in comprehending the whole of a thing, and all its different aspects. An angle of view formed through means other than observation is like a veiled vision, which can only create a low-resolution perception of the world's reality. However, the point is not the level of resolution, but the difference from the reality, and the choices available!

It is hard to imagine, but thinking patterns built based on poor observation skills are still deeply affecting us even while we pursue an "Ultra High Definition" view of the world. With the emergence and popularity of artificial intelligence (AI), the most common concern is whether certain industries and jobs will be "replaced", and the difficulty of being "original". These are issues that face us even now. Through observation, we can discover the most beautiful things, the deepest feelings, and the best narrative styles and experiences in the world. These are all benefits that come from observation, and great ways to increase one's strengths.

Training your observation skills is actually not difficult. As long as you are willing to *focus* on the things you are faced with here and now in this distracting world, you will see that the effects are real, and your horizons have truly been expanded!

Flexibility

People take it for granted that the world is always changing. However, the speed of change now is significantly different than it has been. This is a critical point, worthy of consideration. We live in a world full of possibilities, where new concepts are formed every day, challenging existing thinking and ideas. In this context, single-track mindsets are too weak to cope with the future; instead, mindsets built on diversity will provide healthy ideas for making optimal choices.

In other words, a *flexible* way of thinking can help you respond to fast-changing situations in a better way. It is worth emphasizing that *flexibility* is not a style with no principles; instead, it requires a more rigorous selection mechanism for one to thoroughly practice flexibility to connect with the world!

How Much You Know

The most significant benefit from accumulating knowledge is that it gives you more choices when you face problems. Since designers in this age face far more problems than before, if your knowledge is only of a single type and is small in extent, it will be hard for you to deal with what's ahead. For example, if only one solution is proposed to solve a problem, and success is not guaranteed, then the probability of success is, what, half or less? To increase the probability of success, the key is to suggest more solutions, then find the best among them. This is exactly the right way of thinking when facing the future.



VVG project

人工智能的運算邏輯是建立在大量的運算思考上，而運算就是不斷嘗試，面對問題的時候如果僅能提供一種解法的話，那真的非常可惜。所以累積龐大的各種知識是絕對必要的，不用擔心你吸收的種類是什麼，因為你無法預測這個知識哪一天會用到！累積知識，增加知識量就是進入未來的一個基本門檻。

以上的三個觀點，是否跟我們所知的人工智慧有些雷同的地方？這也是我向未來智慧學習的一個過程，當我發現自己需要能成熟、圓滿的解決一個問題的時候，如果沒有強而有力的觀察力，我該如何洞察情勢分析目前的問題所在。

對於事情的應變，如果只能固守過去的舊有思維，又該如何面對這個瞬息萬變的世界？然而彈性將會是一個很好的處理方式，讓你能跳脫框架找出最佳答案。

最後，所有的問題都會在不斷地快速嘗試下得到最佳答案，倘若沒有充分的知識量，如何有效地判斷來支持你做好選擇？

這些就是面對未來我們需要學習的功課。

The logic of AI is constructed based on immense computing and reasoning. An algorithm, after all, means "a process you try again and again". If only one solution can be provided when solving a problem, that would be very sad. Therefore, it is essential to accumulate knowledge that is both large in amount, and wide in variety. Don't bother about which type of knowledge you should pursue; just take in the knowledge you have opportunities to explore. You never know when you will use this knowledge in the future! Accumulating knowledge, building up your store of knowledge, is the basic barrier to overcome for that step into the future.

Do the three perspectives above have some similarities with the AI we know? This has been my process of learning about the future, too. I have realized that to solve a problem maturely and comprehensively, if I lack enough observation skills, how can I gain insight into the current situation and analyze the current problem?

When responding to changes in things and matters, if I only stick to old thinking patterns of the past, how can I catch up with this ever-changing world? That's why flexibility is a great policy for thinking outside the box and finding the best answer.

And finally, after making constant, rapid attempts to find the best answer for a question, if we don't have sufficient knowledge, how can we make effective judgments that will support us in making the right choices?

These are the lessons we need to learn when facing the future.

旬嗜 HSUN CHANG
HSUN CHANG project



太子油飯 TAITZU FOOD
TAITZU FOOD project



保時捷 Porsche
Porsche project



起司條 Petite Belle
Petite Belle Cheesecake Bars





我是曾熙凱，從銘傳大學商品設計學系開始我的設計人生，畢業後即到臺科大設計研究所就讀，再透過教育部藝術與設計菁英海外培訓計畫到英國皇家藝術學院進修，並於 2011 年畢業後開始在倫敦創業，從事產品設計與開發、設計藝術、品牌創立、展覽策劃等工作，現在正在實踐大學工業產品設計學系擔任助理教授。

2023 年底時，我收到來自高雄文化局的邀請，為一年一度的學生畢業群展「青春設計節」做一檔國際展區的策劃。在提案的初期，我回顧了這幾年臺灣設計教育生態的發展，以及近年整體社會環境的變化，並提出了兩點思考點，我認為對於還在念設計的你或許有些幫助。

一、為何而設計？

普遍來說，臺灣社會崇尚商業價值與效率，這件事情也延伸到了所有的教育領域，當然也包含各種類型的設計。大學成為「專業探索、基礎技術培養」的場域，而建構設計技術能力的唯一方式，是透過大量的練習。是否有機會透過產學或是現地訪查，真正貼近服務對象？我認為不容易。因此，透過設計競賽、老師給予的課題，進行「模擬」提案才是訓練過程中的主力。只是當提案和概念競賽只停留在「模擬」，而非貼近產業、市場、使用者群體時，長久下來，我們就會麻痺，喪失對設計的熱情，思維被固化，認為設計就是某種既定的流程步驟。

在去年擔任某個國內的大型設計競賽評審時，我深刻記得有一個學生入圍了兩、三件作品。其中一件的提案是融入科技的兒童教育玩具，評審們都非常期待能看到軟硬體整合的功能模型，但現場只做了外觀模型，沒有展示任何介面，也沒有任何功能模型，可惜了這個想法。該同學的另外一件作品針對近年戰爭難民的議題設計了一款結合空投物資箱臨時紙製廁所，將種子埋在紙箱當中，並透過排泄物為植物提供生長養分。先不論這類概念是否創新，但這個設計作為畢業設計的提案，只停留在圖面，並沒有深入討論「如何執行？」、「利害關係人」、「材料合理性」，以及展示「功能模型」確認可行性。想當然爾，這個議題的設定在國內不容易接觸到相關團體或是關係人，也無法透過訪談與使用者或是相關資訊團體協作，和他們一起展開長期的合作關係，提供真正的價值。

上述兩個案例其實也同時發生在全國範圍的學生們身上。設計變成一種沒有深度的創意點子大賽，使用者、製造、可行性、成本的討論都不足，這樣的做法在 20 年前的確是主流，但今時今日我深深地覺得這是錯誤的方向。

「我們到底是為了誰而設計呢？到底為了什麼而設計？」

得獎只是一個過程，不應該是目的！

我們所有的設計行為如果沒有辦法得到正向循環反饋，這裡指的並非得獎的一時殊榮，而是從使用者得到的正向回饋，或是從商業上得到的市場支持，我們會陷入一種不知為何而設計的空虛感，設計也將成為一種空虛的美感和概念評價；最糟糕的是，美感與概念，在可見的 AI 科技蓬勃發展下，只會越來越廉價。

二、科技焦慮

過去幾十年的發展，由於科技與工具的演變，我們可以說「設計」的工作越來越簡單，也越來越難。簡單的部分是由於門檻下降，優秀案例的傳遞效率越來越高。新踏入這個領域的人可以在不通曉任何背景知識的情況下，以臨摹的方式快速提高自身的美感能力，或是在科技的輔佐下，完成水平以上的作品。

2016 年時，中國的電商龍頭集團阿里巴巴第一次在雙 11 購物節中投入「魯班」人工智慧，製作了 1.7 億張商品展示廣告，據稱提升了 100% 的商品點擊率。過了幾年，魯班更名為「魔班」，並開放讓其電商客戶可以付費使用，大幅度減少了平面設計師的重複性工作，並提升企業的上架速度！Elon Musk 在 2022 年 8 月於 Tesla 的 AI Day 上公布了 Optimus 機器人原型機，黃仁勳亦於 2024 年 3 月的 GPU Technology Conference 年度繪圖處理器技術大會中公開了「Project GR00T」，告示 AI 與機器人結合的時代來臨。AI 運算、自動化生產、機器人，人類自工業革命展開後，不斷追求生產力的增長，重複性的工作已經開始被取代，從生產線的工人，到電腦前的工作者，只要是可以被自動化，即將無一倖免。

I am Shi-Kai Tseng. I started my journey in design at Ming Chuan University's Department of Product Design, and earned my master's degree from NTUST College of Design. Through the Ministry of Education's Overseas Training Program for Elite Artists and Designers, I went to the Royal College of Art (RCA) in London for further study. After graduation, in 2011, I started my own business in London. There, I worked on product design and development, design art, branding, exhibition curation, and other related business tasks. Currently, I serve as an Assistant Professor in the Department of Industrial Design, Shih Chien University.

In late 2023, I was invited by Kaohsiung City Government's Bureau of Cultural Affairs to curate an international exhibition section for the annual student joint graduation exhibition, the Youth Innovative Design Festival. When I worked on the preliminary part of the proposal, I tried to get an overview of the development of Taiwan's design education system, and changes in the overall social environment in recent years. I summarized two points which I think are worth contemplating, and may be helpful for students currently engaged in the study of design.

1. What is the purpose of design?

Generally speaking, Taiwan society pays much attention to commercial value and efficiency. This emphasis has been extended to all areas of education, of course including different types of design. In this context, university has become a field for "professional exploration and fundamental technical training"; the only way to build technical abilities in design is to practice a lot. If that is the case, do students have opportunities to get close to the objects of their design service through industry-academia or onsite visits? I think the answer might be "No". Therefore, "simulated" proposals based on design competition themes or topics given by teachers became the focus of training. However, when proposals and concept competitions are only carried out based on "simulation" rather than actually getting into the industry, market, and user groups, and then this continues over time, we become paralyzed and lose our passion for design; our thinking becomes ossified, considering design to just be a rigid set of processes or steps.

When I served as a judge for a large domestic design competition last year, I remember deeply that one student had two or three works shortlisted in the competition. One proposal was focused on integrating technology into a children's educational toy. Judges were all eager to see the functioning model, which would demonstrate the software/hardware integration. Unfortunately, the proposal was only accompanied by a visual mockup, without any interface nor functional model displayed. It was such a pity. Another work presented by the student was a type of paper-constructed temporary toilet combined with airdrop aid boxes, designed to respond to recent war refugee issues. In this design, plant seeds are embedded in cardboard boxes, where excreta, acting like fertilizer, provides nutrients for the seeds to grow. Putting aside the question of whether these concepts are innovative or not, as a proposal for graduation design exhibition, the design was only a graphical presentation. It did not explore in depth questions like "How do you implement this?", "Who are the stakeholders?", or "Is it materially feasible?". And there was no functioning model to confirm the design's feasibility. With these kinds of issues, it may not be easy to gain access to domestic organizations or interested parties; it could be hard to get interviews for collaboration with users and sponsoring organizations needed for the kinds of long-term partnerships to realize the design's true value.

Those two examples are a real representation of what is happening with design students in Taiwan: Design becomes shallow creative idea contests, without sufficient consideration of the design's users, manufacturing, feasibility, costs, and so on. Such an approach indeed played a mainstream role 20 years ago. Now, though, I deeply feel that this is the wrong direction.

“Who the heck are we designing for? What the heck are we designing for?”

Prize-winning is just a process; it should not be an end goal!

If all our design behaviors don't create positive cycles or receive positive feedback (by which I don't mean temporary honors like prize-winning, but the positive feedback received from users or commercial support gained from the market), we will fall into a sense of emptiness – the emptiness of not knowing what we are designing for. Design then becomes a kind of empty aesthetic perception and conceptual evaluation. The worst thing is that with the flourishing development of artificial intelligence (AI) technologies that we see around us, aesthetic perception and concepts will become cheaper and cheaper.

2. Technology Anxiety

With the advancement of technology and tools over the past decades, we can say that Design has become an easier job, but a more difficult task as well. What makes it easier is that the barriers to entry have been lowered, and outstanding designs can be spread in a highly efficient way. People who are new to the design field can, without having to understand any background knowledge, rapidly enhance their aesthetic perception abilities just by copying. They can even create complete, above-average works with the aid of technology.

In 2016, Alibaba, China's leading e-commerce group, initiated the Luban AI-based design tool to produce 170 million product display ads for the Double 11 Shopping Festival. It was claimed that product clickthrough rates had increased by 100%. Several years later, Luban was renamed Lu-ban; it became a paid tool for e-commerce customers to significantly reduce graphic designers' repetitive work, and help companies shorten the time needed for product launch. Elon Musk unveiled the Optimus robot prototype on Tesla's AI Day in August 2022; Jensen Huang announced the Project GR00T at Nvidia's annual GPU Technology Conference (GTC) in March 2024, and declared the advent of the AI-robot era. The development of AI computing, automated production and robots has reminded us that humans have been constantly pursuing productivity increases since at least the Industrial Revolution; repetitive tasks have gradually been replaced. From production line workers, to workers in front of computers, it seems that any task that can be automated, will be automated, without mercy.

「我希望 AI 做的事—做飯、打掃、洗衣、倒垃圾、清貓砂、雜事、工作賺錢。AI 目前在做的事—聊天、畫畫、寫作、作曲、玩遊戲…真想揍他啊！」— X 上的日本推友 @gunka0111。
唉！不是吧！同時我心裡想吐槽的是，如果從生活雜事、工作、娛樂到創作都被 AI 做了，我們還能做什麼呢？

有趣的是，一旦真的開始這樣思考，好像還真的有些我們才能做的事情呢！在工業設計的工作當中，除了考量到使用者的需求，也必須同時顧及「商業上的差異化」。而「差異化」可以說是被深刻進了 DNA 裡頭的基礎邏輯了。「有什麼是我們可以做，而 AI 不能做，或是短時間還做不到的？」

在天下文化所出版，李開復與陳楸帆的著作《AI 2041：預見 10 個未來新世界》一書就提及，「創造力」、「同理心」、「靈活性」是短時間內 AI 與機械人無法取代人類的。換句話說，我們的價值會在此得到發揮，特別前兩項更是一名好的工業產品設計師需要具備的！如果只能選擇一個，那我會選擇「同理心」，其次才是「創造力」。

我想說的是，這不只是 AI 的時代，也是「人」的時代。正是因為我們面對著新科技的巨輪迫近，我們終於可以好好的思考人的價值與活著的意義，而非被重複性的工作綁架；這也意味著，相較於過去，設計的工作越來越難，越來越重視其能發揮的「價值」。我有一位 2023 年畢業的學生—何奕勁，因為奕勁的家人在學校教書，加上自己對音樂也有很高的興趣，重新反思可以為身邊的人做些什麼時，心裡冒出了這一個疑問：

「究竟為什麼我們的音樂課都只能使用直笛呢？」

透過訪談，他發現公立學校必須考量學生的預算，也因此設置了樂器採購的門檻。為了解決這個問題，他融合了當代教育趨勢，結合「生活科技」、「美術」、「音樂」三門課，設計了一套開源電子樂器的跨科模組課程，只要透過紙板、壓克力、市售電子元件，就能在 250 元內打造一個 16 鍵鋼琴、電子鼓或是電子吉他。同時，在開發、設計的過程中，他至少實測了兩次工作坊，透過小學教師和學生的回饋修正課程的難度。這個設計得到了臺灣金點設計新秀獎、金點設計概念獎，以及 Dyson Design Award 臺灣區獎項的肯定。我至今仍認為這個專案還有更多的可能性和發揮空間，可惜奕勁畢業後有其他打算，沒能將這個設計帶到下一個階段。

回到「青春設計節」的展覽，最後我和團隊夥伴為了將論述修正的更淺顯易懂，「為何而設計」以及「科技焦慮」這兩個出發點已經被隱藏的很深了，但我仍希望這兩個思考能透過其他方式被傳播出去，或是讓更多人意識到我的所見。同時我也衷心期盼，各位在進行設計競賽提案時，比起滿腦子朝著得獎思考策略，不如深入地為真正的使用者解決問題，下一個世代的設計師在面對未來的挑戰，更需要具備「同理心」，洞察使用者的潛在需求，以「創造力」為使用者提供一個更好的生活提案，並想盡各種辦法把有價值的設計去實現出來，而不是躺在作品集裡塵封起來！

Ripple for Lobmeyr (曾熙凱提供)
Ripple for Lobmeyr (provided by Shi-Kai Tseng)



" Tasks that I hope AI can do – cooking, cleaning, laundry, taking out the trash, cleaning cat's litter box, doing chores, and working to make money. What AI is doing now – chatting, drawing, writing, composing music, playing games… I really want to beat it up!" – Japanese Twitter user @gunka0111 on X.
Well, that won't be the case, will it? I also want to argue that if tasks such as daily chores, work, entertainment, creation, etc. are all done by AI, what else can we do?

It is interesting that once we start thinking about this, we may find some things that can only be done by us! In terms of industrial design, in addition to fulfilling users' needs, it is also necessary to consider Differentiation in Business". In fact, *Differentiation* has been deeply embedded in the fundamental logic of human DNA. "Is there anything that we can do but AI can't do, or will not be able to do in the near future?"

As mentioned in the book *AI 2041: Ten Visions for Our Future* (authors: Lee Kai-fu and Chen Qiufan; publisher, Commonwealth Publishing Company), humans' "creativity", "empathy" and "flexibility" are some elements that will not be able to be replaced by AI or robots in the near future. To put it another way, our value can be fully manifested in these aspects, particularly the first two – and those are precisely the qualities that a good industrial product designer should possess! And what if we could only pick one of those? Then I would first choose "empathy", and after that, "creativity".

What I want to express is that this is not only an era of AI, but also an era of Humanity. Being pushed by the trend of new technological development, we should eventually think in depth about humans' value and the significance of being alive, rather than being tied up with repetitive work. This also implies that the job of design will become harder and harder than it was in the past, as it needs to emphasize more and more the value that such design manifests. I had a student named Ho, Yi-Shao who graduated in 2023. Influenced by a family member's teaching job at a school and Ho's own interest in music, my student had been thinking about ways to help his family. One day, an idea popped into his mind:

" Why do we only use recorders for music education classes?"

He did interviews as research, and found that considerations of affordability have caused public schools to set price limits for musical instruments. To solve this issue, incorporating contemporary trends in education and integrating three subjects of "Technology in Daily Life", "Art", and "Music", he designed a set of inter-disciplinary open-source electronic musical instrument curriculum modules. With cardboard, acrylic board, and manufactured electronic components (all costing no more than NT\$250), a 16-key piano, electronic drum, or electronic guitar can be created. Additionally, in the development and design process, he conducted at least two testing-oriented workshops to adjust the curriculum's difficulty, based on the feedback given by primary school teachers and students. This design was recognized with a Taiwan Young Pin Design Award, Golden Concept Design Award, and the James Dyson Award in Taiwan. I have been thinking that this project possesses even more possibilities and room for further development; but unfortunately, Yi-Shao had other plans after graduation, and was unable to bring this design to the next stage.

Let me come back to the topic of the Youth Innovative Design Festival exhibition. In order to make the topic easy to understand, I and the other writers have modified the arguments down to two critical concepts – "For what do we design?" and "Technology Anxiety". Those two concepts had been too deeply buried. However, I still hope that these two concepts can be shared through other means, and that more people can become aware of what I have observed. Moreover, I also sincerely hope that when presenting proposals for design competitions, you can focus more deeply on solutions that truly solve problems by real users, rather than thinking about strategies to win prizes. When facing future challenges, the next generation of designers will need strong Empathy to identify users' potential needs, and will need to use Creativity to present proposals that will help users enjoy better lives. In addition, you should use every means at your disposal to make your valuable design proposals a reality – don't keep your work locked up in portfolios!



課本。課本。音樂盒—給兒童的開源音樂教具
(何奕勁 Ho, Yi Shao 提供)
Music Out of the Box – An open-source music teaching aid for kids (provided by Ho, Yi-Shao).



角色動畫的秘藏 攻略 A

Secret Strat "A" for Character Animation

Knock-Knock Animation 動畫導演
Animation Director at
Knock-Knock Animation

莊絢淳
Nick Chuang

Disney Tsum-Tsum CM
為 Disney 電影全系列的公主 設計專屬主題動畫
Disney Tsum-Tsum CM
Designed exclusive themed animations for the
full range of Disney Princesses.

大家好，我是 Knock-Knock Animation 的動畫導演—莊絢淳，畢業於國立臺灣科技大學設計所，在學時以創作動畫《THE MAGICAL EYEBALL - 2009》獲得德國紅點設計獎 (Red Dot Design Award) 及多項國際影展獎項，同時這作品也是首位入選一級影展奧地利電子藝術節的臺灣作品，而後推出的動畫創作《Switch Man - 2015》、《MY SON NN - 2018》、《媽祖巡福 - 2020》在 220 個影展拿下 40 座以上獎項，其作品在臺、美、加、法、英、德、日、義、西、澳、俄、韓、捷克、巴西、墨等 15 個國家放映。

我們擅長玩轉角色設計與表演動畫，透過可愛風格及吸睛創意緊扣商業思維，吸引了 Disney、LINE、日本森永製菓、騰訊遊戲、威秀影城、MUVIE Cinemas、Pandora、Bondee 等國際品牌與我們合作；製作的商業作品《MOLOKA - 2022》、《THE MULTIVERSE OF HAPPY GENERATION - 2023》得到美國紐約電影金像獎及多項金獎，此時的 Knock-Knock 作品已在國際影展贏得近 300 項國際大獎、得獎提名與官方入選，打破亞洲動畫短片單片得獎紀錄。

記得第一次參加國際影展的投件是 2008 年在臺科大設計所時的畢業創作《THE MAGICAL EYEBALL》，隔了幾年後構思了第二部作品《Switch Man - 2015》，這件作品得到 205 個影展大獎、得獎提名與官方入選，打破亞洲單片得獎紀錄；其後第三部作品《MY SON NN - 2018》與第四部作品《媽祖巡福 - 2020》的國際影展獎項與入選數量已超過 250，至今設計的原創動畫與商業動畫《MOLOKA - 2022》、《THE MULTIVERSE OF HAPPY GENERATION - 2023》持續奪得多項國際大獎，此時的得獎數已準備破 300 大關…，我可以確認也許我們不是只有好運，也許我們「做對了些甚麼」才能達成原創或商業動畫同步得到國際大獎。

以下想分享四個比較通用的概念思維：

《甚麼故事題材才是比較容易得獎的？》

記得我第一次參加影展時是日本主辦的 SIGGRAPH Asia，當時在影廳內看了不同國家、不同類型的作品讓我大開眼界，好多好有趣「絕對不會出現在臺灣的故事」大幅出現在國際影展，這些都讓我驚艷，怎麼會有那麼多有趣、沒邊界的創意可以變成故事。這讓我想起以前在學校時期，總是聽到要盡量做臺灣文化相關的題材會比較容易得獎；在臺灣一些大型比賽中，當評審也常看到蠻大比例的故事都侷限在特定的幾個主題，其實這真的有點可惜。我想傳達的並不是以文化為導向的題目不好，需要強調的是一文化導向很好，「而」也還有更多其他不同方向的題材或故事，也「應該同步被開放與鼓勵」，去發展其強大的多元競爭力。



Hi! I'm Nick Chuang, Knock-Knock Animation studio's animation director. I graduated from the College of Design at National Taiwan University of Science and Technology. My student animation project "The Magical Eyeball" (2009) has received Germany's Red Dot Design Award and several international film festival awards. This work is also the first work from Taiwan to be an Official Selection in Austria's Prix Ars Electronica Animation Festival, a top-level event in this field. My later animation projects - "Switch Man" (2015), "My Son NN" (2018), and "Mazu Pilgrimage" (2020) - have been shown at 220 film festivals and won more than 40 awards. My works had been screened in 15 countries: Taiwan, the US, Canada, France, the UK, Germany, Japan, Italy, Spain, Austria, Russia, South Korea, the Czech Republic, Brazil, and Mexico.

My studio specializes in playful character design and performance animation. Our designs' cute style and eye-catching creativity closely adheres to business thinking, attracting many international brands to partner with us: Disney, LINE, Morinaga, Tencent Games, Vieshow Cinemas, Muvie Cinemas, Pandora, Bondee, and more. Our commercial works "Moloka" (2022) and "The Multiverse of Happy Generation" (2023) won the New York Film Awards and several gold awards. Knock-Knock's works have garnered nearly 300 international awards, awards-nominations, and selections in international film festivals, breaking the award record for single animated short films in Asia.

I remember that the first animation work I submitted to an international film festival was "The Magical Eyeball", which I created in 2008 before I graduated from NTUST College of Design. Several years later, I developed the concept for my second work "Switch Man" (2015), which has received 205 awards, awards-nominations and shortlisting in many film festivals, breaking the award record for a single animated short film in Asia. My third work, "My Son NN" (2018), and fourth work, "Mazu Pilgrimage" (2020), have received more than 250 international film festival awards and shortlist selections. So far, Knock-Knock's original video animation "Moloka" (2022) and commercial animation "The Multiverse of Happy Generation" (2023) have won nearly 300 international awards, and that number is still rising. I'm pretty sure now it may not be just luck. Seems like we must have "gotten something right" for our original video animations and commercial animations to win so many international awards.

There are four general concepts that I would like to share with you:

What story themes are most likely to win awards?

I remember the first film festival I participated in was SIGGRAPH Asia held in Japan. The huge selection of works from different countries and in different genres really amazed me. Lots and lots of really interesting "stories that would never appear in Taiwan" appeared in that international film festival. That surprised me: How could there be so many fun, boundary-less ideas that could be turned into stories? It reminded me of when I was studying at university, and how we would always hear that works with themes related to Taiwanese culture were more likely to win awards. When I was a judge in some big competitions in Taiwan, I'd often see that a lot of stories were indeed restricted to some specific themes, which was a pity indeed. What I want to say here is, it's not that culture-oriented topics are bad. What I want to stress is that the culture-oriented topics are good, *but* there are still many other topics or stories *that also need to be opened up and encouraged*, to develop that strong, diversified competitiveness.



MOLOKA
贏得洛杉磯電影金像獎最佳動畫等 29 影展的太空
旅行短篇動畫
MOLOKA
A space-travel-themed animated short film that
has won awards from 29 film festivals, including
being recognized as Best Animation at the Los
Angeles Film Awards (LAFA).

媽祖巡福
贏得德國紅點獎等 6 大金獎，在疫情時期為鼓勵
人心而創作的主題短片
Mazu Pilgrimage
A themed short film created during the
COVID-19 pandemic, to inspire and encourage
people; has won six Gold Awards, including
Germany's Red Dot Design Award.

以下是我的見解：如果想做有溫度的作品就要夠有感染力；想要讓人感動就務必設計會讓人熱淚的橋段；想要有幽默搞笑為主的設計就務必讓人開心；想要專玩超酷炫的視覺就務必讓人想跪；總而言之，每種風格與題材都有其「可能了不起的地方」，只要找到也表達得好，每種題材的勝算都是高的。

《打動人就是最大的準則》

當我們選擇好確切的題目時，第二步就是進入選擇與分析「能打動觀眾」的「必要元素是甚麼」！這環節真的很重要，做動畫與故事不是做給自己與同溫層看的，在國際影展數以千計或萬計的作品要在短的時間內被國際評審審查，代表要好好設計我們的片，在每個秒數或結構上能具備「打動人的鉤子」，讓觀者可以一直自然進入我們的故事中引發生動的情緒，這並不限於國際影展，運用在商業作品上也同等有效。

《關於討喜這件事》

我們都知道作品討喜很重要，但在這裡所提及的討喜並不僅僅指可愛這件事。我所說的討喜其實是讓人喜歡、讓人愛，而讓元素、故事、情緒、配樂、視覺、表演以及故事節奏討喜，需要「有目的的設計」，一個動畫需要有很多討喜，才能「讓人想看」，才可能進而「讓人記得我們的片」。而討喜這件事需要有很多的觀察與累積，我們常看網路上的影片，看到好的作品大多都直接追蹤後，「就覺得似乎」「已經會了」；加入清單不等於了解這些好片，而要能了解這些「好」，就一定要進行「分析與拆解」，進而嘗試鍛鍊來學習這些好，才可能慢慢內化成我們的能力，才能看得出、想得出、用得出「討喜」這個超能力。

其實關於國際影展能分享的還有很多，畢竟沒有 100% 全對的必勝攻略，但掌握一些好方法的確會提高勝率。勉勵每一個愛角色動畫的朋友，全心全意好好灌注在作品上，用對的方法做對的事，作品真的可以讓人看到我們想傳達的熱度，期待臺灣能有更多新作在國際世界發光發熱。

《關於跳脫自我這件事》

創作作品時的自我主義可佔七成，但如果想打動人、想得獎，就必須好好跳出這七成的框架來思索策略。有哪些地方應該設計笑點、哪些地方應該塑造戲劇感，什麼樣的風格比較容易襯托我們的主題，我們設計的橋段感動了自己，也同等感動了觀眾嗎？會不會落入自以為的編劇模式？如果是，很可能在數以千計的國際競賽中亂槍打鳥，即使好運的入選了一個影展，也很難跨足其他不同國家的影展；所以我們會發現，好的作品幾乎都可以連中不同國家、不同性質的影展，也許我們該盡量關注這些好作品到底做對了甚麼。

My opinions are as follows: If you want your work to be *warm*, then it needs a sufficient degree of infectiousness. If you want to touch people, then you need plot elements that make people shed tears embedded within the design. If your design is focused on humor or laughs, then you have to make people feel happy. If you want to specially highlight your super cool visual effects, then they have to be cool that people want to fall down in admiration. To sum up, every style and subject has *things that could make it awesome*. As long as you can identify and properly present them, any theme has a high chance of winning.

Moving people is the most fundamental rule

Once you've chosen your theme, the next step is to analyze *what the essential elements are to move your audience!* This is a very important step, because creating animations and stories is not about making things for yourself or your echo chamber. There may be thousands or tens of thousands of works submitted in an international film festival, which the judging panel needs to review within a short period of time. That means we need to design our films well, so that every second, every scene, possesses *hooks that can touch people*. Make it so that viewers are naturally directed into the animation's story, evoking vivid emotions. This is not limited to international film festivals; you'll achieve the same effects in commercial works.

About Appeal

We all know that it is very important to make a work appealing. But the term "appealing" used here doesn't just refer to being cute. It's also got to make people really like the thing, really love it. To create appealing elements, stories, emotions, background music, visual effects, performance, and story beats, you need *purposeful design*. An animation needs many appealing elements if it's going to *make people want to watch it*, and then possibly *remember it*. It requires a lot of observation and effort to achieve true appeal. When we find a good video on the Internet, we tend to just click the follow button; we "just feel like" we "already got it". Adding a video to your playlist doesn't mean you understand that good work. Instead, to understand what's *good*, you need to *analyze and deconstruct* the work; then you need to practice and learn from those elements, so you can gradually internalize them and become part of your own abilities. Only then will you be able to identify, retrieve, and utilize the superpower of *appeal*.

In fact, I have a lot more to share about international film festivals. There's no single 100% guaranteed-winning strategy; however, grasping some good approaches will indeed enhance your chances of winning. I encourage every one of you who loves character animation to really pour your heart into your work. By doing the right things with the right methods, your work will convey the warmth you want to give people. I hope that Taiwan will have more and more new works giving off sparks and warmth on the international stage.

Jumping Outside Yourself

Egotism may be 70% of creating a work. However, if you want to touch people and win awards, you have to jump outside of this 70% frame to figure out better strategies. For example, where do you need to put the laughs? Where does the drama come in? What styles most easily bring out your theme? A plot point may touch you, but will it touch your audience, too? Have you fallen into self-satisfied screenwriting? If the answer is "Yes", you may end up aimlessly, randomly submitting for thousands of international competitions in a scattershot way. Even if you are lucky enough to be selected, it will be very difficult for you to find a foot in the door at festivals in other different countries. That's why, you'll discover, a really outstanding work will be recognized in any film festival, whatever the festival's home country or focus. Perhaps we should pay as much attention as possible to what these successful works get right.



THE MULTIVERSE OF HAPPY GENERATION
贏得紐約電影金像獎等 3 影展大獎的品牌年會開幕動畫

THE MULTIVERSE OF HAPPY GENERATION
An opening animation for an annual brand conference that has won awards in three film festivals, including the New York Film Awards.

Mr.CLOUDY G | 多雲先生的無限靈感
Knock-Knock 推出雲世界的新創 IP
Mr.CLOUDY G | Mr. Cloudy's Infinite Inspiration
Knock-Knock launches new IP for the cloud world.



LINE BANK | NEW YEAR ANIMATION
為 LINE Bank 設計的新年動畫賀卡
Line Bank | New Year Animation
New Year anicard designed for LINE Bank.

「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會

時間：2024年9月27日(五) 09:00 ~ 17:00

地點：國立公共資訊圖書館 2F 國際會議廳（臺中市南區五權南路100號）

活動時程規劃：

時間	講題／演講者	時間	講題／演講者
09:00~09:30	報到	13:20~14:10	講題 Topic: 《產品設計 Product Design》 以科技和故事編織設計 Weaving Designs with Technology and Stories 演講者 Speaker: 日本 Japan — 田子學 Manabu Tago
09:30~10:00	開幕式—與會貴賓介紹 Opening Ceremony - Introduction of Distinguished Guests 貴賓致詞 Opening Speech 致贈國際設計大師感謝狀與合影 A Certificate of Appreciation and Group Photo for International Design Masters	14:10~15:00	講題 Topic: 《產品設計 Product Design》 設計的循環性 Circularity in Design 演講者 Speaker: 新加坡 Singapore — Celine Ng
10:00~10:50	講題 Topic: 《視覺傳達設計 Visual Communication Design》 手工製作表達出的魅力 Appeal of Analog Expression 演講者 Speaker: 日本 Japan — 新村則人 Norito Shinmura	15:00~15:10	中場休息 Intermission
10:50~11:40	講題 Topic: 《視覺傳達設計 Visual Communication Design》 () 設計 () Design 演講者 Speaker: 韓國 Korea — Sunghoon Kim	15:10~16:00	講題 Topic: 《建築與室內設計 Architecture and Interior Design》 發掘迷人城市的內在：為眾人打造多元包容空間 Discovering the Heart of a Lovable City: Creating Inclusive Spaces for All 演講者 Speaker: 新加坡 Singapore — Su Eing Chee
11:40~12:00	上午場綜合問答 Q&A Session 主持人 Moderator: 協同主持人 陳俊宏講座教授 Professor Jun-Hong Chen	16:00~16:40	講題 Topic: 《時尚設計 Fashion Design》 以熱誠迎接挑戰 Embrace Challenges with Passion 演講者 Speaker: 香港 Hong Kong — 張路路 Lu Lu Cheung
12:00~13:20	午餐休息 Lunch Break	16:40~17:00	下午場綜合問答 Q&A Session 主持人 Moderator: 協同主持人 陳俊宏講座教授 Professor Jun-Hong Chen



國立公共資訊圖書館馬湘萍館長(右三)及亞洲大學陳啟雄副校長(右二)出席第十一屆「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會，偕同亞洲大學師長與國際設計師合影。

日本 Japan

新村則人

Norito Shinmura

與其和那些擅長數位表現的設計師競爭，我更喜歡發揮自己的長處。

◆曾任職松永真設計事務所及 I&S/BBDO 廣告公司，隨後於 1995 年創立 Shinmura 個人設計事務所。主要合作對象包含資生堂及無印良品。

◆榮獲獎項：

紐約藝術指導協會年度獎 ADC—銀獎、日本平面設計師協會新銳設計師獎、捷克布魯諾國際平面設計雙年展—金獎、波蘭華沙國際海報雙年展—銀獎、臺灣國際海報設計獎—銀獎、中國寧波國際海報雙年展—金獎



トはどの量かさが本当に必要なのでしょうか？地球温暖化による海面の上昇や河川の改修により、21世紀には海面が15~95cm上昇します。日本では、海面以下の地域が2.7倍に広がり、人口450万人が危機にさらされています。

今天的主題是「表現的魅力」，我比較偏好手作類比的表現，因為我認為自己對數位的表現沒有那麼厲害，並且我非常喜歡手作的細緻作業，所以我做了許多看起來非常有手作類比感覺的海報。在日本有非常多設計師都擅長利用數位技術進行設計表現，對我而言，與其和那些擅長數位表現的設計師競爭，我更喜歡發揮自己的長處，專注於類比表現。我想透過分享作品，來說明類比表現的趣味。現在要介紹的是「新村水產」，新村水產是我出生的小島上一家賣魚的店，這家店同時也是我的家。這座小島只有八公里長，目前人口只有兩百人，正因為我在這樣的鄉下地方成長，沒有辦法變得時髦，我從小就喜愛去山裡遊玩或是去海邊游泳，這就是我成長的生活背景；然而，每年我都會為新村水產設計海報，其中一組海報是使用漁網設計的，靈感來自於我爸爸補修漁網的經歷。當紅色漁網破掉時，我們會使用紅線去補，而白線則可以織出文字，最終這個設計呈現出來的效果非常有意思。每年我都會為新村水產設計海報，這件事情是我持續多年的一項工作。

在日本有一個保護森林的組織，叫做「森林文化協會」，我為他們設計了海報，在這張海報的左上角有寫一段文字，想要表達森林是地球的呼吸器。森林吸氧氣然後吐氣，因為有森林的緣故，人類才可以健康的生活在這個星球上。為了想要呈現森林呼吸的感覺，我用綠色的樹葉排列成肺部的形狀；我知道利用複製和貼上的方式，可以很快完成同樣的視覺效果，但如果我想要更加細緻地表達出溫暖、溫潤、自然的感覺，就要使用我自己教大家的這些類比手法來呈現。

隨著全球暖化，冰山會融化，而後導致海平面上升。透過這樣的想法，我讓海報的文字從畫面最上方開始閱讀，剛開始是讀得到的，可是隨著海平面的上升，文字都被水沖走了。如果海平面不斷上升，不僅僅是文字，還包括我們的家園，都會被沖走。在日本各地常常可以看到海拔標誌，我們可以想像一下，當海平面不斷上升，外面的文字都看不見時，我們的生命也會受到威脅。如果只看海面上那些被沖走的文字，大家可能會覺得這是利用某種電腦技術製作出來的吧？其實這每一個字都是我自己寫出來的，當然利用現在的雷射裁切技術很簡單就能做到，但當我設計這張海報時，沒有這些設備，所以都是我手工製作的。我一個字、一個字慢慢地把它們裁出來，拍攝時準備了一個水槽，讓這些文字漂浮或沉沒在水中，在拍攝的過程中，可以看到有的文字沉在水面下，有的正漂浮著，最後我們完成了這張海報。

我想告訴學生們，其實我們的生活充滿 idea，首先我們需要發現這些 idea，之後就要思考如何實現這些 idea，使它們更加有趣。以上這些案例是想告訴大家，我為什麼這麼著迷於類比、手工表現以及它的魅力所在。我希望年輕的學生們在使用數位技術和工具時，能適時的加入一些類比質感的表現，相信這會大大提升大家的設計範圍。



韓國 Korea
Sunghoon Kim

不想把自己限制為平面設計師，
我想成為一個沒有設限的設計師。



- ◆ 2021 年 3 月至今 hej 創辦人、創意總監及創意顧問
- ◆ 2020 年 1 月至 2021 年 3 月 南韓首爾 Ahn Graphics 創意總監
- ◆ 2016 至今 南韓京畿大學兼任教授
- ◆ 2023 英國倫敦設計大獎傳達設計類公司品牌—金獎



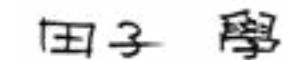
我想分享的內容叫做「括號」。我自己在做設計的時候，像括號一樣，沒有給自己任何規範，什麼事情都可以去嘗試，所以我覺得自己是一個不受限制的設計師。視覺傳達設計，用字典來看的話，就是視覺的語言，我們必須要去溝通，必須去做設計。視覺語言可以幫助很多無法用語言或聲音的東西來進行傳達，型態現象化後，才有更高的傳達可能性。設計是一種很重要的溝通手段，最重要的是傳達什麼意義，在字典上查「設計」，第一個重要的意思是計劃和意圖，還有設計圖和圖案，設計這個字本身並沒有要求一定要把東西做得很漂亮或華麗，重點在於要去「設計」。

設計是一個有客戶的工作，我們需要賺到客戶的錢，所以必須要符合商業行為及有信心可以滿足客戶的需求。在設計中必須取得平衡，不能無條件地朝著客戶的要求去做，還要呈現我們想做的事情，所以我會準備十個以上的提案，希望至少有一個提案可以滿足客戶的要求。在做設計的時候，首先重要的是思維，從思維開始思考怎麼解決問題，接著創造出來，最後把這些東西帶到客戶面前，用嘴巴說服對方接受，設計必須要有邏輯才能說服別人。在設計中「空間」很重要，白色的空間具有非常多的可能性，它是一個無限年輕的、沒有東西的空間，也可能是電腦上的數位空間，或者是我們現在所在的空間，這樣的白色空間是我在做設計時最基礎的部分，對我來說都是很重要的，也是我做 Digital Print 時依賴的原則。品牌設計可以分成兩個部分，第一個是「Brand」，也就是商標；另一個是「Branding」，也就是整個品牌運營的概念。品牌的概念一直在歷史上延續，目的在於讓大眾認識我們的產品或人，並在競爭中脫穎而出。品牌可能會從名稱、Logo、象徵物開始，核心在於定義出它的性格，並呈現它的價值，品牌化的重點是建立一個品牌的視覺系統，這樣我們在與客戶溝通時可以更方便。在做品牌設計時必須思考我們和客戶的關係並維持信賴感，透過這種信賴感，找到品牌的生命力。

如果在設計的時候能夠非常清楚地理解設計的原因和邏輯，然後帶著這些邏輯去說服客戶會更加順利，也讓設計的過程更加愉快，那麼要讓設計有邏輯應該怎麼做呢？首先是獲取知識，我年輕的時候也不太喜歡讀書，但現在覺得大量閱讀和多方體驗是非常重要的，我也認為設計是一件非常困難和辛苦的工作，必須具備讓人驚豔的耐性才能在這個領域中有所成就。在設計過程中，我有時覺得自己像是在地獄中工作，但如果沒有這樣的耐心和認真努力，就不可能成為現在的設計師。設計師有時就像是一個交響樂團的成員，在交響樂團中有各種不同的樂器演奏者以及指揮，偶爾我覺得自己像是一個專門演奏某種樂器的樂手，在公司進行設計作業；有時在一些大型計劃中，又覺得自己像是指揮，必須協調和引導整個團隊的工作。最後我想跟大家分享的是，在設計過程中不要限制自己，你既可以是指揮，也可以是演奏樂器的人，希望大家能夠享受整個設計的過程。

日本 Japan
田子學 Manabu Tago

設計不僅要關注細節，還需要大範圍的概念和想像。



- ◆ MTDO Inc. 執行長、藝術總監暨設計師
- ◆ 德國 iF 產品設計獎—金獎
- ◆ 德國紅點設計獎—最佳設計獎
- ◆ 德國設計獎—特別表彰獎
- ◆ 日本優良設計獎—Best 100



這個世界上已經有非常多經由創意設計出來的產品，其中一個重要的素材是「塑膠」，塑膠對環境造成了很多問題，也帶來負面影響，但如果我們現在就完全停止使用塑膠，大家的生活也無法繼續下去。在研究者的世界裡，我每天都在思考能夠創造出對這個世界有價值的物料，我們與三井化學合作，創造一個原料取向的實驗室，名為 MOL (Mitsui Original Lab)。標語是「從零到一」，這也是我們自己想出來的理念，現在這個口號貼在三井化學的入口展示。設計不僅要關注細節，還需要大範圍的概念和想像。

我們的設計概念從 SDGs 出發，不論是陸地、海洋還是地球。我們研發一種新塑膠，叫做「NAGORI」，它的命名來自於海浪的殘餘，這種塑膠混合了海中的礦物質，不會妨礙人的味覺，反而能夠提供更好的使用體驗。在塑膠研發過程中，加入這些海中的礦物質並開發出新的技術，減少對環境的負擔。我們發現塑膠製品有時會影響使用者的體驗，比如用塑膠餐具吃飯會讓食物變得不好吃，如果在高級餐廳使用塑膠餐具感覺也會很差。有一個重要的因素就是熱傳導，這也會影響到我們對食物的感知，我們試圖找到合適的素材讓塑膠不再顯得廉價，幸運的是我們找到了一種可以替代石油提煉塑膠的素材，這種塑膠的重量、質感更符合人們的期待，可以應用於多種狀況，比如冷飲的容器等等。透過塑膠的改良，能讓人感覺喝起來就像玻璃杯一樣。塑膠中加入了海中的礦物質，不僅不會影響味覺，還能讓產品具備更多環保的特性，這些礦物質的加入使塑膠不僅在質感上有提升，還能有效減少對環境的負面影響，這是在設計和創新時的一個重要方向。這些礦物質來自全球超過 16,000 個海水淡化廠，這些工廠將海水轉化為飲用水或農業用水，從而促進全球經濟發展，然而我們發現這些淡化過程會產生一種叫做「濾光」的副產物，這些殘渣通常會被直接排放回海洋，進而導致環境問題。我們新開發的塑膠材料中有高達 80% 的成分來自這些海中的礦物質，這樣不僅能減少石油提煉的塑膠用量，還能實現可持續發展。現在市場上已有一些生物塑膠產品，我們計畫將剩下的 20% 用這類生物塑膠替代，這樣我們的全新素材就可以完全來自於自然資源，不需要依賴石油提煉。Panasonic 開發了一款名為 LAMDASH PALM IN 的掌心刮鬍刀，這款產品的刀柄採用我們的材料，並且在市場上表現非常優異，當時 Panasonic 推出兩種版本，一種是使用傳統塑膠，另一種則是使用我們的創新塑膠，結果顯示使用我們塑膠的版本銷量是傳統塑膠版本的 24 倍，這證明消費者願意為環保產品付出更多。



設計的核心在於三大要素：邏輯、感性、熱情，設計不僅僅是一個創意的表現，它需要邏輯來支撐，也需要感性來打動人心，最終還要有熱情來推動它實現。如果只有邏輯和熱情卻缺乏感性，那麼設計將會顯得空洞而缺乏吸引力；同樣如果缺乏邏輯則很難說服他人接受你的設計，因此邏輯、感性和熱情的平衡才是設計成功的關鍵。希望大家能夠在設計過程中找到這三者的平衡，創造出有真正價值的作品。



新加坡 Singapore
Celine Ng

我們的星球最大的威脅，就是我們以為會有其他人來拯救它。

- ◆ Fraction Design 工作室創辦人
- ◆ 新加坡家具有工業理事會設計集群理事長
- ◆ 2019 金點設計標章
- ◆ 2016 國際設計大獎—銅獎
- ◆ 參展 2019 米蘭設計週



在我成立工作室 Fraction Design Studio 之前，我的人生充滿了趣味。大多數人會在初級學院後選擇升大學，但我決定走向藝術。新加坡以科學和技術教育聞名，但在初級學院時，我本以為自己會走上科學這條路，後來我看到了一件用樹枝及樹葉做成的作品，這讓我決定轉向藝術設計。當時我認為這個設計既美麗又充滿創意，設計可以提供各種解決方案，讓我意識到椅子也可以用這樣自然的形式設計。所以我從南洋藝術學院畢業後，開始了我的設計職業生涯，這段旅程十分的充實。

我目前在 Fraction Design Studio 擔任創辦人及創意總監，同時也是南洋藝術學院 (Nanyang Academy of Fine Arts) 和義安理工學院 (Ngee Ann Polytechnic) 的講師，我也擔任新加坡傢俱產業委員會的設計理事長。我是一位 Gen.T 設計師，這個頭銜來自《Tatler》雜誌的認可，並不是因為公司規模有多大，而是因為我們在解決問題上的創新和可持續性。回顧我的設計歷程，大多是短期展示的櫥窗設計，通常一季左右會更換一次，吸引顧客進店消費。貿易展覽通常只持續三天左右，結束後大部分展示裝置都會被銷毀。我近期嘗試使用模組化的設計，希望能讓公司在展覽結束後將這些裝置保存起來，並可以在下一次的展覽中再次使用。我在 2022 年重新評估了自己的工作，反思過去八年來我是否一直在從事線性經濟中的設計，而不是更加永續的迴圈經濟。在新加坡綠色經濟計畫 2030 的推動下，循環經濟成為了一個關鍵概念，設計應該注重產品的長期使用與重複利用，因此我們的設計更注重模組化、輕量化和易於儲存，這樣公司就能在不同的展示中重複使用這些模組，而我們的模組化設計允許展示結束後將這些扁平化儲存，並且根據不同的展覽重新組裝成不同的形式。我們與新加坡的設計公司合作，使我們的硬紙板產品更加耐用且防潮，如此一來就能延長使用壽命且更加環保。我們採取的是迴圈經濟的做法，將模組出租給客戶，展示結束後將其運回公司並重新儲存，未來即可以重新使用。

除了硬紙板我們還開始使用 PET 材料，這些材料由 60% 的回收塑膠製成，更加適合展示品牌色彩。這些模組化的好處是它們輕且易於儲存，這在新加坡昂貴的租金環境下尤其重要。我們也與其他活動主辦方合作，設計的展示架和拱門可以根據不同活動的需求更換圖案，並且這些部件都可以重複使用。我們還為新加坡國慶日設計了一個互動展示，讓年輕人可以在便利貼上寫下他們對國家的願景，這個活動旨在打造一個更加永續發展的新加坡。我們的設計也被帶到香港時裝展，展覽結束後這些展示架和模組被運回儲存，並準備在接下來的展覽中繼續被使用。我很高興能和同學們見面，探討如何利用模組化的設計來創造更加可持續性的產品，永續發展已成為設計中的重要議題，希望這次的內容能夠啟發大家以更負責任和積極的方式去思考和創造設計，最後想跟大家分享一句話：「我們的星球最大的威脅，就是我們以為會有其他人來拯救它。」希望大家能用創意和行動為這個世界做出改變。

新加坡 Singapore
Su Eing Chee

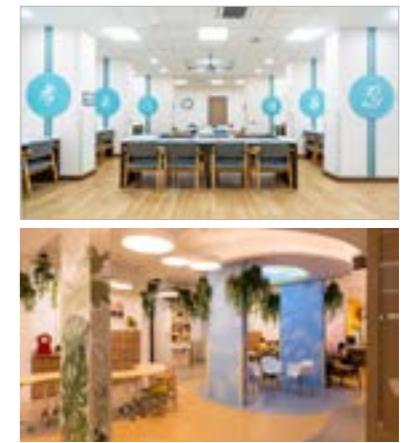
用心去設計並且帶著同理心，這樣我們的設計才能真正改變世界。

- ◆ 新加坡設計業總商會 (DBCS) 主席
- ◆ D'Perception Ritz 公司創辦人暨董事
- ◆ 2024-2026 Academy of Fine Arts 客座教授
- ◆ 2023、2024 日本優良設計獎評審
- ◆ 榮獲獎項：BEI Asia Awards、倫敦 BLT 建築設計獎、新加坡優良設計獎、新加坡設計獎、倫敦傑出地產大獎、亞太區房地產大獎



我來自新加坡設計業總商會(DBCS)，至今為止，它仍然是新加坡唯一的多方設計會，進行設計與商業社群的合作。我們的願景是希望能夠建立一個以設計實踐為導向的社群，將設計主導一些實踐做法和創新作為永續成長的關鍵驅動力，希望背後帶來的成果不僅能夠在社會上造成影響力，還能夠帶來社會公益。今天我要與大家分享的是由 DBCS 所主辦的設計獎之一，這個獎就叫做「新加坡設計獎」，這個獎是關於設計挑戰，每兩年舉行一次。我們與新加坡的兩個政府機構合作，發表設計挑戰宣言，鼓勵設計師提出解決方案，這些挑戰的宣言是針對我們現在面對的問題，設計師需要應對這些問題，提出創新且實際的解決方案。

Project EMBRACE 這個專案是由一位邱文田建築師所主導，他重新使用建築工地本來會被丟棄的材料，邀請設計師和建築師一起合作，將這些材料變成美麗的藝術作品，並讓藝術社群參與其中。邱文田面對的挑戰是如何以有意義的方式讓多元的社群結合在一起，無論是種族、語言、宗教、年齡或性別，大家一起創作藝術，這些作品最後被裝置於新加坡捷運軌道下的步道上。這樣的做法達成兩個目標，首先，他美化捷運軌道下的步道，讓社區居民可以在這裡悠閒散步；其次，他成功地讓多元社群集結在一起，共同創作和欣賞藝術。這個專案讓新加坡變得更加可愛，並且為所有人創造一個包容的空間。這就引出我今天要討論的主題—探索一個可愛城市的核心，我們都知道聯合國的可持續發展目標 (SDGs) 中提到了開放公共空間的不足，全球各地的城市都面臨公共空間不足的問題，特別是位於城市地區。根據一項涵蓋 114 個國家、911 座城市的調查，全球僅有 60% 的城市空間用於街道和公共空間，換句話說，我們生活在非常擁擠的城市裡。更糟的是，只有 37% 的人口居住在距離公共空間 400 公尺內，這意味著大多數人無法輕易接觸到公共空間。城市環境面臨的挑戰包括缺乏公共空間、設施不具包容性等，如果一個行動不便的人要走上階梯，或是一個年輕女性在夜間走在黑暗的街道上，都會面臨困難和不安全感。一個可愛的城市應該擁有優質的公共空間、良好的社交環境，並能提升人與人之間的聯繫，還需要考量包容性設計，例如讓行動不便的人士、長者和孩子都能舒適使用公共空間。健康的社群是可愛城市的重要組成部分，我們應該促進更多這樣的社會互動和公共空間設計。



我鼓勵大家採用通用設計原理，這意味著設計應該適用於所有年齡、性別；其次，我們應該促進社群參與，讓設計不僅僅是為了自己，而是為所有人服務，確保每個人在設計的過程中都感受到被重視。我們需要推動具有包容性和安全性的政策制訂，特別是針對女性、兒童、長者和身心障礙者的需求，讓他們能在城市中獲得支持和安全感。作為設計師，我們有責任通過設計來創造更加包容和可持續的環境，讓城市變得更好、更可愛。我們不僅擁有設計的技術，還擁有第六感—情感和創造力，帶著同理心用心去設計，這樣才能真正改變世界。設計師天生是問題解決者，鼓勵大家用我們的設計技能來讓城市變得更美好、更適合居住。



香港 Hong Kong
張路路 Lu Lu Cheung

成功的經歷提醒我們要繼續努力，而失敗則可以讓我們學到更多。

- ◆ 1982 成立羅絲集團有限公司，為現任總設計師兼董事長
- ◆ 1996 推出個人同名品牌「LU LU CHEUNG」
- ◆ 2001 獲頒《旭茉 JESSICA》成功女性大獎
- ◆ 2006 榮獲香港傳藝節頒發「2006 十大設計師大獎」
- ◆ 2023 榮獲韓國女性設計師協會頒發「2023 年傑出女性設計師獎」

lu lu cheung



國際設計師於 QA 環節認真回答聽眾的問題



來自各大專校院的聽眾認真聆聽講座



我來自香港，從事時裝設計已經很多年。在香港的環境下，時裝業面臨很大挑戰。我與政府的相關人士討論時，提到無論是金融、醫療、科技，這些都離不開「衣食住行」中的「衣」。這些是民生的基本需求，也是讓大眾活得更美好的關鍵。我的設計靈感來自自然界的色彩、質感和型態，我在染色時總是尋找真實的靈感，並創造出一些獨特的顏色；例如，我染出的紅色來自鐵鏽，有些藍色則像灰帶綠的色調，這些都與自然息息相關。這些元素結合了生命的節奏，時裝離不開潮流，而節奏像是美麗的旋律或舞蹈。設計要對潮流保持敏銳，對美和大自然懷有尊重。我最初是用媽媽的剪刀和腳踏縫紉機開始縫製自己的衣服，這在當時根本談不上設計，只是懷抱著熱情為自己做衣服。這段經歷是我難忘的成長之路，無論多艱難，只要對生命懷有熱情，所有的過程都會變得有意義。

隨著品牌的成長，我們逐漸在日本市場站穩腳跟，在日本的生意也越來越好，逐漸與三十多個日本客戶建立了穩定的合作關係。作為一個年輕的設計師，我非常幸運地得到了日本客戶的支持，並從中學到了很多管理和品質控制的技巧。我第一次去日本時，帶著自己的設計作品，當時還不太懂得市場需求，但憑著熱情，逐漸摸索出了屬於自己的風格。日本客戶要求產品要經過指定的檢測公司進行質量檢驗，這讓我更加重視每一個細節，確保產品的質量能夠符合標準。只有對自己嚴格要求，才能把最好的作品呈現給客戶。這段經歷讓我意識到，設計不僅僅是創造美麗的事物，更是一種責任。從一開始的批發業務到逐漸建立自己的品牌，我曾經在香港中環和南漢寮開設店鋪，這是我們品牌的重要里程碑；然而，隨著 2018 年香港動盪以及之後的 COVID-19 疫情，店鋪經營變得非常困難。香港的租金非常高，我們不得不關閉一些店鋪。但是在這些困境中，我並沒有放棄，而是開始轉向其他形式的經營，比如舉辦快閃店，這也讓品牌獲得新的曝光機會。我一直堅持在每一個細節中體現自然的美，無論是在服裝設計還是空間佈置中，這也是我對美的追求。我認為對美的熱愛不僅僅局限於時裝設計，而是融入生活的方方面面，無論是看電影、欣賞舞蹈還是聽音樂，這些美的事物都能為我們帶來靈感。



「要愛你所做的事」，這句話深深影響了我。內心的堅強讓我們能夠不斷探索、實驗和挑戰，從而變得更加強大。寬容的心能夠讓我們的心靈潔淨。當我們能夠寬容他人時，就能從中學到更多，即便有些事情並不完美，也能夠理解和接受。最後，我想談一談愛心，愛心是我們堅持創造和前進的力量，有了愛心，可以跌倒後重新站起來，迎接新的挑戰。無論是在設計還是生活中，對於我來說，保持熱情、感恩和愛心，始終是我前進的力量。我希望大家也能從這次的分享中有所啟發，繼續追求自己熱愛的事物。



國際設計師 Celine Ng(右)與聽講學生互動交流



國際設計師張路路(右)與聽講學生互動交流



第十一屆「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會聽眾來自北中南，共計 42 所學校及 300 多位聽眾熱情參與

「來自亞洲的設計力量」國際設計工作坊

時間：2024年9月28日（六）至9月29日（日）09:00～17:00

地點：亞洲會議中心 & 亞洲大學創意設計學院各系專業教室（臺中市霧峰區柳豐路500號）

【學生組】活動時程規劃：

DAY 1 9月28日（六）09:00～17:00

時間	內容
09:00~09:30	學員報到 (地點：亞洲大學 亞洲會議中心M001)
09:30~10:00	工作坊：國際講師介紹
10:00~12:00	1. 主題引導及設計發想 2. 國際講師分組引導
12:00~13:00	午餐
13:00~16:30	1. 實作階段 2. 個別指導及討論
16:30~17:00	1. 作品進度檢視及討論 2. 工作坊

DAY 2 9月29日（日）09:00～17:00

時間	內容
09:00~09:30	學員報到（地點：各班專業教室）
09:30~11:00	1. 實作階段 2. 個別指導及討論
11:00~12:00	1. 作品修改及完整度檢視 2. 各組完成作品並製作作品簡報
12:00~13:00	午餐
13:00~14:00	1. 提供簡報與發表準備 2. 前往成果發表會場（地點：亞洲大學 亞洲會議中心M001）
14:00~17:00	1. 工作坊各組成果發表 2. 國際講師進行作品總評 3. 頒發研習證書
17:00~	工作坊圓滿落幕、賦歸

【設計教育組】活動時程規劃：

DAY 1 9月28日（六）09:00～17:00

時間	內容
09:00~09:30	報到（地點：亞洲大學 亞洲會議中心M001）
09:30~10:00	工作坊開幕：國際講師介紹
10:00~12:00	1. 主題引導及設計發想 2. 國際講師課程引導
12:00~13:00	午餐
13:00~16:45	國際講師課程引導及討論
16:45~17:00	頒發研習證書
17:00~	工作坊圓滿落幕、賦歸



國際設計大師於「來自亞洲的設計力量」主視覺前合影



第十一屆「來自亞洲的設計力量」於早上開幕典禮後正式開始為期兩日的工作坊

實作操練紀錄【視覺傳達設計－教師組】

國際設計講師：新村則人 Norito Shinmura (日本)



新村則人設計師（白衣戴眼鏡者）仔細聆聽學員的創作理念並給予建議



新村則人設計師分析學員創作作品並給予回饋

實作操練紀錄【產品設計－教師組】

國際設計講師：田子學 Manabu Tago (日本)



田子學設計師（左站立者）認真聆聽學員討論並給予反饋



田子學設計師與學員們合影留念

實作操練紀錄【視覺傳達設計－學生組】

國際設計講師：金城薰 Kim Sunghoon (韓國)；協同老師：方曉瑋



金城薰設計師（藍衣戴眼鏡者）給予學員發想方向建議



金城薰設計師與學員們合影

實作操練紀錄【產品設計—學生組】

國際設計講師：黃梅玲 Celine Ng（新加坡）；協同老師：吳品潔



黃梅玲設計師（中）示範紙張製作的模組設計及效果



黃梅玲設計師（中白色連身裙者）與學員們合照

實作操練紀錄【建築與室內設計—學生組】

國際設計講師：池舒穎 Su Eing Chee（新加坡）；協同老師：詹鎔瑄



池舒穎設計師（左二）認真聆聽學員的發想概念



池舒穎設計師（中）與學員們合影留念



兩天國際設計工作坊在各組成果發表會後完美落幕，同學們開心與國際設計大師合影

實作操練紀錄【時尚設計—學生組】

國際設計講師：張路路 Lu Lu Cheung（香港）；協同老師：黃明媛



張路路設計師（戴口罩者）向學員示範縫紉技法



張路路設計師（前排左二）與學員們合影留念

成果發表紀錄

時尚設計組學員走秀展示作品成果



產品設計組學員向所有學員及講師展示創作的實體作品

112 年度頒獎典禮暨成果發表記者會

時間：2023 年 12 月 22 日（五）10:00~12:30

地點：國家圖書館三樓國際會議廳（100 臺北市中正區中山南路 20 號三樓）

112 年「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」頒獎典禮暨成果發表記者會於 12 月 22 日舉行，今（112）年有 202 件作品通過審核，其中 6 件獲得「金獎」獎勵，3 件獲得「銀獎」獎勵，10 件獲得「銅獎」獎勵，183 件獲得優選及入選獎項，學生表現相當亮眼，獲得國際高度肯定！本計畫獎勵項目分為「綜合設計」、「產品設計」、「視覺傳達設計」、「數位動畫」、「工藝設計」、「建築與景觀設計」及「時尚設計」7 大類，共囊括 62 項國際競賽，自 95 年辦理迄今，累積參與學校達 61 校，獲獎作品更高達 1,745 件。112 年各類別大獎得主如下：

產品設計類—東海大學創意設計暨藝術學院工業設計學系學生周悅儒、孫郁絜作品「重生 RE Breath」。是一個協助實施 CPR 的設備，藉由面罩與簡易供氧設備，讓民眾不需口對口也能提高氧氣供給；同時配合叫叫 CABD 的步驟，提供語音指導操作、暢通呼吸道以及胸腔按壓對位工具，讓流程施救更為順暢。本作品同時也獲得「2023 美國國際設計傑出獎 (IDEA) 一銀獎 Silver」。

視覺傳達設計類—嶺東科技大學設計學院視覺傳達設計系學生陳羿伶、陳品羚、何欣蓉、陳虹潔作品「診衣所 Laundry Clinic」。由日常洗衣的概念發想，引領學生探索臺灣五大類洗衣模式（傳統、自助、連鎖、工廠、超商送洗），以觸摸實驗的設計手法並簡化日常生活的洗衣知識與步驟，提醒大眾珍視衣物的健康，讓洗衣之於惜衣融入日常，成為永續時尚及環境保護的基礎。本作品亦於 2022 年獲得「德國紅點品牌暨傳達設計大獎—新銳設計獎 Red Dot Junior Prize」。

數位動畫類—國立臺灣科技大學設計學院設計系碩士班學生徐世謙及謝宗宜作品「大風天 (片頭動畫) The Windy Day-Opening」。講述颳著大風的午後，一群孩子放風箏的過程，面對失去和時間流逝所產生的矛盾，他們從拒絕接受、彼此爭執，接著眼見失去，然後發現新的視野，面對人生下個階段的故事。此創作作品亦獲得 2023 年「紐約藝術指導協會年度獎 (ADC) 一金方塊獎 Gold Cube」。

建築與景觀設計類—中原大學設計學院室內設計學系碩士班學生秦健豪作品「聲音咖啡廳 Sound Cafe'」。以中原大學舊日式教職員宿舍為藍圖，透過咖啡廳、錄音室與舊牆舍的結合，融入周邊的馬路、庭院、高大老樹等，在這處形塑的空間裡品嚐咖啡，可以聽到大自然及各種人為的聲音，還聞得到咖啡香。該作品也在 2022 年獲得「美國建築大師獎 (AMP) — New Discovery of the Year」。

時尚設計類—實踐大學設計學院服裝設計學系學生梁宗琳作品「城市難民 Urban Refugees」。理念從「城市」出發，最初城市是追夢的地方，無數人抱著遠大的夢想而來，但在殘酷的現實考驗下，夢想慢慢消失，求生存成了厚重的負擔，最終變成被困在城市中的難民。本系列作品表現出對周遭環境意識形態的觀察，同時了解人們在都會生存中的種種困境；並獲得 2023 年「iD 國際新銳設計師獎—一等獎 First Prize」。



頒獎典禮與會貴賓與獲獎學生、指導老師一同合影留念



教育部高等教育司朱俊彰司長恭喜所有獲獎師生榮獲國際獎項



計畫發起人林磐聳講座教授為頒獎典禮開場致詞



計畫主持人謝省民教授介紹計畫年度成果



立法院教育及文化委員會吳思瑤立法委員 (前排左三) 與亞洲大學獲獎學生分享榮耀



教育部高等教育司朱俊彰司長 (前排右一) 與中國科技大學獲獎學生分享榮耀



亞洲大學蔡進發校長 (右一) 與致理科技大學獲獎學生分享榮耀



樹德科技大學王昭雄校長 (右一) 與復興高級商工職業學校獲獎學生分享榮耀



獲獎學生與展覽作品合影留下值得紀念的一刻



出席長官與獲獎指導老師們合影



113 年度頒獎典禮暨成果發表記者會

時間：2024 年 12 月 6 日（五）10:00~12:30

地點：國家圖書館三樓國際會議廳（100 臺北市中正區中山南路 20 號三樓）

113 年「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」頒獎典禮暨成果發表於今 (6) 日舉行，今 (113) 年共有 156 件作品通過審核，其中 1 件獲得「金獎」，1 件獲得「銀獎」，15 件獲得「銅獎」，139 件獲得優選及入選獎項，表現相當亮眼，獲得國際高度肯定；會中同時也邀請多位獲獎同學與大眾進行分享交流。本計畫獎勵項目分為「綜合設計」、「產品設計」、「視覺傳達設計」、「數位動畫」、「工藝設計」、「建築與景觀設計」及「時尚設計」7 大類，共囊括 59 項國際競賽，自 95 年辦理迄今，累積參與學校達 62 校，獲獎作品更高達 1,901 件。113 年各類別大獎得主如下：

產品設計類—南臺科技大學數位設計學院創新產品設計系學生陳世祐、盧宛廷、曾紹峻、楊宗勳、林秉翰創作作品「便攜式臨時救難淋浴系統 Portable Refugee Shower System」，優化整合移動式淋浴間，以結構收納縮小體積以便大量運送，組裝後亦能多人共用增加效率，並將設備進行改善優化，因應不同難民營環境，加強抓地力；模組化設計可更換損壞設備，操作更直覺。本作品於 2024 年獲得「美國國際設計傑出獎 (IDEA) — 銀獎 Silver」，並獲得本計畫第一等銀獎。

視覺傳達設計類—國立臺北教育大學人文藝術學院藝術與造型設計學系學生林仲威、薛凱潔、陳昱廷、常勛宇創作作品「難民循環紙箱 SUPPLUS」，是一款為戰地難民或遭遇天災的居民所設計的多功能物資紙箱，當紙箱送至當地後可以摺成簡易式馬桶，並可由兩側種子層栽種出蔬菜，解決環境衛生與糧食問題。本作品於 2023 年獲得「德國紅點品牌暨傳達設計大獎—最佳設計獎 Best of the Best」，並獲得本計畫第一等銅獎。

數位動畫類—國立臺灣科技大學設計學院設計系碩士班學生謝宗宜創作作品「麥高芬 MACGUFFIN」，受到電影史上「麥高芬」的概念啟發，大人們藉著某些事物推動著小孩們的生活，這些物件演變成代表著我們童年時期的某種東西，可能看似微不足道或無關緊要，但仍然在塑造我們的個性中扮演著關鍵角色。此作品於 2024 年獲得「紐約藝術指導協會年度獎 (ADC) — 銅方塊獎 Bronze Cube」，並獲得本計畫第一等銅獎。

建築與景觀設計類—國立臺灣科技大學設計學院建築系碩士班學生鄒挹醍創作作品「歡樂森林 - 兒童認知訓練診所 JoyForest-Children's Cognitive Training Clinic」，因每年有 770 萬 6-17 歲的兒童患有情緒障礙，「JoyForest」診所以森林為主題，強調兒童與自然環境、家長及同儕的互動，打造舒適、安全的治療空間，減少看診恐懼，提升治療效果。該作品於 2024 年獲得「IIDA 國際室內設計協會學生設計競賽—一等獎 First Place」，並獲得本計畫第三等金獎。



頒獎典禮與會貴賓與獲獎學生、指導老師一同合影留念



教育部葉丙成政務次長恭喜所有獲獎師生榮獲國際獎項



計畫發起人林磐聳講座教授介紹計畫成果



教育部葉丙成政務次長（前排右一）與國立臺灣科技大學獲獎師生分享榮耀



教育部高等教育司廖高賢司長（右一）與朝陽科技大學獲獎師生分享榮耀



明志科技大學劉祖華校長（右一）與南臺科技大學獲獎學生分享榮耀



嶺東科技大學陳仁龍校長（右一）與二信中學獲獎師生分享榮耀



亞洲大學陳啟雄副校長（右一）與崑山科技大學獲獎學生分享榮耀



獲獎學生與作品一同合影留念



出席長官與獲獎指導老師們合影



設計深耕 X 生根設計
Design Plows Deep x Design Takes Root

LOGO 設計理念

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

設計傳承講師

校園講座



專題講座



系列活動介紹

十年樹木，百年樹人，過去接受國際競賽洗禮及獲得補助過的學生，現多已成為設計產業與學界的新一代生力軍。自2018年起推動「設計深耕X生根設計」系列活動，七年已累積辦理專題講座7場次、校園講座94場次及工作坊2場次，共129位設計師擔任設計傳承講師及10,852人次參與。邀請講師背景包括工業設計、視覺傳達、數位動畫、工藝設計、展覽規劃或專案管理等，設計傳承講師為曾經擔任設計戰國策審查委員、設計大賽評審委員或臺灣各設計協會代表與推薦之設計師，或是近十年曾獲設計戰國策補助過之新銳設計師。此系列活動整合教育部藝術與設計人才計畫資源、與臺灣設計協會合作，並邀請設計戰國策新銳設計師加入，帶著累積的設計實力與資源舉辦講座、工作坊，讓更多藝術與設計背景的新鮮人傳承臺灣設計能量，提供新銳設計師或設計新鮮人更多學習與交流的平臺。

校園講座紀錄（13場次、邀約13位講師及1,177位師生參與）

【校園講座第一場次】3/4(一) 國立臺中教育大學 數位內容科技學系、文化創意產業設計與營運學系

設計傳承講師：動畫導演—黃睿烽



決流藝研有限公司—黃睿烽導演分享設計經驗



國立臺中教育大學吳細顏老師（左）、莊育振老師（右）致贈感謝狀予黃睿烽導演（中）



感謝國立臺中教育大學數位內容科技學系、文化創意產業設計與營運學系師生熱情參與（前排右二—邱士軒設計師、前排右一—黃睿烽導演）

【校園講座第二場次】3/11(一) 國立彰化高級商業職業學校 廣告設計科

設計傳承講師：中間研究室設計總監—郭中元



郭中元設計師分享作品設計理念



感謝國立彰化高級商業職業學校廣告設計科師生熱情參與

【校園講座第三場次】3/19(二) 朝陽科技大學 視覺傳達設計系

設計傳承講師：Morningstar 資深設計師、Studio Decign 直決設計負責人—葉軒亦



葉軒亦設計師分享其設計作品受外國設計師喜愛成為一個入職的契機



感謝朝陽科技大學視覺傳達設計系師生熱情參與
(前排右一—葉軒亦設計師)

【校園講座第四場次】3/27(三) 國立中興大學 數位人文與文創產業進修學士學位學程

設計傳承講師：魔術師設計工作室產品設計總監—萬芙君



萬芙君設計師與台下同學躊躇互動



感謝國立中興大學數位人文與文創產業進修學士學位學程師生熱情參與(前排右二—萬芙君設計師)

【校園講座第五場次】4/16(二) 銘傳大學 商業設計學系

設計傳承講師：巧氏設計有限公司負責人—蕭巧茹



蕭巧茹設計師與學生互動，分享海報設計技巧



銘傳大學商業設計學系師生專心聽講

【校園講座第六場次】4/24(三) 國立嘉義大學 視覺藝術學系

設計傳承講師：小高潮色計事務所主理人—色長



色長分享作品設計理念



感謝國立嘉義大學視覺藝術學系師生熱情參與(前排左一—色長)



色長與同學分享工作經驗與歷程



國立嘉義大學視覺藝術學系學生認真聽講

【校園講座第七場次】4/25(四) 樹德科技大學 視覺傳達設計系

設計傳承講師：Grade Branding 概睿平面設計室創意指導—黃維昱



黃維昱設計師分享設計餐飲業品牌 LOGO 案例



黃維昱設計師致贈禮物給學生們

【校園講座第八場次】4/26(五) 嶺東科技大學 服飾設計系

設計傳承講師：品牌 BOB Jian 主理人—簡國彥



簡國彥設計師分享經營設計品牌的經驗



感謝嶺東科技大學服飾設計系師生熱情參與

【校園講座第九場次】5/3(五) 國立基隆高級商工職業學校 廣告設計科

設計傳承講師：銀禾作業有限公司負責人—銀子奇



銀子奇設計師分享多款禮盒包裝設計



銀子奇設計師與同學們互動

【校園講座第十場次】5/8(三) 國立高雄科技大學 工業設計系

設計傳承講師：未來實驗室工業設計師、喔設計工作室合夥創辦人—龍靖宇



龍靖宇設計師介紹【O! CO 冰敷袋】設計理念及產品特點



龍靖宇設計師與台下同學互動

【校園講座第十一場次】5/10(五)臺北市立士林高級商業職業學校 廣告設計科

設計傳承講師：藍本設計顧問有限公司執行長—吳介民



吳介民執行長與同學互動分享設計的態度



士林高商呂靜修老師(右)致贈感謝狀予吳介民執行長(左)

【校園講座第十二場次】5/29(三)長榮大學 數位媒體設計學系

設計傳承講師：廣告導演—陳容寬



陳容寬導演與學生介紹自己的經歷



數位媒體設計學系師生認真聽講

【校園講座第十三場次】6/18(二)國立鳳山高級商工職業學校 室內空間設計科

設計傳承講師：合慶室內裝修有限公司主持設計師兼負責人—王雨涵



王雨涵設計師與台下同學踴躍互動



王雨涵設計師分享設計案例並教導學生如何與客戶溝通



王雨涵設計師回覆師生提問關於公司徵才標準



鳳山商工室內空間設計科詹傑伊主任(左)致贈感謝狀予王雨涵設計師(右)

專題講座紀錄【1場次、邀約3位講師及165位聽眾參與】

日期：2024年5月24日(五)下午01:00~05:00

地點：國家圖書館一三樓國際會議廳(100臺北市中正區中山南路20號)

設計傳承講師：

天晴設計事務所創辦人 & 設計總監—易瑋勝

虎山設計創意總監—蘇琬羚

剪紙藝術家—Wuba Yang (楊雅婷)



亞洲大學執行團隊致贈感謝狀予講者(由左至右分別為計畫主持人謝省民教授、楊雅婷藝術家、易瑋勝設計總監、計畫協同主持人陳俊宏講座教授、蘇琬羚設計總監、計畫發起人林磐聳講座教授)



「設計深耕 X 生根設計」專題講座講師與聽眾一同合影

獲獎學生作品發表與產業座談會

活動簡介

教育部為加強藝術與設計領域人才培育國際化，提昇國內藝術設計教育與國際比賽接軌之能力，促使臺灣大專校院藝術與設計科系學生能躊躇參加國際比賽，為使得獎學生能進一步與產業接軌，分別於 2023 年 12 月 22 日（星期五）及 2024 年 12 月 6 日（星期五）於臺北國家圖書館舉辦「2023 及 2024 獲獎學生作品發表與產業座談會」，邀請臺灣設計公協會之業界設計專家與會，讓業界可以藉此座談會物色優秀人才，並安排曾獲設計獎勵金補助的學生分享，使學生能夠以國際優秀作品吸引業界的目光，讓學生優秀作品提高曝光率並給予商品化機會，提供獲獎學生更多未來發展，進而快速加入業界，藉此打造一個獲獎學生與國內產業人才就業交流平台，促進設計人才培育並加速產業與人才交流達到雙贏。

活動紀錄

「2023 獲獎學生作品發表與產業座談會」邀請產品設計類、視覺傳達設計類、建築與景觀設計類，共計 12 位獲獎學生及 15 位業界代表出席；「2024 獲獎學生作品發表與產業座談會」邀請產品設計類、視覺傳達設計類、建築與景觀設計類、工藝設計類，共計 11 位獲獎學生及 13 位業界代表出席座談會並熱烈展開交流。

此次座談會交流，獲獎學生們也都從業界大前輩寶貴的經驗中吸取了多樣的知識，了解業師們專業犀利的看法，並進行了世代的交流。不單如此，參與學生們也從不同領域的同儕報告中學到許多，觀摩許多學生們的優秀作品及各自闡述報告的方式，同時也增進不同設計領域的視野；業界的先進們對於這群設計學子諄諄教誨，直接地、嚴厲地卻也是如同當頭棒喝一般希望他們能更進一步，期望經過與業界接軌互動，這些優秀的設計學子能更進一步，更清楚地理解自身的發展方向，並為臺灣設計產業的未來發展注入了新的動力。

2023 獲獎學生作品發表與產業座談會

活動時間：2023 年 12 月 22 日（五）下午 01:30~05:00

活動地點：國家圖書館 三樓國際會議廳

參與對象：112 年度獲獎學生及公協會業界先進



獲獎學生發表設計作品



業師給予獲獎學生回饋與看法



2023「獲獎學生作品發表與產業座談會」業師及獲獎學生大合照

2024 獲獎學生作品發表與產業座談會

活動時間：2024 年 12 月 6 日（五）下午 01:30~05:00

活動地點：國家圖書館 三樓國際會議廳

參與對象：113 年度獲獎學生及公協會業界先進



學生與業師於座談會後進行交流



學生與業師於座談會後進行交流



2024「獲獎學生作品發表與產業座談會」業師及獲獎學生大合照

2024 國際大型設計展演

系列活動介紹

本計畫執行以來，每年學生參與國際設計競賽已有優異成績，但是如何將獲獎的「作品商品化」亦或是獲獎人才後續發展，需要的是更多「被看見」的機會與推廣，故計畫安排獲獎作品至海外辦成果展覽，促進國際間的設計交流。

本計畫於 2024 年 6 月 26 日（三）至 7 月 1 日（一）在日本名古屋國際設計中心舉辦「2024 臺灣設計 X 日本發光」國際設計展演，展出 112 年度獲獎作品；於 2024 年 10 月 26 日（六）至 11 月 4 日（一）在墨西哥 Universidad Autonomo de Queretaro 舉辦「2024 臺灣設計 X 墨西哥發光」國際設計展演，展出歷年銅獎以上獲獎作品。

希冀透過國際展演串起該地產學界合作意願，展現臺灣學生之設計能量。透過這些海外展出強力宣傳，使本計畫得獎學生作品受到國際的關注，落實臺灣藝術設計教育與國際接軌的計畫概念，提升臺灣設計人才就業或企業實習機會。



2024 臺灣設計 X 日本發光

展出時間：2024 年 6 月 26 日（三）至 7 月 1 日（一）

展出地點：日本名古屋國際設計中心

展覽內容：112 年度臺灣學生於國際獲獎之作品



「臺灣設計 X 日本發光」獲獎作品展覽一隅



日本學生專心閱讀計畫背景介紹



觀展民眾專心閱讀展覽緣起和目的



觀展民眾欣賞臺灣學生獲獎作品

2024 臺灣設計 X 墨西哥發光

展出時間：2024 年 10 月 26 日（六）至 11 月 4 日（一）

展出地點：墨西哥 Universidad Autonomo de Queretaro

展覽內容：歷年銅獎以上獲獎作品



2024「臺灣設計 X 墨西哥發光」國際大型展覽



2024 臺灣設計展演巡迴成果展

展出時間：2024 年 2 月 22 日（四）至 7 月 31 日（三）
 協辦單位：國立臺中教育大學數位內容科技學系、朝陽科技大學視覺傳達設計系、國立中興大學數位人文與文創產業進修學士學位學程、樹德科技大學視覺傳達設計系、臺北市立士林高級商業職業學校廣告設計科、長榮大學資訊暨設計學院系、新北市私立復興高級商工職業學校

關於巡迴成果展

2024 臺灣設計展演巡迴成果展主要展出內容為本計畫 112 年度國際獲獎作品，提供全臺設計背景學生更多接觸國際競賽資訊、觀摩獲獎作品與交流等機會。

特別感謝國立臺中教育大學吳細顏老師、朝陽科技大學莊國民老師、國立中興大學蔡佩儒老師、樹德科技大學蘇鴻昌老師、臺北市立士林高級商業職業學校李仁和老師、長榮大學陳雍正主任、新北市私立復興高級商工職業學校林揚庭實習組長協助展出事宜。



2024 巡迴成果展 主視覺掛軸



國立臺中教育大學



國立中興大學



樹德科技大學



臺北市立士林高級商業職業學校



國立臺中教育大學



長榮大學



朝陽科技大學



新北市私立復興高級商工職業學校



IDC 2024

書名 2024 教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫
International Design Competition

國家圖書館出版品預行編目 (CIP) 資料

出版機關 教育部

2024 教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫 = IDC 2024 : International Design Competition / 林磐聳主編. -- 初版. -- 臺北市 : 教育部出版 ; 教育部高等教育司發行, 民113.12

發行人 鄭英耀

面；公分

發行單位 教育部高等教育司

ISBN 978-626-345-605-1(精裝)

地址 10051 臺北市中山南路 5 號

1.CST: 設計 2.CST: 數位藝術 3.CST: 作品集

電話 886-2-7736-5897

960 113018625

主辦機關 教育部高等教育司

執行單位 亞洲大學視覺傳達設計學系

專輯主編 林磐聳

專輯副主編 陳俊宏、謝省民

專案經理 李玟函、陳芷儀、丁墾安

兼任助理 蔡佳恩、葉鎮愷、丘祐誠

主視覺設計 翁永圳

專輯設計 陳信宇

翻譯協助 (英) 范堯寬、廖珩言、(日) 李穆堯、褚炫初、(韓) 馮筱芹、虹源翻譯有限公司

攝錄影師 (攝影) 蔡德煌、翁鈺棠
(錄影) 沈弘欽、V 點子工作室

出版日期 113 年 12 月

版刷次 初版 1 刷

訂價 新臺幣 450 元整

ISBN 978-626-345-605-1 (精裝)

GPN 1011301792

展售處 五南文化廣場

地址：403018 臺中市西區臺灣大道二段 85 號 電話：(04)2226-0330
<http://www.wunanbooks.com.tw/>

國家書店松江門市
地址：104472 臺北市中山區松江路 209 號 電話：(02)2518-0207
<http://www.govbooks.com.tw/>

國家教育研究院
地址：106011 臺北市大安區和平東路一段 181 號 1 樓 電話：(02)7740-7689
<http://www.naer.edu.tw/>

三民書局
地址：100003 臺北市中正區重慶南路一段 61 號 電話：(02)2361-7511
<http://www.sanmin.com.tw/>



本著作係採用創用 CC 「姓名標示—非商業性—禁止改作」3.0 臺灣版授權條款授權釋出。根據本授權條款，著作權人允許使用者重製、散布、公開傳輸著作，但不得為商業目的之利用，亦不得修改本著作內容。此授權條款的詳細內容，請見中央研究院臺灣創用 CC 網站：<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/tw/legalcode> 「姓名標示」部分請依此方式標示著作人：《2024：教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫》，教育部出版，113 年 12 月