

2025
IDC

International
Design
Competition



主辦機關：教育部高等教育司
執行單位：亞洲大學數位媒體設計學系

ISBN



GPN : 1011500051
定價：新臺幣450元

2025 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



2025 **IDC** International Design Competition

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

林磐聳 主編

教育部編印
中華民國一一五年一月



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
■ 114年度獲獎作品介紹	042
■ 設計名家專文	142
■ 來自亞洲的設計力量－國際設計研討會	170
■ 來自亞洲的設計力量－國際設計工作坊	178
■ 114年度頒獎典禮暨成果發表記者會	182
■ 2025「設計深耕X生根設計」系列活動	184
■ 2025 獲獎學生作品發表與產業座談會	188
■ 2025 國際設計展	189
■ 2025 臺灣設計展演巡迴成果展	190

臺灣設計教育二十年， 邁向 AI 時代的新創世紀

教育部部長 鄭英耀

設計，不僅是一門專業，更是一種溝通的語言，是連結文化與世界的橋樑。當全球文化創意產業成為推動社會進步的新動能，設計教育的角色也從技術訓練，轉化為培育創新思維與文化洞察的核心工程。

自 2003 年起，臺灣積極推動藝術與設計教育，讓創意成為國家語言，讓文化成為國力的象徵。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」，為青年學子開啟通往世界的舞臺。二十年來，這項計畫從起步到茁壯，已成為臺灣設計教育的重要里程碑與榮耀印記。

歷年來，臺灣學子在全球設計競賽中累計榮獲 2,094 項獎項，參與學校遍及全臺 65 所。這些亮眼的成果，不僅展現青年創意的厚實能量，更象徵臺灣以設計立足世界、以創意對話國際的堅定步伐。

一路走來，無數優秀的設計人才從這片土地萌芽，遍布產業與教育現場。從品牌形象到產品創新，從視覺傳達到文化策展，都能看見他們的身影。他們以專業與熱情回饋社會，形成「學生—設計師—教育者」的良性循環，讓設計教育在傳承中創新，在創新中深耕人文。

面對 AI 人工智能的崛起，設計的思維與實踐正迎來前所未有的變革。科技帶來新的創造工具，也引領教育邁向嶄新的學習型態。臺灣設計教育正以開放與前瞻的姿態擁抱 AI，讓科技成為創意的助力，讓人文成為科技的靈魂，推動設計跨域融合與永續創新。

回望這二十年的歷程，是厚實的文化積累，更是一場關於未來的長跑。這項計畫所記錄的不僅是青年努力與榮耀的足跡，更象徵臺灣設計精神在時代脈動中不斷迴響與延伸。

二十年，是榮耀的里程碑，也是創新的新起點。面對 AI 與永續發展的挑戰，臺灣設計教育將以創意為根、以人文為魂、以科技為翼，開啟下一個光亮的創新世紀。願教育的力量持續照亮臺灣設計的未來，讓世界在光影交織之間，看見臺灣創意的深度與溫度。

20 Years of Design Education in the Republic of China (the R.O.C., Taiwan): Advancing toward a New Age of Innovation in the AI Era

Minister of The Ministry of Education, Cheng Ying-Yao

Design is more than just a field of study. It is a language for communication and a bridge connecting the cultures of the world. As global cultural and creative industries become the new driving force for social progress, the role of design education is being transformed from just technical training into a core mission focused on cultivating innovative thinking and cultural insights.

Since 2003, the Republic of China (the R.O.C., Taiwan) has actively promoted art and design education, making creativity our national language and culture a symbol of national strength. In 2005, the Ministry of Education launched the International Design Competition as a pathway to propel young designers toward the global stage. Over the past 20 years, this program has grown from its tender beginnings into a flourishing initiative, becoming a major milestone and a mark of glory for design education in the R.O.C., Taiwan.

Over the years, Taiwanese students have collectively won 2,094 awards in global design competitions, with participants hailing from 65 schools throughout the R.O.C., Taiwan. These remarkable achievements not only reveal the rich creative energy of young people but also symbolize the steadfast progress made in the R.O.C., Taiwan to establish a foothold through design and to engage with the world through creativity.

Throughout this journey, our island has nurtured countless outstanding design talents, whose presence spans both industry and educational settings. These exceptional designers have left their mark on everything from brand identity to product innovation, and from visual communication to cultural curation. They have also given back to society with professionalism and passion, forming a virtuous cycle of student–designer–educator. Through their efforts, design education continues to develop, while preserving tradition, and deepening its humanistic foundations through innovation.

With the rise of AI, design thinking and practice are experiencing an unprecedented transformation. Technology brings new creative tools and leads education toward entirely new learning paradigms. Design education in the R.O.C., Taiwan has embraced AI with an open and forward-looking mindset, using technology to empower creativity as well as making humanistic values the soul of technology. These will promote interdisciplinary integration and sustainable innovation in design.

Looking back, these past 20 years have provided us with a rich accumulation of culture and a marathon toward the future. The International Design Competition has documented not only the efforts and achievements of youth but also symbolized how the design spirit in the R.O.C., Taiwan continues to resonate and extend with the rhythms of time.

20 years mark a glorious milestone and a new beginning for innovation. Faced with the dual challenges of AI and sustainable development, design education in the R.O.C., Taiwan will take creativity as its roots, humanistic values as its soul, and technology as its wings, ushering in a new century of innovation. It is our deepest hope that the power of education will continue to illuminate the future of design in the R.O.C., Taiwan, allowing the world, amidst the interplay of light and shadow, to witness the depth and warmth of the creativity nurtured here in the R.O.C., Taiwan.

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，並於計畫官方網站以及歷年成果專輯中提供每項

國際競賽中文翻譯資料，提供參賽者詳盡的國際競賽資訊。每項國際競賽教學檔案內容可分為四大部分：(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) 計畫補助作品分享—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

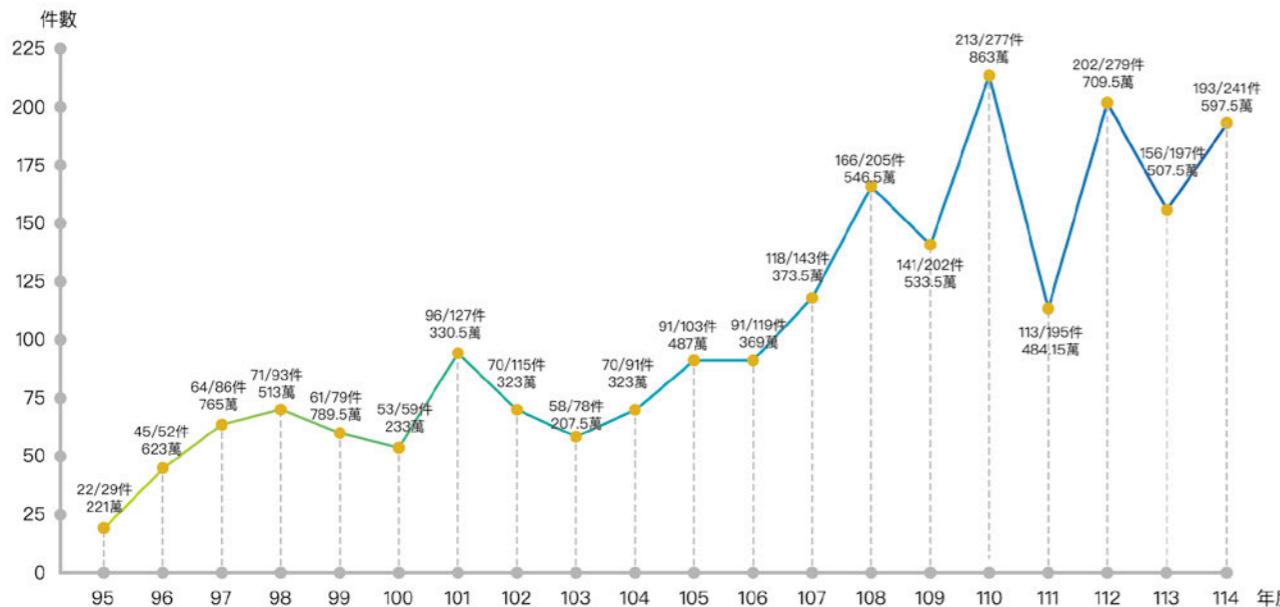
計畫自 2005 年實施以來，95 年度有 22 名學生參加國際競賽榮獲佳績、96 年度增為 45 名、97 年度增至 64 名、98 年度增加到了 71 名。在 99 年度的 61 位獲獎人次裡，獲得 1 件金獎、2 件銀獎、8 件銅獎的成績；到了 100 年度，共計有 3 位國際頂尖競賽的金獎得主誕生；101 年度通過申請數再次攀升，共有 96 件作品通過申請，包括 1 位金獎、10 位銅獎；102 年度誕生了第一件的全場大獎，以及 1 件銀獎與 9 件銅獎的佳績；103 年度銅獎以上大獎已累積 59 件；104 年度銅獎以上大獎大幅度增加，累積至 75 件；105 年度獲得銅獎以上大獎數量已累積達 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；另外，新增 5 所臺灣學校學生於國際獲獎紀錄；113 年度共計 156 件通過申請，銅獎以上獎項累積達 240 件，並新增 1 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。114 年度共計收到 241 件獎勵金申請案，最終 193 件通過申請，其中包括 1 件全場大獎、1 件金獎、5 件銀獎、10 件銅獎，銅獎以上獎項目前已累積達 257 件，另外，新增 3 所臺灣學校學生於國際獲獎紀錄，共計已有 65 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

114 年度活動於 2025 年 12 月 19 日（五）假國家圖書館 B1 多功能展演廳舉辦「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。



圖一：2,094 件國際競賽獲獎作品，頒發獎金 9,799.65 萬元整

Chart 1: 2,094 Award-winning Works in International Competitions with a Total Prize Money of NT\$97,996,500 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. In 2024,

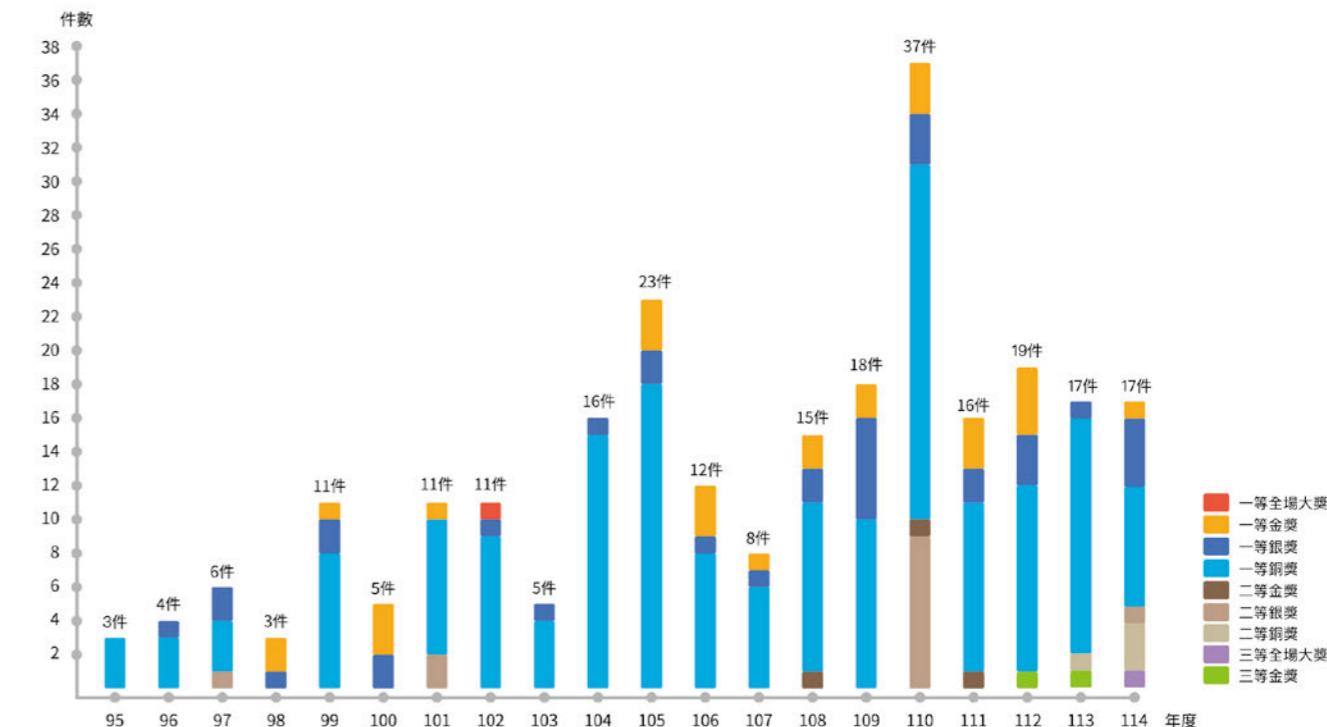
a total of 156 works passed the reviewing process and the accumulated number of recipients of Bronze and higher awards increased to 240. (For more information, please refer to Table 1 and 2.)

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 2025, 241 works applied for the scholarship, 193 of which passed the reviewing process with 1 Grand Prix winner, 1 Gold Award winner, 5 Silver Award winner, and 10 Bronze Award Winners. As of 2025, a total of 257 recipients were winners of Bronze or higher awards from 65 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 19th, 2025 (Fri.), in the National Central Library, B1 Multipurpose Performance Hall, this project held an annual awards ceremony and press conference on the achievement of 2025, 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.



圖二：2,094 件國際競賽獲獎作品，257 件奪得銅獎以上獎項

Chart 2: 2,094 Award-winning Works in International Competitions, 257 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」，至今年已是第十二屆（請參閱表三），讓許多對精進設計有興趣的師生受益，過去十一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，香港靳劉高創意策略創辦人—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。

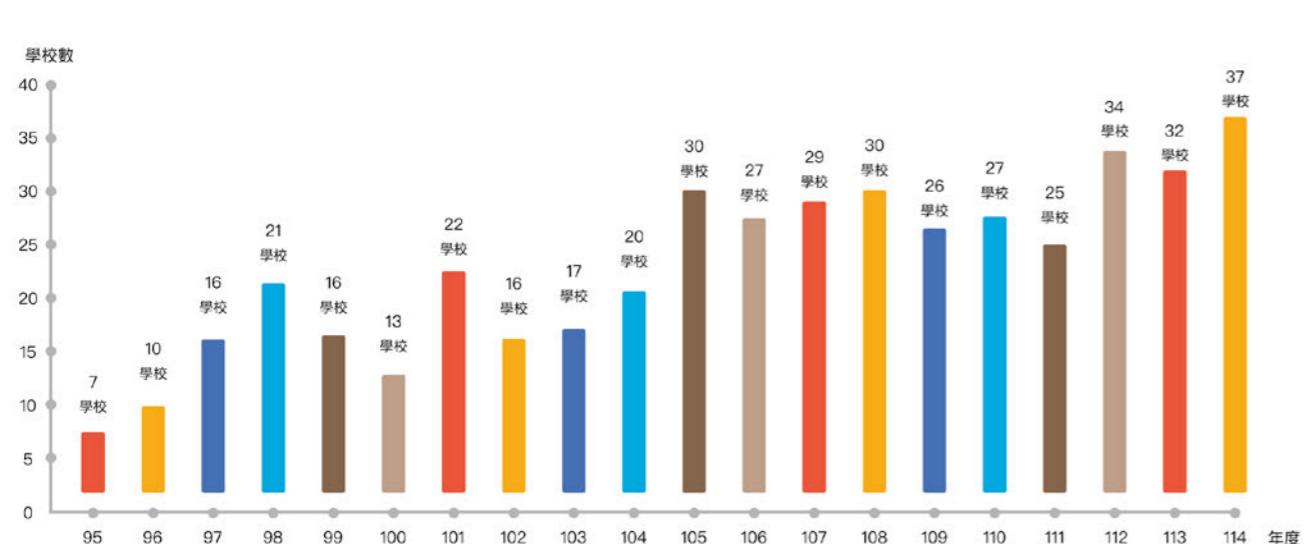
第十二屆「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會暨工作坊於2025年9月19日至9月21日分別假國立公共資訊圖書館及亞洲大學登場，邀請日本tmc設計工作室平面設計師&執行長一小川明生Akio Ogawa、韓國現代設計協會(KECD)會長—柳允皓Yoo Yoon Ho、日本STUDIO BYCOLOR創辦人&設計師—秋山香Kaori Akiyama、新加坡STUCK Design共同創辦人&設計總監—李志明Lee Tze Ming、韓國設計協會總會(KFDA)會長—金賢善Kim Hyun Sun，以及香港DORISKATH個人品牌創始人兼設計總監—陳綽盈Doris Kath Chan等國際設計大師，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。

連續辦理十二屆的「來自亞洲的設計力量」累積邀請來自20個國家/地區共77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52所

學校報名聽講，現場總計有250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」、「建築與景觀設計組」及「時尚設計組」共計45所學校134名學生參與，產出38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，八年已累積辦理專題講座8場次、校園講座100場次及工作坊2場次，共計138位設計師擔任設計傳承講師及11,364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455個學校獲獎次數，累積參與學校達65所
Chart 3: A Total of 455 Schools Have Won Awards, 65 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 twelfth 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 twelve 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 Strategics; and Namfon Laistrooglai from Thailand, Director of River Museum, Iconsiam.

The 12th edition of “The Power of Asian Design” International Design Seminar and Workshop was held on September 19th to 21st, 2025 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: Akio Ogawa, Founder and Designer of tmc.; Yoo Yoon Ho, President of Korea Ensemble of Contemporary Design (KECD); Kaori Akiyama, Founder and Designer of STUDIO BYCOLOR; Lee Tze Ming, Co-Founder and Design Principal of STUCK Design; Kim Hyun Sun, President of the Korean Federation of Design Associations (KFDA); Doris Kath Chan, Founder and Creative Director of DORISKATH.

Over the past twelve years, “The Power of Asian Design” has invited 77 international designers from 20 countries and regions to this annual tradition. This year, the international design seminar welcomed more than 250 attendees from 52 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

and enhancing the quality of design education in Taiwan. This year, a total of 134 students from 45 universities representing the category of visual communication design, product design, architectural and landscape design, and fashion design managed to present 38 works at the end of the workshop. Something worth mentioning is that not only college and universities students attended this year’s workshop, but we also added a design education platform where teachers and international designers could interact and exchange ideas. Through the exchange between different cultures, we hope to come together as a formidable power of design, make an impact on the world, and leave more legacy and stories to share.

5. The Design Inheritance and Promotion Program’s “Design Plows Deep X Design Takes Root” Offering a Platform for More Learning and Exchange

One decade can make a huge difference. If we look at the students who once participated in international design competitions and received grants, it turns out that many of them have now become part of the new generation force of design in the industry and academia. Launched in 2018, “Design Plows Deep X Design Takes Root” has included 8 keynote forums, 100 on-campus forums, and 2 workshops over the past eight years. In total, 138 designers have served as design inheritance instructors, and 11,364 people have participated in this series of events. (For more information, please refer to Table 4.) The invited instructors cover various fields, including industrial design, visual communication, digital animation, craft design, exhibition planning, project management, etc. The inheritance instructors are designers who have been review committee members of IDC, jurors of Taiwan International Student Design Competition, representatives of design associations in Taiwan, designers recommended by design associations, or young designers who have received grants from IDC over the past ten years. This series of events integrates resources from the Ministry of Education’s “The Project of Art and Design Talent Cultivation,” collaborates with Taiwan Amoeba Design Association, and invites young designers who previously participated in IDC to organize forums and workshops. In doing so, the younger generation of art and design talent can pass down the design energy of Taiwan and the series of events can serve as a platform for young designers and design students to learn and exchange ideas.

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~2025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 2025

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	0	0	1	3	0	8	28	3	2	45	2. 國立交通大學	6. 實踐大學
	獎金150萬	獎金100萬	獎金80萬	獎金50萬	獎金30萬	獎金30萬	獎金5萬	獎金3萬	獎金2萬	獎金623萬	3. 國立高雄師範大學	7. 國立臺灣師範大學
2008年執行成果	0	0	2	3	1	4	54	0	0	64	4. 國立雲林科技大學	8. 南台科技大學
	獎金150萬	獎金100萬	獎金80萬	獎金50萬	獎金30萬	獎金30萬	獎金10萬(7件)	獎金3萬	獎金2萬	獎金765萬	5. 國立臺南藝術大學	9. 實踐大學
2009年執行成果	0	2	1	6	1	2	52	2	5	71	1. 明志科技大學	7. 國立臺灣藝術大學
	獎金150萬	獎金100萬	獎金80萬	獎金15萬	獎金5萬	獎金2.5萬	獎金2.5萬	獎金1.5萬	獎金1萬	獎金513萬	2. 長庚大學	13. 台南科技大學

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 紹件數												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. 國立臺南藝術大學 10. 國立臺灣師範大學 11. 國立臺灣藝術大學 12. 國立高雄師範大學 13. 銘傳大學 14. 台南科技大學 15. 實踐大學 16. 嶺東科技大學				
	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 三等優選 一等入選 二等入選 三等入選 紹件數												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. 國立臺灣師範大學 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	233 萬					

2012 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 三等優選 一等入選 二等入選 三等入選 紹件數												獲獎學生學校		
	0	1	0	8	2	2	81	2	0	96	1. 大同大學 2. 大葉大學 3. 明志科技大學 4. 長庚大學 5. 亞洲大學 6. 南華大學 7. 國立臺灣藝術大學 8. 國立成功大學 9. 國立雲林科技大學 10. 國立臺北科技大學 11. 國立臺灣大學 12. 銘傳大學 13. 實踐大學 14. 樹德科技大學 15. 輔仁大學 16. 華南大學 17. 朝陽科技大學 18. 鐵道大學 19. 錦華大學 20. 台南應用科技大學 21. 實踐大學 22. 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	330.5 萬					

2013 年執行 成果	全場大獎 一等金獎 一等銀獎 一等銅獎 二等優選 一等優選 二等入選 三等入選 紹件數												獲獎學生學校		
	1	0	1	9	13	0	44	2	0	70	1. 大同大學 2. 大葉大學 3. 長庚大學 4. 亞洲大學 5. 南臺科技大學 6. 國立交通大學 7. 國立臺北科技大學 8. 國立聯合大學 9. 國立臺灣師範大學 10. 國立臺灣藝術大學 11. 國立臺灣大學 12. 國立臺灣科技大學 13. 國立臺灣師範大學 14. 國立臺灣藝術大學 15. 銘傳大學 16. 實踐大學 17. 樹德科技大學				
	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	323 萬					

2014 年執行 成果	全場大獎 一等金獎 一等銀獎 一等銅獎 二等優選 一等優選 二等入選 三等入選 紹件數												獲獎學生學校		
	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. 國立臺灣師範大學 6. 國立臺灣藝術大學 7. 國立臺灣大學 8. 國立臺灣科技大學 9. 國立臺灣師範大學 10. 國立臺灣藝術大學 11. 國立臺灣大學 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. 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	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 二等優選 一等優選 二等入選 三等入選 紹件數												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. 亞東技術學院 4. 亞洲大學 5. 國立臺灣師範大學 6. 國立臺灣藝術大學 7. 國立臺灣大學 8. 國立臺灣科技大學 9. 國立臺灣師範大學 10. 國立臺灣藝術大學 11. 國立臺灣大學 12. 國立臺灣科技大學 13. 國立臺灣師範大學 14. 國立臺灣藝術大學 15. 銘傳大學 16. � 實踐大學 17. 樹德科技大學				
	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	323 萬					

2016 年執行 成果	全場大獎 一等金獎 一等銀獎 一等銅獎 二等優選 一等優選 二等入選 三等入選 紹件數												獲獎學生學校		
	0	3	2	18	15	0	48	4	1						

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

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、計畫執行第二十年：2,094 件國際競賽獲獎作品、頒發獎金 9,799.65 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第二十年。臺灣學生在國際競賽的獲獎數累積已達 2,094 件，頒發之總獎金數累積 9,799.65 萬元整，臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎校數累積至 65 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。

6. Publishing a Special Issue of Award-Winning Works in International Competitions

Each year, IDC publishes a special issue of award-winning works in international competitions. In addition to providing information about international competitions that encompass graphic design, product design, digital animation, techno-craft design, architecture and landscape design, fashion design, etc., IDC invites experts and scholars to write about how to prepare for international competitions. Students with award-winning works in international competitions are also invited to share their creative concepts and experiences. Other contents include a review of the planned activities for the current year, and the incentive rules, items, and regulations for international competitions.

7. Establishing “The Platform for Art and Design Universities and Colleges”

Over the years, the official website of IDC has been providing design information for teachers and students in universities and colleges. We aspire to be the very best platform for art and design high schools and above. Therefore, "The Platform for Art and Design Universities and Colleges" was established in 2021. It provides information about students' graduation exhibitions or other design exhibitions and helps these university events receive more publicity. It is expected to make information about design activities all over Taiwan more accessible for teachers and students.

8. IDC is in its Twentieth Year: 2,094 Award-winning Works in International Competitions with a Total Prize Money of NT\$97,996,500 Granted

This year marks the twentieth year of “The Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests” by the Ministry of Education (IDC). As of now, Taiwanese students have won 2,094 international design awards, a total of prize money of NT\$97,996,500 has been granted, and the number of participating schools has reached 65. This project aspires to help more Taiwanese students present their works on the international stage, sharpen their skills, and increases the visibility of each student’s elaborate works.

2025 年 執 行 成 果	一等 金獎	一等 銀獎	三等 全場 大獎	二等 銀獎	一等 銅獎	二等 銅獎	一等 優選	二等 優選	一等 入選	三等 優選	二等 入選	三等 入選	總件數	獲獎學生學校
	1	4	1	1	7	3	3	15	131	6	3	18	193	1. 亞洲大學 2. 中國科技大學 3. 嶺東科技大學 4. 實踐大學 5. 國立臺灣師範大學 6. 國立臺灣科技大學 7. 國立成功大學 8. 國立臺灣藝術大學 9. 國立雲林科技大學 10. 朝陽科技大學 11. 明志科技大學 12. 景文科技大學 13. 正修科技大學 14. 中原大學 15. 南臺科技大學 16. 元智大學 17. 台南應用科技大學 18. 東華大學 19. 國立臺北教育大學 20. 崑山科技大學 21. 東海大學 22. 國立臺中科技大學 23. 國立臺北商業大學 24. 銘傳大學 25. 樹德科技大學 26. 龍華科技大學 27. 輔仁大學 28. 大同大學 29. 國立關明交通大學 30. 國立臺中教育大學 31. 長庚大學 32. 致理科技大學 33. 國立臺北科技大學 34. 國立臺南大學 35. 淡江大學 36. 復興商工 37. 鶯歌工商
	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 10 萬	獎金 10 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	獎金 597.5 萬	

表二：臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎總數統計表（2006 年～2025 年）
 Table 2: Number of Participating Schools in Taiwan Each Year from 2006 to 2025

參與學校		2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	獲獎總數
1	大同大學				1	1	1	4	3	4	1	2	4	3	1	1	1			1	2	30
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	4		3	16
4	中國科技大學													7	6	10	15	12	14	18	18	100
5	中華大學													1								1
6	元智大學			1									1			1			1	1	3	8
7	台北海洋科技大學													1								1
8	臺南應用科技大學	2	4	1	3			1			2	5	1	5	2	2	3	1	8	2	3	45
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	5	43
11	佛光大學										1			1	1			1				4
12	亞東科技大學									1	1		1									3
13	亞洲大學				1			5	8	1	18	10	11	15	10	17	28	14	33	11	36	218
14	明志科技大學	2	3	1	2	1	2				1	1	2	7	4	15	4	6	16	7	74	
15	東方設計大學	1													2							3
16	東海大學										1	1	3		1	2			4	3	2	17
17	長庚大學		4	1			2			1	1									1	10	
18	南華大學						1															1
19	南臺科技大學				1			1			1		2	1	5	3	2	2	2	4	24	
20	建國科技大學												1									1
21	致理科技大學										5	5		1	1	11	5	5	2	1	36	
22	淡江大學																		1	1	2	
23	國立成功大學	1	4	5	2	5	5	1	1	2	2		1			1	1		1	1	33	



參與學校		2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	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	1	3	
29	國立陽明交通大學	1		4	1			1	1					1					1	2	12	
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	7	93
31	國立臺中科技大學				4		1		5	1		1	4	2	2	2	1			2	25	
32	國立臺中教育大學																		1	3	4	
33	國立臺北科技大學				2	5	1	6	7	5	6	8	3	3	2	5			2	2	1	58
34	國立臺北商業大學												1			1			2	2	2	7
35	國立臺北教育大學												1	3	3	6	2	6	13	4	38	
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	9	382	
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	15	93
41	國立臺灣藝術大學			1	2	2			1	4				1	5	7	3	4	3	5	38	
42	國立聯合大學						1		1					2			3	2	1		10	
43	國立臺南大學																		1	1		
44	崇右影藝科技大學									2		4	2								8	
45	峯山科技大學					1	2							11			2	1	1	3	21	
46	逢甲大學																1			1		
47	朝陽科技大學		3	1			1				3	1	6	5	5	13	9	6	9	10	72	
48	景文科技大學																		6	6		
49	華梵大學										1									1		
50	萬能科技大學																1			1		
51	實踐大學	7	20	7	14	8	11	11	2	2	3				4	4	3	4	4	3	7	114
52	輔仁大學			1			1							2		3	1	3	1	2	14	
53	遠東科技大學									1										1		
54	銘傳大學				1	1	1	1	2	4	3		2	3	3	1	1	2	4	1	32	
55	樹德科技大學			1	3		6	3	7	6	10	17	9	10	12	7	8	3	14	2	2	120
56	醒吾科技大學									2		2	2		2		6				14	
57	龍華科技大學													1				1	2	4		
58	嶺東科技大學	8	6	8	6	1				1	4	5	7	6	8	13	12	15	20	18	138	
59	二信高級中學														1		1			2		
60	國立宜蘭高商															2				2		
61	復興商工			1						1					1		1	1	1	6		
62	景文高級中學														1					1		
63	新民高級中學												1		3	1				5		
64	桃園市立壽山高中															1				1		
65	新北市立鶯歌工商																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	193	2,094
核發獎金總數(元)		221萬	623萬	765萬	513萬	789.5萬	233萬	330.5萬	323萬	207.5萬	323萬	487萬	369萬	373.5萬	546.5萬	533.5萬	863萬	484.15萬	709.5萬	507.5萬	597.5萬	9,799.65萬

* 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

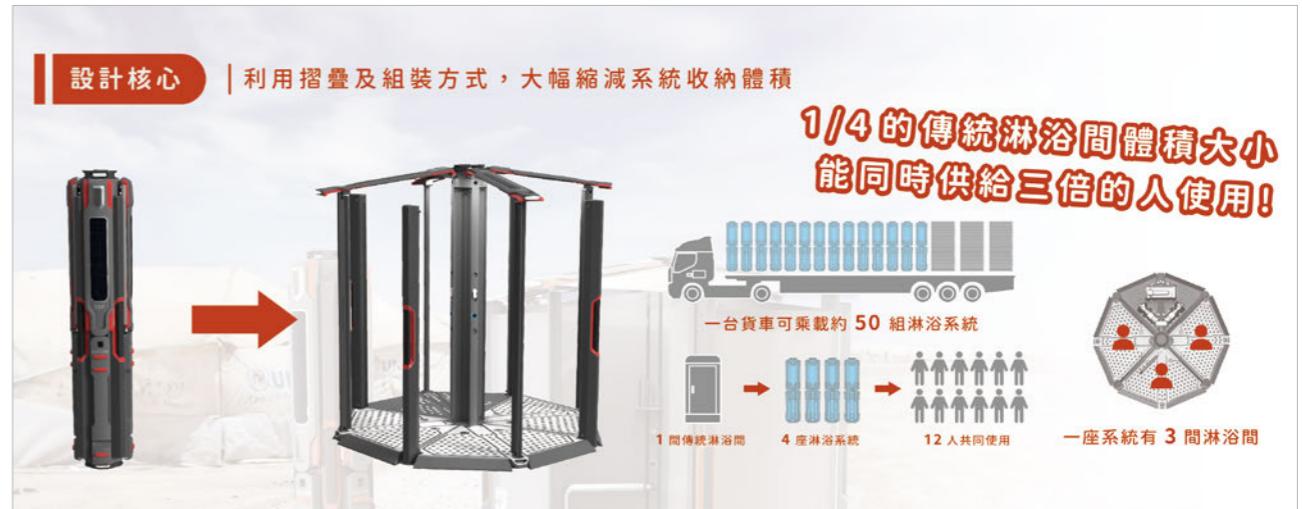
日期 Date	國際設計師 International Design Masters	研討會 Seminar		工作坊 Workshop	
		參與人數 Attendance	類型 Category	參與人數 Attendance	類型 Category
第一屆 1st	2014 Jan. 17-19				
第二屆 2nd	2014 Dec. 19-21				

第三屆 3rd	2015 Dec. 11-13	7國 7位 (日本／深澤直人 Naoto Fukasawa、韓國／孫惠國 Sohn, Hye-Won、香港／劉小康 Freeman Lau、丹麥／Finn Nygaard、澳洲／Troy Innocent、馬來西亞／王利欣 William Harald-Wong、中國／楊明潔 Jamy Yang)	34 所學校 446 名聽眾	學生類	26 所學校 179 名學生 95 件作品
第四屆 4th	2016 Dec. 9-11	7國 7位 (日本／野老朝雄 Asao Tokolo、澳門／劉華智 Mann Lao、美國／Eric Cruz、印尼／Ignatius Hermawan Tanzil、伊朗／Mehdi Saeedi、越南／Pham Huyen Kieu、印度／Devina Kothari)	17 所學校 247 名聽眾	學生類	26 所學校 175 名學生 93 件作品
第五屆 5th	2017 Dec. 8-10	5國 7位 (日本／淺葉克己 Katsumi Asaba、日本／三宅一成 Kazushige Miyake、韓國／白金男 Baik Kumnam、馬來西亞／Ezrena Marwan、泰國／Doonyapol Srichan、中國／何曉佑 He, Xiao-You、中國／李超德 Li, Chao-De)	33 所學校 355 名聽眾	學生類	26 所學校 200 名學生 90 件作品
第六屆 6th	2018 Dec. 7-9	5國 6位 (日本／中西元男			



專訪電子報 E-Paper

- 2024 美國國際設計傑出獎 銀獎 - 盧宛廷 020
- 2024 德國 iF 學生設計獎 Best of the Year - 林仲薇 022
- 2023 德國紅點品牌暨傳達設計大獎 最佳設計獎 - 林仲威 024
- 2024 紐約藝術指導協會年度獎 銅方塊獎 - 林彥辰 026
- 2024 紐約藝術指導協會年度獎 銅方塊獎 - 謝宗宜 028
- 2023 德國紅點品牌暨傳達設計大獎 紅點獎 - 蔡旻君 030
- 2024 IIDA 國際室內設計協會學生設計競賽 一等獎 - 鄒挹醍 032
- 2024 英國設計與藝術指導協會新血獎 Future Impact Winner - 劉音棋 034
- 2024 德國紅點設計概念大獎 紅點獎 - 李珮茗 036
- 2024 日本美濃國際陶藝競賽 (三年展) 入選 - 楊詠喆 038
- 2023 日本伊丹國際首飾 (工藝) 展 入選 - 王瑜 040



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

2024 美國國際設計傑出獎 銀獎

南臺科技大學
創新產品設計系
盧宛廷

共同創作者：
曾紹峻、陳世祐、楊宗勳、林秉翰

指導教授：
陳亞麟、方健民

獎勵金：
(113 年度)第一等 銀獎 15 萬

個人(團隊)簡歷：
 · 2024 美國傑出工業設計獎 IDEA 銀獎
 · 2024 C-IDEA 銅獎
 · 2024 育秀盃 工業設計類 金獎
 · 2024 綠色生活創意設計大賽 銀獎
 · 2024 桃園設計獎 評審特別獎
 · 2024 特力家居盃設計大賽 商品設計組 佳作
 · 2024 育秀盃 工業設計類 佳作
 · 2023 桃園設計獎 銀獎

設計動機與理念

近十年災難不斷發生，導致難民人數呈直線上升，而現今難民營仍存在眾多問題，其中衛生條件不足是最為嚴重的。營內設備多由救難組織提供，但現今衛浴設備因體積較大無法大量運送，難民營地形環境難以建造適當設備，導致設備供不應求，加上使用量龐大，難以進行設備維護，同時部分設備未將殘疾人士納入考量，設立無障礙設施，導致難以進行清潔，影響其衛生環境及自身安全。

「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，以機構收納縮小體積，達到方便且可大量運送，而組裝後亦能多人共同使用大幅增加效率並將其設備進行改善及優化，因應不同難民營地形環境，加強抓地力；模組化設計隨時可更換損壞設備，操作更直接；為殘疾人士設計無障礙空間，使用更安全方便，期望能透過以上設計大幅增加難民營的淋浴設備數量，提升淋浴的效率與便利性，並提供救難組織攜帶至當地，改善營內衛生條件不足的情況。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

在這次創作過程中，我們遇到非常多瓶頸與挫折，花費了非常多的心血跟時間去製作，尤其是前期資料搜集的階段，由於臺灣相對來說是比較安全的國家，大部分的人民對難民的議題較難有共鳴，導致我們在資料搜集上遇到較多困難，為了補足資料不足的地方，主要還是以國外網站進行查找，同時我們也找了救難組織進行訪談，希望能更加深入了解當地的情況。

印象比較深刻的是在製作淋浴系統模型時，因為淋浴系統從零到完整都是我們一步一步去設計製作的，且與傳統淋浴間對比相對較為創新，許多結構都是我們研究了目前市面的卡榫再去進行設計改良的，市面上較少見，所以我們反覆做了許多實驗，去測試結構是否能順利作動，確保最後 3D 與模型能夠順利運作，那段時間真的是作夢都在建模，印象非常深刻。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

在設計這套淋浴系統前，我們團隊五人為了精進自身的能力，因此選擇加入老師們的研究室，從中學習平面設計、3D 建模、模型製作與印刷等技術。雖然研究室的練習相當扎實且疲勞，常常需要長時間待在裡面練習，但我們因此累積了大量經驗學習到很多技能與知識，這些能力也在競賽與專案中發揮了重要作用。

那這次獲得 IDEA 國際大獎後，對我們而言最大的改變應該是來自於心境上的成長。

一開始甚至還有些不敢置信：「原來自己有實力獲得這麼大的獎嗎？！」但這份獎項，對我們而言是一份莫大的鼓勵與肯定，讓我們對自己的能力以及作品更加有自信。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

在求職時，因為對自己有足夠的自信，能夠更加從容地介紹自己與作品。在面試設計相關職位時，大部分的面試官都是知道 IDEA 的，也對我們在大學期間就獲得國際獎項感到驚訝，雖然不確定是否有額外加分，但透過這份獎項讓我們在求職時，至少能夠更自信地去應對職場挑戰。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

這次教育部的獎勵金我們獲得第一等銀獎，共 15 萬元，這筆金額雖然不算非常龐大，但對我們來說意義重大。我選擇將這筆獎金投資在升級設備，希望透過更好的工具，提升自己的設計與繪圖能力，以應對未來更多挑戰。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

因為加入老師的研究室，促使我們參加了許多的比賽，讓我們有機會接觸到許多優秀的設計師，包括其他參賽者以及評審老師。他們的作品與實力讓我們深刻感受到臺灣設計的潛力，但同時也意識到，臺灣的設計風氣仍偏向保守，許多人因為市場與文化的限制，無法大膽創作。

其實，臺灣是一個開放且多元的國家，擁有許多前衛的設計人才。

這次我們的作品——「便攜式臨時救難淋浴系統」不僅獲得了國際大獎，也榮獲國內育秀盃設計競賽的金獎，這對我們而言是一份非常大的肯定與鼓勵。除了對自身努力的成果感到欣慰，更令我們開心的是，這項設計能夠在臺灣這樣相對安全、對難民議題較無共鳴的環境中，獲得評審老師的認同，並讓更多人能夠看見。

臺灣的設計風氣長期以來較為保守，但透過這次的經歷，我深刻感受到臺灣正逐步向前邁進，我希望未來的設計教育能更強調創意與實驗精神，鼓勵學生勇敢突破框架，自由創作，展現無限的可能性。

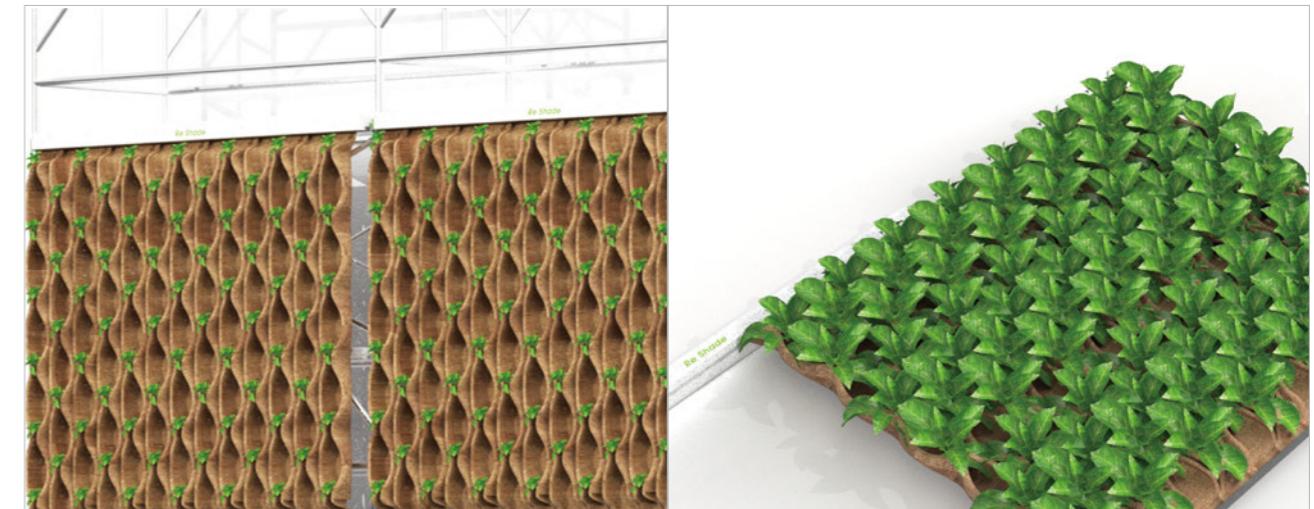
給對國際競賽有興趣的學生建議

我想告訴對國際競賽有興趣的學生們，趁還在念書時多參加競賽、累積經驗，這真的很重要！無論是國內或國際競賽，都能幫助你開拓視野，多接觸多交流其他設計師，學習不同的設計思考。第一次參加比賽時，或許會感到不安，但當你累積足夠的經驗後，未來再面對比賽或設計專案時，就能更加從容地去應對，也能更有信心地展現自己的實力。

心得與想法

我要感謝團隊裡的每位成員，正是大家長期以來的共同努力與合作，才能讓我們的作品得以獲得這麼棒的成就，也非常感謝我們的指導老師——陳亞麟與方健民老師，在整個設計的過程中，從發想到模型製作的每一個階段，老師們都給予我們許多的建議與幫助，亞麟老師甚至在我陷入資料搜集與撰寫企劃書的瓶頸時，用自身經驗不斷引導我釐清思路、克服困難，感謝兩位老師的幫助，讓我們能在短時間內快速成長，設計出優秀作品。也非常感謝南臺科技大學與我們的系所創新產品設計系，給予我們幫助與支持，讓我們能放心參與各種競賽。

此外，我也十分感謝教育部舉辦的「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」，他們的支持讓我們有機會參與這樣的國際競賽，並激勵我們勇於挑戰突破自我。未來，我希望臺灣的設計環境能更加自由創作，讓所有有創意的設計師都能無拘無束地發揮；而我們的團隊也會繼續努力，不斷提升自己，創造更多能夠改善社會的作品！



ReShade - 工地綠化設備 ReShade - Urban Greening Device

2024 德國 iF 學生設計獎 Best of the Year

國立成功大學
工業設計學系碩士班
林仲薇

獎勵金：
(113 年度)第一等 銅獎 10 萬

個人簡歷：
 · 唐草設計—實習生
 · 臺灣惠普—實習生
 · 作品曾榮獲 2023 金點新秀設計獎、2024 德國 iF 學生設計獎 Best of the Year

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

這項作品是我於 2024 年參加教育部藝術與設計菁英培訓營時設計完成的。在設計之初，一位教授提出了設計不應僅僅服務於「人」的需求，地球——作為我們賴以生存的環境，也應被納入設計考量，這項觀點深深影響了我後續的設計過程，使我開始思考工業設計在大量生產、使用與棄置的循環中，對環境可能帶來的影響，並思索設計該如何在人類需求與永續發展之間取得平衡。在這樣的思考下，我的設計逐漸發展為一個能夠促進工地場域、工人與城市共生共榮的概念。

在設計過程中，另一位教授向我介紹了 Bosco Verticale（垂直森林），一座位於義大利米蘭的建築。這座建築外圍精心種植了隨季節變換色彩的植栽，能夠過濾空氣污染、提供新鮮氧氣、降低噪音，同時也成為城市綠化的一部分，展現出人與自然和諧共生的都市景象。這個案例進一步啟發了我對設計如何塑造自然與人類共存的城市樣貌的想像，讓我思考設計不只是解決當前問題，更應創造對環境與社會皆友善的未來。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

設計從來不是憑空想像的產物，而是透過觀察、體驗與探索不斷累積而來。對我而言，設計靈感往往來自於各種刺激——可能是一件獨特的設計作品、大自然中的有機形態，或是不同材質所帶來的觸覺與視覺感受。這些元素交織在一起，使我的思維得以跳脫框架，延伸出更多可能性。

我的靈感搜尋方式或許與大部分的設計師相似，我經常瀏覽 Pinterest 和 Behance 來觀察不同的設計趨勢，閒暇時也會造訪 Yanko Design、Dezeen、Shopping Design 等設計雜誌網站，從中吸收最新的設計資訊。然而，我相信靈感不應侷限於工業設計領域，跨領域的知識探索往往能激發更多創新思維；因此，我也關注建築、藝術、科技等不同領域的內容，讓視野更加開闊。

我認為設計能量的養成不僅限於專業學習，日常生活中的興趣與體驗同樣至關重要。像是擅長攝影或捏陶的設計師，往往能更敏銳地捕捉細節，並在造型上展現更獨特的美感，豐富設計語言。而我對植栽的興趣也潛移默化地影響了我對自然共生的思考，進而形塑我的設計方向。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲得國際獎項無疑是對設計師的一大肯定，尤其是在設計的優劣難以用絕對標準衡量的情況下，這份肯定顯得尤為珍貴。我曾經在自我質疑中迷失，懷疑自己的設計是否真正具有價值，能否帶來實質影響，而這個獎項不僅給予了我極大的自信，更讓我更加堅定自己的設計方向。

在求職與職涯發展方面，這項得獎經歷成為我履歷上的一大亮點，使我在申請實習時更具競爭力，讓我在眾多候選人中脫穎而出。進入目前的實習公司後，我在自我介紹中提及這段經歷，意外地引起了 Sustainability Team 主管的關注，並受邀向該部門分享我的設計理念，共同探討這項概念在永續包裝設計上的可能性。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

獎勵金對我而言，不僅是一種鼓勵與肯定，更是支持我持續精進設計能力的動力。這筆資金讓能夠投入更多資源於設計相關的學習與研究，無論是購買專業書籍、參與設計課程，或是探索不同的設計媒材，都幫助我提升專業素養。

在設計過程中，驗證概念與製作模型往往需要投入大量資金，這筆獎勵金讓能夠更專注於設計本身，而不需過多擔憂成本問題；此外，出國領獎所需的機票與相關費用，對於學生而言也是一項不小的負擔，教育部的獎勵金使我能夠無後顧之憂地參與國際競賽，不僅累積了寶貴的經驗，也拓展了國際視野。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

每間學校的風氣與教育體制各不相同，而我的建議是基於自身的學習經歷與觀察。我認為現有的設計教育體制與產業的連結仍不夠緊密，導致許多學生對業界需求了解不足，缺乏實際應用的經驗。這種落差使得部分設計系畢業生在求職時面臨挑戰，甚至選擇與本科無關的工作。

即使部分系所設有畢業前須具備實習經驗的條件，但大多數的實習機會仍仰賴學生自主尋找，且暑期的短期實習往往難以讓學生深入參與完整的產品開發流程。因此，我建議學校應提供更有系統的產學合作機會，如建立長期企業實習機制，提供至少半年至一年的實習計畫，或是定期邀請業界專家分享，除設計講座外，也可引入實務設計案例，讓學生了解最新的設計趨勢、工作流程與業界期待的技能。

給對國際競賽有興趣的學生建議

對我來說，參與國際競賽並非設計的動機，而是提高設計能見度的機會，同時也是檢視設計在創新性、可行性與影響力上的表現，並藉此獲得來自專業評審的回饋，進一步優化設計。

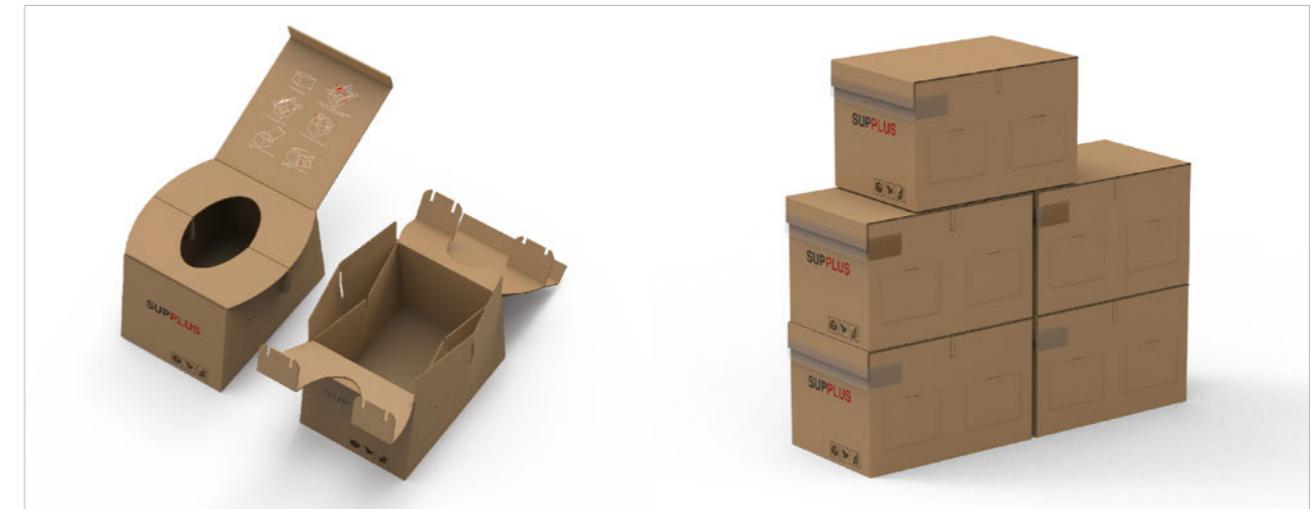
能夠獲得這項獎項對我而言是超乎預期的，但我認為有幾項規則是整理作品資料時可以參考的：

1. 回應競賽核心理念

每個競賽都有不同的評選標準與核心價值，因此在描述設計概念時，應簡潔清晰並緊扣競賽核心。我常使用以下架構來闡述設計概念：使用者（誰會使用這個設計？）、議題（解決什麼問題？）、解決方案（如何解決這個問題？）、效益（設計帶來的影響與價值）。這樣的敘述方式能幫助評審快速理解設計的價值與目的。

2. 展板設計簡潔直觀

國際競賽的評審通常需要在短時間內審閱大量作品，因此展板的設計應避免過度複雜或華麗誇張的圖像，而應聚焦在清楚的使用情境展示與關鍵設計細節，並注意視覺動線，讓設計概念能被快速理解與記住。



難民循環紙箱 SUPPLUS

2023 德國紅點品牌暨傳達設計大獎 最佳設計獎

國立臺北教育大學
藝術與造形設計學系
林仲威

共同創作者：
陳昱廷、薛凱潔、常助宇

指導教授：
李錨朮

獎勵金：
(113 年度)第一等 銅獎 10 萬

個人簡歷：
· 畢業於國立臺北教育大學藝術與造形設計系，畢業後曾至國立臺灣科技大學設計系研究所工業設計組進修，目前就讀於英國 Royal College of Art 主修產品設計 (MA)。

· 榮獲獎項：紅點設計獎 Best of the Best、美國國際設計傑出獎 (IDEA) 銅獎、義大利 A' Design Awards、美國繆思設計獎、國際設計大獎 (IDA) 等獎項，並至德國柏林、義大利米蘭、泰國曼谷等地展出。曾憑藉豐富永續設計經驗獲選「112 年嘉新兆福永續力獎學金」及「2024 – 2025 年台達英國 Chevening 氣候獎學金」。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

SUPPLUS 的設計靈感源自我大學時期在歐洲留學時的經歷，對當地難民議題與健康衛生狀況有了更深的體會。從田野調查、概念發想到設計執行與驗證，這個專案歷經超過一年，其中產品測試與製程階段尤為艱鉅，也投入最多心力。回顧整個過程，讓我印象最深刻的是每次與導師討論時所激發的靈感，這些對話不僅拓展了設計概念的可能性，也讓作品更趨完善，從起初一個小小的創意逐漸發展成完整的設計提案。在此，特別感謝大學期間悉心指導我的李錨朮老師，他的引導與教學使我更深入剖析議題細節，並學會如何將創新思維轉化為具體的設計實踐。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

許多人認為經常參觀展覽、瀏覽作品或設計網站就能累積設計能量，但我認為產品設計的核心在於發現並定義問題，因此，更重要的是培養對國際時事、新興技術的關注，以訓練自身的問題定義、學術研究與邏輯思考能力，美感與技法則應建立在思辨與解決問題的基礎上。此外，在大學期間我也不停地投入產學合作、設計工作坊等計畫和活動，我認為這也是快速累積自己實戰能力的方式，並能從中認識新的合作夥伴、師長和廠商，將學習場域從校園延伸至更廣闊的產業環境，因此我相當鼓勵每位同在設計領域的學生積極把握各種與設計相關的參與機會。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

對我而言，獲獎帶來最大的收穫是信心的提升與國際視野的拓展。從大學三年級開始，我便積極參與國內外各類設計競賽，也幸運地獲得教育部經費支持，前往德國、美國等地參加頒獎典禮，親眼見證來自世界各地頂尖設計團隊的作品與創新思維。這些經歷不僅讓我更敏銳地掌握國際設計趨勢，也幫助我與世界接軌，深刻理解到許多文化與環境議題其實遠超我們的既有認知，我也因為這樣的經歷而持續關注國際社會議題，並創作出更多的設計作品。此外，獎項的紀錄無可否認地對升學或求職帶來附加價值，同時也是與各領域人士交流的契機。透過分享參賽經歷與心得，不僅能彼此學習成長，也讓設計對話延伸至更廣泛的視野與討論。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

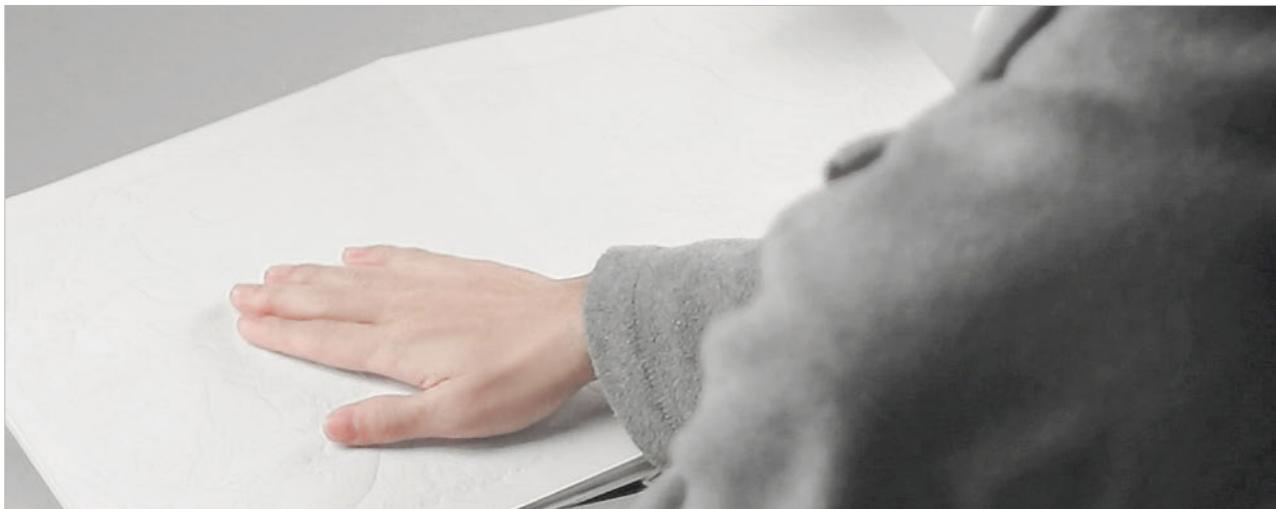
我認為當前國內的設計教育與產業接軌方面仍有進步的空間，除了注重美學與技術層面的培養，更需強化對產業需求、商業模式等領域的學習與實踐。此外，在倫敦的留學經歷讓我深刻體會到國際化、多元化與跨學科合作的重要性。除了基本的語言能力外，如何突破既有框架，拓展全球視野，理解不同文化背景下的設計需求，將是臺灣設計人才未來發展的關鍵。國內許多院校在設計競賽的氛圍下，學生可能會因為某些特定議題較容易獲獎，而紛紛投入相關設計，導致趨勢性題材被過度重複，甚至過於追求作品的形式，而忽略了產品設計本應具備的結構、生產等核心考量，使學習停留在表層，未能真正掌握設計的實務應用。

在海外的學習經驗讓我體悟到，設計不僅是形式與功能的結合，更是一種對社會、文化與環境議題的回應。此外，跨領域的課綱與學習環境也是國內設計教育值得發展的方向。例如，許多歐洲國家的設計教育強調跨學科合作，學生有機會與工程、科技、商業等領域的專業人士共同參與專案，透過多元視角探討問題，進而激發創新解決方案。這樣的模式不僅培養設計師的專業技能，也提升了他們在實務中解決多元問題的能力。

給對國際競賽有興趣的學生建議

我認為在學生時期參加國際競賽是一段值得嘗試的經歷，不僅能檢視自身設計作品的成熟度，還能透過競賽平台與來自世界各地的設計師交流，拓展視野並提升個人曝光度。學生時期是創作最自由的階段，不受客戶或主管的限制與修改要求，可以全心投入自己感興趣的題材，盡情發揮創意。此外，學生在競賽報名方面通常享有減免優惠，並可申請政府或學校的補助，降低參與門檻，讓更多人有機會挑戰國際舞台。透過研究歷屆獲獎作品，學生能更深入了解全球設計界對特定議題的研究深度，進而掌握該領域的發展現況與趨勢；然而，參賽更重要的是保持自我心態，為自己設立明確的目標，專注於設計的本質。無論最終是否獲獎，這段過程本身就將帶來寶貴的收穫與成長。





KULALIUC- 露距離 KULALIUC-Beyond the Distance

**2024 紐約藝術指導協會年度獎
銅方塊獎**

國立雲林科技大學
視覺傳達設計系
林彥辰

共同創作者：
金詠捷

指導教授：
曹融、林加菱、趙飛帆、施文禮

獎勵金：
(113 年度)第一等 銅獎 10 萬

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

印象最深刻的應該是田野調查的過程。因為主題關於歷史與文化，我們想實際接觸、瞭解排灣族現在的生活型態，便在文史工作者念吉成老師的牽線之下，進到排灣族龜仔角社進行訪談。收集了龜仔角社過往和現在的故事，又與念吉成老師逐步核對歷史文獻的正確性，過程中接觸了很多不同的人、文化、信仰，乃至生活態度，這些面孔、名字、故事……種種一切都令人難以忘懷。

其中的一個小插曲也令人印象深刻又倍感溫馨。我們第二次進到龜仔角社蒐集創作素材時住在靈媒 UKU 的民宿，民宿旁有個樹屋，樹屋上的燈因為約一週前的小犬颱風而損毀，無法點亮。但在我們抵達民宿前，樹屋的燈奇蹟似的亮了起來，直到隔天早上熄滅而無法再度亮起。受訪者之一的陳智文先生跟我們提起這件事時，還提到或許是祖靈知道我們要來，點亮樹屋的燈表示歡迎。言語中的信任，以及以他們的信仰解釋歡迎、給予祝福的方式，每當回想起來都感覺特別溫馨。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

多聽、多看、多感受、多想像。認真過生活並且有意識地去感知，就會發現生活中有很多值得成為創作靈感的事物。

在這份作品中有許多創意是從生活經驗取材，例如四感體驗書中的聽覺體驗，最初的靈感是來自有聲童書以及打開就會唱歌的生日卡片，我們開始想像當觀看書籍的人碰觸書本畫面時聽到祖靈的聲音，會是什麼樣的感覺。又例如體驗書中的嗅覺體驗，「祖靈是什麼味道？」這個問題我們思考許久，但當瞭解到過往的族人們會將「過山香」這種植物擦在身上來驅蟲時，我們就知道過山香將會成為重要的創作材料之一。

多看不同設計案例也是種方法，除了觀察別人如何呈現美感之外，平時多思考他人設計的背後動機，也能為日後創作提供養分。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

過去對於「完成一件作品」這件事其實沒什麼概念，對自己的作品也沒有足夠的信心，不過在得獎後感覺有稍微轉換心態，瞭解到原來做出這樣的內容也是可以被肯定的，甚至於國際競賽上獲獎。

雖然設計有千百種答案，不一定所有人都覺得你的作品是個好解答，但能認知到「自己絞盡腦汁得出的答案也會有一部分人認同」這件事，應該能成為未來迷茫時的一個好路標。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

為了追求成品的印刷品質，我們不斷嘗試各種紙材、後加工方式、書籍裝幀方式等等，創作過程中其實累積了不少成本，但有了這筆獎勵金，讓我們覺得努力追求、選擇最好的作品品質是正確的決定。並且這筆獎勵金也能成為下一次的創作資金，或是下回報名國際競賽時的報名費用。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

在資訊爆炸的時代，設計變得越來越多元且有趣，如果平時多看些不同國家或是不同類群的設計案例，可以更加刺激靈感。不過也因為設計的種類變多了，設計的核心概念：設計「目的」也變得更為重要。目的可能只有一個，但可以有無數種達成的方法，瞭解這點之後，設計思路或許能更開闊。

除此之外，在處理歷史文化相關議題時，我覺得「文化挪用」的概念也是很值得和學生討論的事，這也是我們製作這份作品時不斷在思考的問題。避免文化挪用，我認為是對不同文化的尊重，尊重多元性的同時，也尊重其差異與獨特性。儘管這樣深入地瞭解某一文化需要花上不少時間，但努力內化後真誠說出來的內容，一定是很有深度、很有溫度的。瞭解文化，並思考如何避免挪用，應該是每位執行歷史文化相關議題的設計師，必須努力做到的事。

給對國際競賽有興趣的學生建議

在創作時要大膽創作，不要急著畫地自限，然後要有耐心。「比我厲害的人那麼多，我想出來的創意再怎麼困難也一定有人嘗試過，因此一定有辦法達成」，抱持著這樣的想法，各種天馬行空的想法在一次又一次的資料蒐集和實驗一一落地。例如體驗書中大面積的凹凸紋理，我們就是先想像了這樣的結果，在一次一次嘗試不同紙材、不同壓印方式後，意外得出還不賴的結果。

而在報名比賽時，因為各競賽單位的投稿策略不太相同，可以看看過往的得獎作品，參考歷屆得獎者怎麼呈現作品。除了做好「作品」本身，如何用最易懂的方式呈現作品也很重要，例如我們作品中的體驗書，因為單靠照片很難描述氣味、聲音等體驗，因此若比賽規範允許，我們會附上概念介紹影片，儘管還是很難完整傳達作品內容，但會比單純的圖文說明來得更生動、更好理解。





麥高芬
MacGuffin

**2024 紐約藝術指導協會年度獎
銅方塊獎**

國立臺灣科技大學
設計系碩士班
謝宗宜

指導教授：
蕭勝文

獎勵金：
(113 年度)第一等 銅獎 10 萬

個人簡歷：
畢業於國立臺灣科技大學設計系，曾至美國南加州大學擔任電影學院參訪學者，並於紐約研習及擔任影像導演 Saad Moosajee 之助理，目前專研於臺灣影視劇本開發及短片創作。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

「麥高芬 MacGuffin」是在南加州大學參訪時參與「Visual Music 視覺化音樂」及「Motion Capture Fundamentals 動態捕捉基礎」兩堂課程的期末作品，也特別感謝國立臺灣科技大學蕭勝文教授於製作期間給予協助及動畫相關專業意見，這支作品才得以完成。

這次印象深刻的不只是難得的海外參訪課程經驗，也首次結合音樂與動態捕捉來做動畫實驗。此次創作結合兩堂課程的核心，製作一支虛擬製片的 MV 音樂短片，結合動態捕捉及 Unreal Engine 遊戲引擎的技術，將實體演員的肢體表演帶到虛擬數位的環境做虛擬拍攝。在視覺化音樂課堂中我們去摸索如何讓觀者對於「聽覺」和「視覺」產生聯覺，將聲音視覺化，在拆解音樂的過程中，我們可以從樂器本身或是樂譜中去做分割及區隔，如樂器能分別以何種形式在視覺化中去帶動觀者情緒、樂譜如何簡化至單一符號的節奏及編排。在安排「麥高芬 MacGuffin」過程中，我將主要的節奏掌控分配給了鏡頭，利用鏡頭的運鏡、快門速度、過場連接來搭配音樂本身節奏。再將畫面的動態來做跟拍、如腳步跟背景音樂鼓聲的關係及添加漂浮光點來跟隨音樂中弦樂器的演奏，以上相關的音樂細節的討論都是我過去沒有的經驗，所以對我來說那體驗十分新鮮且意猶未盡。

除了一些視覺在音樂上的實驗，這次也是我首次使用動態捕捉來擷取真實演員的表演動作資訊，將其帶入至我在三維軟體製作的虛擬角色之中，在完成傳輸、轉化資訊後，再將其帶至專業的布料運算軟體做整體的衣物飄動特效，我使用的是朋友推薦的 Pipeline 工作流來製作，先用學校的 Character Creator 3 來製作角色模型，在轉檔到 Maya 及 Motion Builder 做完動態連接後，送到 Marvelous Designer 做衣服布料的運算，最後送到 Unreal Engine 做算圖。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

這次專案在視覺化表達上，其實是結合自己喜歡使用底片相機拍攝的興趣，這些日常的小練習為這次創作累積不少能量、想法及觀察。為了能將畫面帶有底片拍攝的質感，如何將底片反應光線的對比感及朦朧雜質的特性帶進虛擬製片，也是這次創作的一個小課題。加上平時有固定翻閱攝影集的習慣，在美術方面的資料收集上，便能馬上從兩本自己喜愛的攝影集做為美術參考，主要是深瀨昌久的《鴉》及李貞真的《Voice》，希望能將逃離、壓抑的氛圍營造出來，並揣摩真實鏡頭在晃動的模糊、光點的拖移。在專案面具設計的部分，我也到美國當地的歷史博物館尋找參考，如果能在假日空閒時間多參觀展覽、美術館及博物館也讓我們在處理設計的細節能有更多背景基礎。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

很榮幸能獲得紐約藝術年度指導獎的肯定，收穫最多的就是能有機會到當地參加頒獎典禮，與來自不同國家的創作者交流，也讓自己的作品能曝光、展示在國際平台上。這次的作品是非常純粹的實驗性創作，所以相較之下比較沒有商業性考量的介入。在做這類創作時，難免會自我懷疑，若被放置在市場上，是否能有喜歡這種風格的群眾、能否有一些未來商業創作

的可能，但在獲得這類國際競賽後，能更相信自己這類的創作並非徒勞無功，實驗出的視覺風格一定能在其他專案，不管是學術型、實驗類或是商業化的動畫作品都能有所貢獻。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

感謝教育部鼓勵臺灣學生參與國際型設計競賽，獲取的獎勵金不僅讓我能更充裕地籌備下一份創作，也使在構想作品時，現實層面的資金負擔、成本考量限制減少，大大突破了自己原先預想的作品框架。除了獎勵金的後續應用，這些鼓勵學生創作的相關活動也讓臺灣學生有更多機會與國際接軌，並觀摩不同國家的學生創作。設計戰國策架起、經營全臺設計相關類群的學生平台，對內每年能欣賞、交流學習不同臺灣學校的學生作品；對外能使國外學生了解臺灣學生的創作能量及文化展現。這類的大型年度聚會十分難能可貴，希望未來此能量能繼續延續，讓臺灣學生有更多機會做互動及合作。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

在經歷大學及研究所的學習後，逐漸理解臺灣文化輸出的重要性，而這些我們也可以在各類競賽中慢慢去理解臺灣與其他國家的差異性。我覺得目前臺灣設計教育已經能很好的引導學生挖掘屬於臺灣的視覺、故事，但在行銷及國際接軌上，還是不像文化強勢的國家能有更多資源及實體國際交流，學生能在臺灣與海外學生有交流的機會相較之下其實不多，所以文化交流的多元性相較比較單一。在去完美國後，反而覺得臺灣能多先建立亞洲地區的文化連結，如日本及韓國等文化輸出大國，雖然背景還是不盡相同，但還算是在地緣及文化上的共同性較多，學習他國文化轉化輸出的過程經驗，再去整理出一份自己的推廣行銷策略，會讓臺灣的作品更被世界關注，而不再只是被看見。

給對國際競賽有興趣的學生建議

能在紐約藝術年度指導獎中脫穎而出實屬驚喜，能有機會整合、轉化自身海外及臺灣動畫相關製作經驗並參與國際競賽交流，萬分感謝這些機緣，碰撞出了有趣的視覺風格，感謝學習路上所有種種能量、親朋好友的協助。經過求學過程中的競賽經驗之後，越來越能找到自己在視覺上的風格及氣質，也感受到不同競賽所追求的標準不盡相同。有些競賽希望參賽者能在聯合國永續發展目標 (SDGs) 找到新的切入點，可能是注重企劃及想法上的創新；有些是希望找到新的商業可能，注重作品的產值與產出可能性，又或是期待參賽者能突破框架，設計出新穎的視覺體驗。競賽過程中不只是單純的作品展出，也能由評審們的選擇、競賽的標準來了解不同作品的定位及趣味性。希望未來有興趣參加各類型競賽的同學們，能將這些考量進去，讓自己在投遞競賽時，找到適合自己作品的賽事參與並汲取經驗。競賽一定會因為評審背景、規則安排不同而有不一樣的結果，不要因為一時的失意而灰心，要慢慢摸索自己的優勢及補強弱點。

最後感謝世界各地評審給予的肯定，這次參賽的動畫短片「麥高芬 MacGuffin」也讓我有機會認識更多來自世界各地的藝術家們，除了推廣臺灣的在地創作魅力，也獲取更多文化養分，期待未來能轉換這些至更多作品之中。





哆囉滿 Turoboan

2023 德國紅點品牌暨傳達設計大獎 紅點獎

中國科技大學
數位多媒體設計系
蔡旻君

共同創作者：
詹侑穎、謝沁恩、陳威廷、鄭宜婷、賴培君

指導教授：
楊東華、陳慶駿

獎勵金：
(113 年度)第一等 入選 2.5 萬

個人(團隊)簡歷：
 · 2023 全國實務學生專題競賽 第一名
 · 2023 台灣原創遊戲大賞 評審特別獎
 · 2023 德國紅點品牌暨傳達設計大獎 紅點獎
 · 2024 美國謬思設計大賞 銀獎

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

「哆囉滿」的製作最一开始是源自于一个产学合作，是由数多系所合作制作的一个产学合作案，而我们数位多媒体设计系则是制作VR/AR相关的作品出来，哆囉满便是由此开始制作的。

在正式开始之前，教师与金瓜石的里长同样也兼我们民宿的老闆协调，让我们制作团队有机会去金瓜石两天一夜，走访游客去不了的秘境，听闻里长讲述的过去。在那里我们甚至遇到了曾经经历过战俘营时代的老伯伯，从老伯伯口中了解了許多當年所发生的事情；我们对于金瓜石越来越有兴趣，也不捨战俘营这段历史逐渐被人们所遗忘，因此哆囉满的主轴变成为述说战俘营的故事。

在那两天一夜中，我们能深切感受到当地的里长、馆长等，都非常希望可以将金瓜石所拓展出去，不论是他们亲手製作的设施模型，还是人工去繪製的金瓜石大地圖，这些都是让当下的我所震惊的，同时也很佩服以及想尽一份心力帮助他们完成自己的愿望；这两天一夜变成了我们在製作哆囉满时，最印象深刻的一件事，也是哆囉满诞生的故事。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

閒暇的時候，不妨去逛逛一些有趣的特展，無論是藝術、設計還是歷史相關的，都可能讓人耳目一新、靈感大開；或者乾脆出門走走，看看外面的世界，不管是街上的風景、人來人往，還是一些平凡的小事，都可能突然觸動你的創作靈感。

如果待在家裡或室內，不用擔心沒靈感來源，手機可是你的好幫手！多刷刷作品網站，看看社群平台上的各種創作者分享的內容。來自世界各地的不同風格，可能會讓你找到努力的方向，或者突然靈光一閃，冒出一些很棒的點子。

另外，也可以利用時間慢慢整理自己的作品，開始製作一份屬於自己的作品集。這不僅是累積自己的成果，也是一種回頭看自己進步的方式。每一次的更新，都能讓你看到自己的成長，同時讓設計能力越來越扎實。

如果能找到一個志同道合的夥伴，一起分享作品、一起創作，那就更棒了！兩個人合作不但可以激發更多點子，還能讓創作的過程變得更有趣。我相信，有這樣的夥伴，成果一定會來得又快又好，而且過程還特別充實又開心！

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，在許多與人交際的場合上，能夠更有效的幫助他人認識自己，也在工作洽談方面幫助自己更容易地受客戶信任，並讓他們了解自己的實力；同樣的每當有人因此而誇讚你後，也會使自己的自信上升。至於對就業有無幫助，我認為在雙方前期認識階段時，是有明顯幫助；但在後期仍會以個人的實力與公司的需求為主，因此即使比賽獲獎了，自己也需要持續不斷的精進。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

獎勵金是一個對學生的鼓勵也是學習的媒介，現在網路上開始出現許多專業課程的學習，這對於學生以及自學者而言是非常好的學習方式，因此可以透過獎勵金來報名參加此類的教學課程。

不過獎勵金同時也時常成為一個團隊破裂的契機，因此在獎勵金的運用上，大家需要好好地討論與思考，將它發揮至最大用處，而不是讓它變成自身團隊破裂的原因。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

臺灣的設計教育老實說我覺得並不太好，通常都是在學校由教師教導相關的設計知識與製作技巧，而在學時期學生也會透過畢業製作來展現求學階段的成果，通常這也是出社會後第一個能交出的大型作品，但也僅此而已。臺灣缺乏一個教育與產業的連結，像是美國與日本有許多著名的設計學院，在教育的過程中也與當地相關業界合作，在學校就讀的學生都有機會被業界人士看中，而從中直接選取未來希望的職員人選；這是直接與業界合作的成果，也因此學校和學生能知道業界需要的標準究竟是甚麼。而臺灣雖然有實習的途徑，但由於沒有和學校有更緊密的合作，因此學生不知道公司要的是甚麼，學校教的也只能算是基礎，到了業界，又無法跟上公司的需求，惡性循環導致臺灣的設計類學生大多數的工作都無法與設計相關，找不到適合的職位。

因此希望國內的設計教育能對此作出一個改善，不要再讓長輩或其他的人認為，做設計是沒有用的，也幫助設計專業出來的學生，打造能讓他們好好發揮實力的教育圈。

給對國際競賽有興趣的學生建議

能參與國際競賽是一個非常好的機會，不僅能改變外人看你的眼光，也能增加自己對外的自信。我相信在一開始大家都會對國外的競賽感到陌生以及不期待，認為自己的作品不可能得獎，報名了也只是浪費錢之類的。起初我也是這麼認為，因此在報名紅點設計獎之後，也是對此不聞不問，甚至還差點忽略掉紅點官方的信件；但後來結果卻出乎意料，在你認為不可能的時候，世人卻認可了。

每個人對看同一件事物、作品是保有不同的想法的，你覺得不好的東西，或許在其他人眼裡卻為之一亮；因此我認為在結果確定之前，都不要去妄下結論，也不要在還沒開始就先放棄，若有機會參與國際競賽，就去報名參賽吧！





歡樂森林 - 兒童認知訓練診所 JoyForest-Children's Cognitive Training Clinic

2024 IIDA 國際室內設計協會
學生設計競賽 一等獎

國立臺灣科技大學
建築系碩士班
鄒挹醍

指導教授：
陳彥廷

獎勵金：
(113 年度)第三等 金獎 6 萬

個人簡歷：
· 乙級 室內設計技術士
· 乙級 建築物室內裝修工程管理技術士

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

在創作過程中，最讓我印象深刻的事就是與指導老師討論作品的過程，尤其是討論平面圖的階段，每週都提交三、四個不同的配置；但想法不斷被打槍，持續約兩個月，過程中師長諄諄教誨，提點設計中的缺失，使我在過程中不斷精進、鍛鍊自我，也學會用競圖的視角去看待設計，這樣的學習方式在我以往的歷程中不曾出現。

設計初期，想法不被採納時，時常懷疑自我，質疑設計能力是否未及；但是經過心態的調整，把設計融為生活，平凡的日常可以變得不平凡。常言道：「靈感來自於生活。」回想起來這就是我成長的轉捩點，生活中的花、草及樹木，又或是與人的交流，都有可能轉化成設計的點子。

經過心靈的沉澱後，重返競圖的軌道，當我把生活融入設計，把自然的元素帶入競圖的理念，這次競圖的初稿就產生了，後續經過不間斷的修改，努力的完稿，終於趕在截止日前完成交件。

比賽過程不單是我一個人的付出，還要感謝國立臺灣科技大學陳彥廷及葉正桃老師的誨人不倦、國立臺北科技大學吳木喜老師不吝分享 3D 渲染繪圖的技巧，還有父母的幫助使我在學習及創作的過程中不愁吃穿。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

關於自身如何汲取設計能量，我認為須將「培養能力」及「實務技巧」一同論述。培養能力，顧名思義如同將苗種成樹，並非一朝一夕可以速成，需在學習的過程中透過觀察日常生活、參觀展覽、閱讀書籍等方式，持續的栽培自身設計養分；實務技巧，意旨需要有所產出時，可以透過相關報章雜誌、網路資源與同儕間的腦力激盪等方式，快速聚焦、整理設計問題，並找出解決辦法。

拜現今資訊科技所賜，無國界的資訊分享，雖可媲美「秀才不出門，能知天下事」，但我的指導教授葉正桃老師不斷教誨：「身為設計師就是要常出去走走、看看外面的世界呀！」師長的提點銘記在心，期許未來能夠持續像海綿一樣學習、吸收養分，回饋於設計。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

這次的獲獎無疑受益匪淺，首先，收到國際獎項的肯定，對於自信心有一定程度的提升，像是吃了一顆定心丸，更堅定往後努力的步伐；再者，豐富履歷，對於就業能得到加分的作用；最後，關於職涯規劃，我的夢想是開一間室內設計公司。這次的得獎讓我在競圖心法上有一定的收穫，未來期許能夠學以致用，無畏創業路途艱辛，保持對於設計的初心，像個孩子一樣精力充沛，勇往直前。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

感謝教育部提供獎勵金，關於其用處，現階段，用於比賽費用的補助；未來潛在的價值，希望透過這次的獎勵金，就像是種下希望的種子，成為設計路途的啟動資金，經過細心照料，未來能夠成長為蒼天大樹。希望將來有機會飲水思源，提供後輩幫助，將善的種子傳承下去。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

身為從高職讀到研究所，歷經將近 9 年的設計教育，以下提供個人看法及建議：

我認為現今設計領域莘莘學子對於未來的職涯規劃是模糊、沒有畫面的。因為設計這個領域的獨特性，大部分的工作機會都是規模較小、私人的公司，比較少公家機關或是國際規模的大公司，故導致「成功前輩的職涯規劃難以複製」，意旨如資訊相關科系，研究所畢業後可依學經歷找到符合預期的工作；而設計領域不同，出社會後，沒有可依循的公式，求職各憑本事，這也造成設計新鮮人就業最常聽到的一句話：「因為你是白紙，所以我們要從頭開始教。」上述這句話乍聽之下沒有問題，但是卻也展現了一個潛在問題，即是「新鮮人之間無個體差」，無論學經歷背景，卻受到一樣的待遇，這樣的情況使人心涼，往往設計的火苗，即熱情，在第一、二份工作後消磨殆盡。

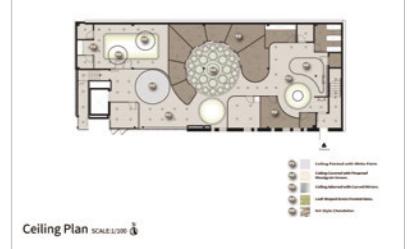
我建議可從短期與長期兩種方式逐步改善。

短期：鼓勵學生從學習初期階段培養實習的經驗，盡早了解業界所需要的能力，減少產學間的代溝，讓畢業新鮮人不用再當白紙。

長期：整合大、中、小型設計企業求職管道，鼓勵統一進駐校園「求職季」，使畢業生能就自身能力爭取待遇，創造個體差，也讓在學中的學生能夠依照範本，規劃未來求職生涯。

給對國際競賽有興趣的學生建議

關於競賽的建議，我從陳彥廷老師身上學到「要從評審的角度看作品」，這點啟發我甚多；以往總覺得作品精美最重要，但經過這次的領悟，了解從概念與草圖階段就需要導入評審的視角去看待自己的作品。建議可以先從「獨特性」與「易讀性」這兩點去著手，假設評審須在短時間內評選大量作品，故每份作品的評分時間通常不會過長，此時「獨特性」就顯得相當重要。以室內設計說明，第一階段，評審一定是先看平面配置圖，故平面配置圖就須滿足「獨特性」之原則，意旨平面圖的規劃必須與他人有很大不同，才可以脫穎而出；第二階段，評審欲了解設計概念，此時「易讀性」就派上用場，最好能讓評審光看圖片就能了解設計理念，而不用經過逐字閱讀設計說明才能了解，滿足以上兩點之後，再依個人能力於截止日前完稿並送件，以上為這次對於競賽的心得。





防護林集水器 SWC Shelterbelt Water Collectors

2024 英國設計與藝術指導協會新血獎 Future Impact Winner

明志科技大學
工業設計系
劉音棋

共同創作者：
曾玟心、林欣妤

指導教授：
李鎧朮

獎勵金：
(113 年度)第一等 入選 2.5 萬

個人(團隊)簡歷：
我們團隊多方面接觸創新概念與設計領域，包含圖面傳達產品、自然永續設計等。透過研究、調查，完善設計基礎，持續拓展視野及觀點，並不斷精進設計能力，讓設計更貼近使用者需求與創造永續環境，打造美好未來。

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

在創作過程中，最讓我印象深刻的事情是研究與資料蒐集的過程。由於我的設計專案涉及樹木生長與生態環境，但我並非專業林業或植物學相關科系，因此在尋找合適的資料時遇到了許多挑戰。我花費了數週的時間深入研究，例如：選擇適合的樹種、非洲地區防護林常見的樹種、樹木的種植與移植方法，以及生長環境所需的水量與條件等。其中，最困難的部分是計算樹木扎根所需的时间，這直接影響到產品的尺寸設計、可分解時間以及材料選擇是否應該以可分解或可循環利用為主。儘管這個過程非常耗時，但每當找到關鍵資料，我都感到無比的成就感，因為這些數據使我的設計更貼近真實需求，確保產品的可行性。

團隊合作的互相配合也很重要，共同合作下，所有人都會發揮擅長的技能，互相幫助，並在思考過程中增加不同的思考脈絡互相激盪，補足不完整的部分，讓作品可以更完善。團隊合作不只在技能的應用，情感層面的互相扶持也很重要；製作的過程中，一定會遇到很多大大小小的問題，還好大家一起解決一起發瘋，瘋完再一起處理，才可能獲得這麼棒的成果。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

在日常生活中，我們也積極吸收新知識來提升設計能力。透過經常瀏覽 Pinterest，從中觀察各式各樣的產品設計與外觀風格，並收集那些具有美感與創意的設計案例，作為未來創作的靈感來源。此外，我們也關注社群媒體，這些平台上經常分享不同的設計作品，涵蓋多種應用功能與問題解決方式；也會參考系上或其他學校學生的作品，學習不同的思考模式，理解設計者的邏輯與設計選擇。

我們也會多看展覽來新增自己的看法，可以從不同的展覽中學習。之前就有看過機械、醫療、寵物展等，不同領域的展覽針對的族群不同，有些可以了解到新的科技技術，也可以知道市場上目前在做的設計，和自己做的設計會不會思考太古老；新的技術可以應用到自己創新的設計當中，讓思考更跨領域，突破本來在思考的模式，而不只是專心在設計上而已。透過這些方式，保持持續激發創意，拓展自己的設計視野。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲得國際設計獎項對我的設計生涯產生了深遠的影響。當得知我們獲獎時，我們都感到非常驚喜與興奮，因為這代表我們的作品獲得了國際的肯定。這不僅提升我們的自信心，也讓我們更有動力繼續精進設計能力。國際競賽的曝光讓更多人看見我們的設計理念，並促使我們不斷修正與提升作品，使其達到更高的水準。此外，這樣的經歷也為未來的升學與職涯發展提供了更多可能性，無論是繼續深造還是進入業界，希望獲得國際認可的作品都能成為加分條件。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

教育部提供的獎勵金對於設計學生來說意義重大。這筆資金不僅幫助我們提升設計能力，例如學習新的軟體技能，如電腦建模等，也能夠支援國際競賽的報名費用。參加國際競賽的費用往往十分昂貴，若沒有教育部的資助，我們可能無法參與，進而失去獲得國際認可的機會。這筆獎勵金給了我們實踐創意的底氣，讓我們更有信心將作品推向世界舞台，透過競賽驗證設計的可行性。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

對於國內的設計教育，我覺得可以更加強調實務與市場接軌。希望學校能夠提供更多與實際產品開發相關的課程，使學生能夠更清楚設計流程，並具備解決真實問題的能力。此外，教師的鼓勵與建議對學生而言很重要，可以幫助學生更清楚地理解自己的作品優勢與改進方向，也期待學生能夠更有動力投入設計開發，並有機會將概念轉化為可行的產品。最後，希望可以開設更多跨領域課程，例如永續設計與環保材料、使用者行為研究、數據驅動設計等，讓學生有更完整的學習視角。



給對國際競賽有興趣的學生建議

對於有志於參加國際競賽的學生，我的建議是積極嘗試並持續優化作品。國內外競賽的評審標準各不相同，某些在國內未獲獎的作品，在國際競賽中可能會受到肯定，因此不應因為一次的失敗而放棄。此外，透過競賽的經驗，我們能夠逐步提高設計技巧，學習如何更完善地呈現設計概念，並確保設計能夠被他人理解。每一次的修改與調整都能讓作品更貼近實際需求，提升解決問題的能力，並將設計思考的更加完善。

在參加國際競賽的過程中，也有一個超重要的事，就是語言要學好，國際賽事很有機會去國外參賽或是領獎，語言能力就會影響交流和作品的呈現，如果可以把語言學好，在這些參賽的過程中可以更直接地跟評審及其他參賽者溝通和分享，比起一直拿翻譯 APP 好很多，而且評審也會更清楚知道你的作品，你也可以有效地傳遞想法。不要讓語言成為阻礙設計的大問題，所以除了修正設計，把語言學好也是很不錯的。因此，將自己的作品推向更大的舞台，獲取寶貴的學習與成長機會，讓世界看到你的獨特吧！



外太空的南瓜 Pumpkin in the outer space

2024 德國紅點設計概念大獎 紅點獎

嶺東科技大學
服飾設計系
李珮蒼

指導教授：
張懋涔

獎勵金：
(113 年度)第一等 入選 2.5 萬

個人簡歷：
 · 2024 Red Dot Design Award Winner
 · 2024 A+文化資產創意獎 入圍
 · 2023 嶺東科大校外畢業展演 銀獎

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

創作過程中最讓我印象深刻的經歷，是在臺北尋找布料的時候。每次走進布市，就像進入一個充滿無限可能的世界，各種材質、顏色、紋理交錯，讓人眼花繚亂，有時候甚至會從白日待到黑夜。布市不僅是一個採購場所，更像是一座寶藏庫，每一匹布料都可能成為設計的靈魂。有一次，我本來已選定某種布料，但在布市裡逛了一圈後，當下靈感像被雷打到一樣，完全顛覆了原本的設計方向；儘管腦中有新的想法，但在我尋合適的布料中會面臨多種選擇而內心交戰，所以必須要果斷，儘管相差一階的色系也不行，嚴格挑選吻合的布料以確保製作效果及效率。更有趣味的是，在這些尋找布料的旅途中，我不只發掘了各種新材料，還被迫學會了與布商交涉的藝術。有時候，價格的高低不只是數字的問題，而是如何展現你的專業，讓對方相信你的選擇值得的價位。這些過程，讓我不僅僅是一個設計師，更像是一個探索者，不斷在市場與創意之間尋找最佳平衡。最後的成品甚至比我最初的構想還要驚喜！這讓我深刻體會到設計是一場不斷變動的旅程，靈感往往藏在意想不到的地方。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

我是比較天馬行空的人，對於靈感的攝取沒有太多框架，但對於「美感與整體造型」是我最拿手的部分。生活中我的角色是個觀察者，逛街觀察潮流，甚至是室外特殊的光影到走進室內的空間擺設都可以是服裝的元素，隨手用手機記錄下來可以發現原來生活就是靈感，讓我發現靈感其實無須刻意尋找，它就在你身邊，也能觸發新的設計概念。我覺得設計不只是技術，更是一種生活方式，當運用設計師的眼光看世界，每個細節都可能成為下一個創作的起點。更重要的是，主動關注流行趨勢至關重要，社群媒體、設計論壇、展覽等都是養分，幫助我建立屬於自己的獨特風格。我認為，設計不應該侷限於某個領域，而是要廣泛吸收不同文化、藝術形式，甚至是科技的變化，因為異業的交錯往往能激發最獨特的靈感。無論是建築的線條、電影的色彩、音樂的節奏，都能影響服裝的結構與氛圍，都能帶來新的設計視角；當設計與生活緊密結合，創意才會源源不絕。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

無意間得知獲得紅點國際獎項後，我感到無比驚喜。國際獎項對我來說不僅是一種肯定，更是對未來的我有一種遠大動力，讓我更有信心去挑戰更上一層的舞台。對於職涯發展來說，能讓面試官有印象，也增加作品的曝光度，在眾多競爭者中脫穎而出。如果選擇繼續深造，這樣的經歷也是一個很好的加分項，能讓學校或是企業看到我的潛力與熱情；自己可以有更大的突破，而不是完美的句點。除此之外，這樣的獎項也讓我有更多機會與國際設計師交流，分享經驗與創作理念。這不只是個人成就，更是讓我站在更高的視角，看見世界設計產業的發展方向，進一步思考如何讓自己的作品更具國際競爭力。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

獎勵金對於我來說，是一筆寶貴的資源。設計不僅需要創意，還涉及廣大的材料費、製作費、比賽報名費等等；有了這筆寶貴的獎勵金，可以更專注於提升自己的設計能力，甚至投資在學習新技能上。某種程度來說，這筆獎勵金不只是金錢上的幫助，更是一種支持與肯定。也可以利用這筆資金去參加國外的設計課程，學習最新的設計思考與技術，讓自己的專業能力更加精進，有自信去挑戰更高難度的設計項目，讓設計擁有更深層的價值。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我認為國內的設計教育已經有一定的基礎，但可以更強調「實戰經驗」。設計不只是畫圖或做出美麗的作品，還須延伸到市場、工廠、客戶溝通，了解產業的實際運作模式。希望未來嚮往設計的學生，在往後課程能有更多實習機會，或者邀請業界專業人士分享經驗，讓學生在畢業前就能接觸真實的設計流程，這樣在進入職場時能更快適應。另外，我也希望教育體系能更加靈活，讓學生更認識與參與國際設計競賽，甚至有跨國學習的機會。設計是一門需要不斷挑戰與創新的領域，單靠課堂知識是不夠的，唯有透過實戰與挑戰，才能讓臺灣的服裝設計人才在全球市場中站穩腳步；因此，學生應該好好把握黃金學習時光，累積經驗，為未來鋪路。

給對國際競賽有興趣的學生建議

我在 113 年度成果發表記者會分享上，曾分享過一個理念：「要比評審更嚴格地看待自己的作品。」我認為，專注於作品本身，而非得失心，是最重要的事情。秉持「相信自己，全力做到最好」的精神，才能創造真正打動人的作品。除此之外，參賽前一定要做好研究，但不要過頭忘記自己的初心，透過認識過去的得獎作品，並且保持開放的心態才能找到屬於自己的風格。別害怕嘗試大膽的設計，因為國際舞台上，創新與故事性往往比單純的技術更能打動人心更具說服力。製作過程中，遇到挑戰是必然的，但這正是學習與成長的機會；雖然有時候可能不如預期，但這也是學習與成長的契機。即使結果不如預期，也不該氣餒，而是要從錯誤中學習，不斷精進自己的設計能力。深信，當經驗與實力累積到一定程度，成功將是水到渠成的事，當累積了足夠的經驗與實力，未來你也會很成功的。





家的形式 - 窗 The Picturesque Home - Window

2024 日本美濃國際陶藝競賽
(三年展) 入選

國立臺灣藝術大學
工藝設計學系
楊詠喆

指導教授：
梁家豪

獎勵金：
(113 年度)第一等 入選 2.5 萬

個人簡歷：
 · 2023 國立臺灣藝術大學工藝設計學系 研究生
 · 2023 國際咖啡杯大賽 入選
 · 2023 臺灣陶藝獎創作組 入選
 · 2024 第 13 回日本美濃國際陶藝競賽 (三年展)
 入選

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

在創作《家的形式 - 窗》的過程中，最讓我印象深刻的 是對窗花圖案的研究與轉化。這些圖案承載著我對家鄉建築的記憶與情感，在參考大量傳統窗花形式的同時，我深刻體會到它們背後所蘊藏的文化價值與時代變遷。窗花不僅是建築中的一種裝飾元素，更是一種反映社會、技術和美學變化的符號，讓我感受到文化傳承與創新的意義。

在嘗試將窗花元素融入生活器皿的設計時，我遇到了許多技術與形式上的挑戰。例如，如何在造型呈現窗花細節的同時，兼顧器皿的實用性與現代設計感？如何將繁複的圖案簡化為能夠適配陶瓷表現的紋理，並在創作中展現出獨特的美感？這些問題讓我不斷嘗試新的技術和材料表現方式，如調整釉色、燒製溫度以及圖案雕刻的深淺層次等，試圖找到最佳的平衡點。

更重要的是，在這個過程中，我逐漸發現如何通過設計講述自己的故事。窗花不僅是一種視覺上的美感傳遞，更是我情感與記憶的具象化。每一道紋理、每一個細節，都是我試圖將過去的記憶與現代生活融合的努力。

這段創作經歷不僅是一場技術與美學的探索，更是一段情感與文化的重塑。完成作品後，我對自己的創作有了更深的認同與滿足，同時也更加確信藝術創作不僅是物質的呈現，更是精神與情感的延伸。我希望這件作品能讓更多人感受到傳統與現代交融的美，並激發對生活中細節與記憶的珍視。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

我喜歡透過觀察生活中的大小細節，去感受日常的美好；日常的點滴，無論是街角的光影、窗台上的一朵花，還是隨風擺動的衣物，這些看似微小的元素，都能激發我內心的創作靈感。每天的生活體驗讓我對周圍的世界有了更敏銳的觀察力，當遇到令我感興趣的事物時，我會將畫面或關鍵詞彙記錄下來，這些片段成為我創作時的重要靈感來源。這些蒐集到的元素成為我探索與發想的起點，讓作品更加貼近生活，並能反映出我對日常美學的深刻理解與情感。

此外，我也透過學習國內外資深創作者的技術基礎與表現形式，不斷提升自己的實務能力。在這個過程中，我接觸了不同的藝術理念與創作手法，這不僅拓寬了我的視野，也幫助我理解如何將不同的文化背景與技術融合到自己的創作中。以「做中學，學中做」的方式，我逐步積累經驗，從模仿與學習階段，逐漸邁向完全自主創作的境界。在這個過程中，我發現自己的風格和表達方式逐漸成形，不再僅僅依賴他人的技術或思路，而是能夠用自己的語言去講述故事，表達情感。

這樣的過程不僅讓我掌握了更豐富的技巧，也幫助我建立自信，讓我的創作更具深度與獨特性。我學會如何在技術與創意之間找到平衡，並逐步發掘出屬於自己的藝術路徑。這些經歷讓我對未來的創作充滿期待，也激勵我不斷追求創新的同時，始終保持對生活細節的敏感與熱愛。



在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

「日本美濃國際陶藝雙年展」是國際陶藝界四大競賽之一，也是全球投件數量最多的賽事之一。這次能夠榮幸入選，對我來說意義非凡；不僅是對自身陶藝創作的一次重要肯定，也成為我求學階段中極為重要的經歷，讓我對陶藝創作增添了更多的信心。

在未來的職涯中，這樣的經歷不僅提升了我的專業認可度，還能讓消費者更深入了解每件作品背後的努力與價值。這種連結不僅展現創作的藝術性，也凸顯了作品所承載的故事與意義。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

一件好作品的誕生，需要多次的實務操作與嘗試，經歷失敗後將經驗轉化為成長，最終才能達到令人滿意的結果；在這過程中，耗費了大量的金錢、時間與環境資源等成本。雖然教育部提供的獎勵金有限，但這份肯定成為了我持續創作的強大動力。這筆經費對我在材料添購和材質試驗的探索上提供了極大的助益。



請提出您對國內設計教育之建議及看法？

國內設計教育的核心使命應該是培養具備創意思維、實踐能力與社會意識的設計人才。面對快速變遷的科技時代與全球化趨勢，設計教育不僅需要傳授技術與美學，更需要啟發學生思考設計對於人類生活的深遠影響。設計不僅是一門解決問題的藝術，更是一種推動社會進步的力量。

要實現這樣的願景，設計教育需要扮演多重角色：教育者是引路人，啟發學生的創意潛能；學校是實驗場，提供嘗試與失敗的機會；課程是橋樑，連結在地文化與全球視野。唯有在教育結構中融入更多彈性、包容與實驗精神，才能幫助學生適應未知的挑戰，並成為引領未來的創新設計者。

此外，設計教育還應鼓勵學生擁有更大的社會責任感，讓他們在創作時不僅考慮經濟價值，還能關注環境永續與社會公平。透過這樣的全方位培養，國內的設計教育將能塑造出一代又一代能在全球舞台上嶄露頭角的創作者，同時為社會帶來正向改變。

給對國際競賽有興趣的學生建議

參加國際競賽無論對創作者的個人經歷還是職業發展，都具有深遠的影響。在這次比賽中，我親自前往日本美濃陶瓷博物館參觀雙年展的參賽作品，除了拓展自己的國際視野，也有機會結識日本當地從事陶藝創作的藝術家，收穫了一次極具價值的參訪體驗。

透過這次比賽，我對創作與競賽的理解有了更深入的認識，並在藝術實踐與專業發展上獲得了不少啟發。這段經歷對於我的創作生涯提供很大的幫助。我也希望更多的同學能積極參與國際競賽，通過這樣的平台累積經驗、提升創作實力，並拓展自己的藝術格局。



嘗一口吧 Try it

2023 日本伊丹國際首飾（工藝）展入選

國立清華大學
藝術與設計學系碩士班
王瑜

獎勵金：
(113 年度)第一等 入選 2.5 萬

個人簡歷：

- 經歷
- 2017.1-2018.8 全國技能競賽（金銀珠寶細工）
 - 2021 第 51 屆全國技能競賽第 46 屆國際技能競賽國手選拔賽珠寶金銀細工備取國手
- 參展經歷
- 2024 春之清華藝術卓越獎
 - 2024 匠心之夢全國文創工藝競賽
 - 2024 光影玻璃 - ひかりとガラス」清大 / 多摩美玻璃藝術交流展
 - 2023 新竹美展
 - 2023 一砂相承。玻璃藝術師生聯展
 - 2023 朝朝暮暮—工藝創作聯展

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

在製作上現階段創作成胸針形式的作品，主要在後面背針與前面主體是否要相互融合，或要隱藏背針。每製作一次作品時，都會思考要如何設計結構，如果想不太出來就會去翻找工藝設計書籍，參考有沒有相似的結構設計在重新解構去思考設計。另一方面是材質上的選擇，大多架構是以 925 銀去製作，如果要銅類型容易氧化的材質，就會做後續的裝飾處理以保留當下製作的樣子。這次參賽的作品其中上面的微凸壓克力想製作成餅乾包裝的樣子，但市面上沒辦法買到類似的壓克力，碩班學校也沒有以前像在高中有真空成型機能製作微凸效果的透明泡殼，甚至在想有沒有超大藥囊的塑膠外殼；當時另一件作品也在製作中，有用到壓克力半圓罩，第一時間是傾向找縮小版的，但太圓就放棄了，後來思考很久一直盯著那個罩子看，「要不要切開試試」的想法突然閃過腦海，告訴我好像可以這樣做，照著我要的形狀鋸切後，跟主體放在一起的樣子就是我要的！後來再用熱風槍去整體塑形邊緣熱吹平整，當下體會到一種「就是它」的極致開心感，讓我在這件作品上印象很深。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

主要都是需要做甚麼作品才去找相關的書籍，或從生活中有趣的小事情當作設計主題，但你覺得有趣別人或老師或評審不覺得，到後來與其說是設計作品去表達，後來理解成很像去說服他人接受自己設計理念。另一方向就是要有自己的設計風格，在國外作家大多傾向這類型的模式，但現階段還是沒辦法產出一種屬於自己的風格，期望後續作品能形成讓人能一眼認出的自有風格。在製作下一個系列作品或發想作品前，都是先放空或做跟設計毫無相關的事情，比如打刺客教條跟魔物獵人，或是看非設計類的書籍，比如三島由紀夫的「肉體學校」、高銘的「天才在左，瘋子在右」，與其生活充滿「要製作設計」的元素，不如好好的放掉設計去做一些毫無相關的事，對我來說是給予下一個製作作品的熱身期。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

其實對於現階段在升學跟就業是沒有明顯影響的，但確實有增加自信心的效果，畢竟在全都是國外評審的競賽有種被認同的感覺，沒有像國內一些比賽學生去參加結果老師就是評審的狀況，到後來很少會公開評審是誰；這邊沒有貶抑，只是指出國內比賽少數的現況，就感覺很奇妙。2023 日本伊丹比賽全是國外評審也提前公告評審有哪些人選，對於國外參賽者公平性來說蠻高的，而且作品能在國外的美術館展出也很開心，對於自我肯定是有所提升，但別人如何看你真的不得而知。

請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

很幸運能在碩班的最後接受到教育部獎勵金，國內對於美術、設計、工藝類型的獎勵金或獎學金很少，其中更要有特定資格才能申請。對於家裡經濟條件位於中間值的資格不能申請感到很苦惱，想要減少家裡的負擔，但只能盡力去參加公式型的比賽爭取獎金貼作品製作費，這也是高中、大學去比技能競賽練習的原因之一；後來覺得還是需要工藝結合兩者並行去發展，之後是年齡到了就放棄比公式型比賽，轉而去發展工藝類型，但有些比賽是須要支付報名費才能參加，像這次的教育部獎勵金就能支付一兩次的報名費或是在材料費上給予支援，這點真的非常感謝教育部提供補助的管道。高中到碩班期間一直在找尋類似獎學金的機制，終於有工藝類型也可以申請的獎勵制度了。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

以獎學金來說，理科類型的獎學金在碩班的獎學金網站非常豐富，畢竟臺灣主力還是在這類型上，能給予美術設計學系學生申請的選項很少，給工藝相關的又更少，當然企業不可能創一個對於公司毫無幫助的獎學金機制，能不能讓工藝更貼近國內生活或給予幫助還有很大的突破與發展。另外覺得以現在教育方向是有逐漸推行，學校老師在教學上推向本地化發展，讀研究所前為了製作玻璃胎掐絲琺瑯，需要玻璃工藝相關的製作機器、施作過程與能詢問的老師才回新竹讀碩士；就算老師不知道這項技法，我還是很需要請教擁有多年教學製作玻璃經驗的老師。在新竹玻璃算是其中一個代表工藝，老師很積極推動這項工藝，在學習玻璃製作的過程中，能感受到老師的教學熱誠與對工藝的熱愛，對於能接收到這樣的教育感到充實。



給對國際競賽有興趣的學生建議

就多多參加，當然不限至於國際競賽，國內也可以多參加，工藝類型在國外有很多大型比賽，也有限制媒材的賽制，個人覺得蠻有趣的。在國外除了能累計參賽與參展經驗也更有挑戰，有一種打電動要過關的感覺。不過在碩班得國外獎項也只有伊丹而已，主要都在研究技法過程，所以可能無法給出最正確的建議，但有時候比賽比到很累，會疑惑評審到底要甚麼？甚麼是能得獎的設計？甚麼是他們要的工藝？會有很多的疑問，到最後感覺不是自己，心情也會很不好；但那也沒什麼大不了的，比賽不如意並不是最壞的，因為競賽最終都不會是定義個人的樣子，當然製作的作品能得到市場上的青睞是最好的，畢竟誰不想用學了快十年的工藝養活自己，「得獎不是絕對，只是得獎比較幸運」。



獲獎作品介紹 Work & Concept

- 產品設計類 044
- 視覺傳達設計類 060
- 數位動畫類 116
- 建築與景觀設計類 121
- 工藝設計類 134
- 時尚設計類 137

**2025 美國國際設計傑出獎
2025 International Design Excellence Awards (IDEA)
金獎 Gold**

姓名

林姿廷 Lin, Zi-Ting
徐苡宸 Hsu, Yi-Chen

作品名稱

Hoo!

就讀學校

國立成功大學
規劃與設計學院
工業設計學系

指導老師

張俊元 Chang, Chun-Yuan



**2025 德國 iF 學生設計獎
2025 iF Design Student Award
Winner**

姓名

謝欣蓓 Hsieh, Hsin-Pei
洪祈崴 Hong, Qi-Wei
郭倬君 Kuo, Cho-Chun
潘楷欣 Pan, Kai-Hsin

作品名稱

臭彈繪本
Bluff Book

就讀學校

長庚大學
管理學院
工業設計學系

指導老師

簡詩穎 Chien, Shih-Ying

2025 德國 iF 學生設計獎

**2025 iF Design Student Award
Best of the Year (EUR4,000)**

姓名

黃立安 Huang, Li-An
吳若豪 Wu, Jo-Hao
孫康軒 Sun, Kang-Xuan

作品名稱

情緒怪獸
Story Emonster

就讀學校

中原大學
設計學院
商業設計學系

指導老師

施昌甫 Shih, Chang-Pu

**作品概念**

Story Emonster 利用表情、身體顏色和觸感，幫助兒童在說故事的過程中傳達故事主角的個性與情緒；並通過表情，學習和認知不同的情緒，提升他們對這些情緒的識別和應對能力。

**作品概念**

海底廢棄漁網對生態造成嚴重影響，回收過程危險且耗時。本產品以海廢再製材質製成，設計可重複充氣的浮力裝置，減少氧氣消耗與作業時間，提升打撈安全與效率，協助清除海底漁網，實現永續海洋目標。

**2025 德國 iF 學生設計獎
2025 iF Design Student Award
Winner**

姓名

黃昱皓 Huang, Yu-Hao
蔡駿輝 Cai, Jun-Ye
林良秦 Lin, Liang-Chin

作品名稱

水下回收廢棄漁網浮力瓶模組
Mare Renova

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
工業設計系

指導老師

謝明軒 Hsieh, Ming-Hsuan

**2025 德國紅點設計概念大獎
2025 Red Dot Award: Design Concept
最佳設計獎 Best of the Best**

姓名

蔡璨篆 Tsai, Tsan-Chuan
關旭森 Guan, Xu-Sen
黃韋傑 Huang, Wei-Jie

作品名稱

道路守護者 - 再生橡膠人孔蓋
Road Guardian – Recycled Rubber Manhole Cover

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

張景旭 Chang, Ching-Hsu
林姿瑩 Lin, Tz-Ying
謝毓琛 Hsieh, Yu-Cheh

**作品概念**

金屬人孔蓋防滑性差，易釀交通事故。「道路守護者」結合回收橡膠與重複使用金屬底座，提升止滑與耐磨性能，增強道路安全，同時降低維修成本，減少環境負擔。

**作品概念**

HIC是專為歌手設計的聲帶熱身裝置，結合醫學建議，透過吸入溫熱蒸氣，有效潤滑、放鬆聲帶，提升彈性、減少疲勞，並大幅縮短暖嗓時間。提供標準化、高效率的熱身流程，協助歌手在表演前迅速進入最佳狀態。

**2025 德國紅點設計概念大獎
2025 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot Winner**

姓名

張瀚升 Chang, Han-Sheng

作品名稱

越障輪椅
GlideUp

就讀學校

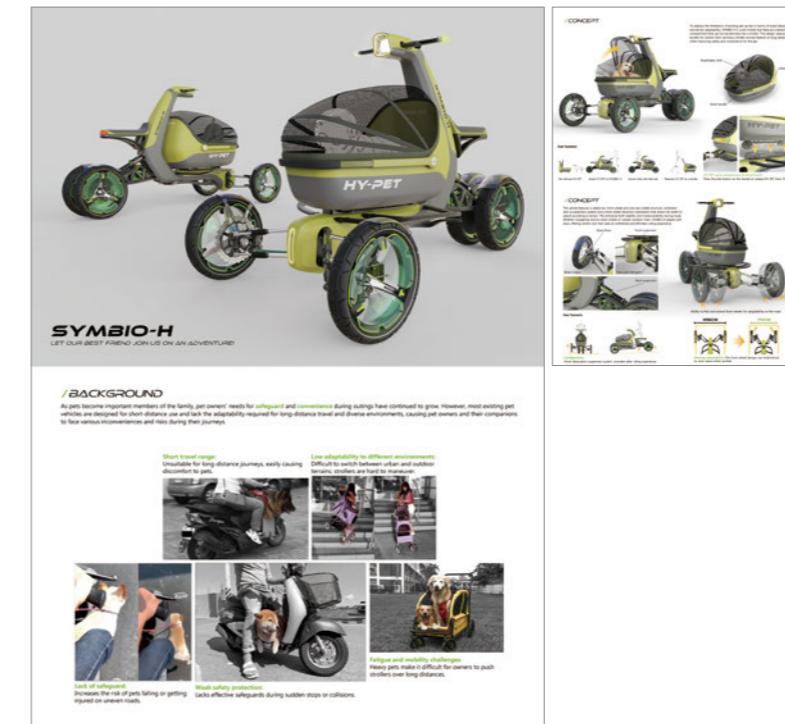
大同大學
設計學院
工業設計學系

指導老師

侯伯憲 Hou, Po-Hsien

**作品概念**

GlideUp 是一款免電力的足踩式液壓升降輔具，能快速抬升輪椅，平穩跨越高度差，無需改造環境。其模組化結構適用於多數輪椅，收納方便，讓出行更安全、更自在，也減輕照護者的負擔。

**作品概念**

SYMBIO-H 為一款氫能源驅動的人寵共乘載具，設計上採用可拆卸式寵物艙，能獨立轉換為推車，搭配避震與可調寬三輪結構，提升使用便利性與行駛穩定性，打造城市與戶外皆適用的行動方。

**2025 德國紅點設計概念大獎
2025 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot Winner**

姓名

劉新宇 Liu, Xin-Yu

作品名稱

專業歌手開嗓設備
HiC

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

張鴻兪 Chang, Hung-Yu

**2025 德國紅點設計概念大獎
2025 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot Winner**

姓名
鄭俊彥 Cheng, Chun-Yen

作品名稱
寵物共乘載具
SYMBIO-H

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-Ywan

**2025 德國紅點設計概念大獎
2025 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot Winner**

姓名

張玉婷 Chang, Yu-Ting
賴沛羽 Lai, Pei-Yu
張銘哲 Zhang, Ming-Zhe
張明鈺 Chang, Ming-Yu
黃莉芸 Huang, Li-Yun

作品名稱

安心餵 - 安心哺乳服務
Mobile Breastfeeding Pack

就讀學校

南臺科技大學
數位設計學院
創新產品設計系

指導老師

葉麗棻 Yeh, Li-Fen
陳亞麟 Chen, Ya-Lin

**作品概念**

因應外出哺乳不便、隱私不足與社會支持低落等問題，本設計以「提升母親哺乳體驗」為核心，結合智慧調節與人體工學，打造操作簡便、隱私友善的哺乳輔具。透過哺乳友善標章，鼓勵公共空間支持哺乳行為，促進母乳哺育普及。

**2025 德國紅點設計概念大獎
2025 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot Winner**

姓名

黃柏叡 Huang, Bo-Jui
朱依 Chu, Yi
陳皆佑 Chen, Jie-You
鄭竹家 Zheng, Zhu-Jia

作品名稱

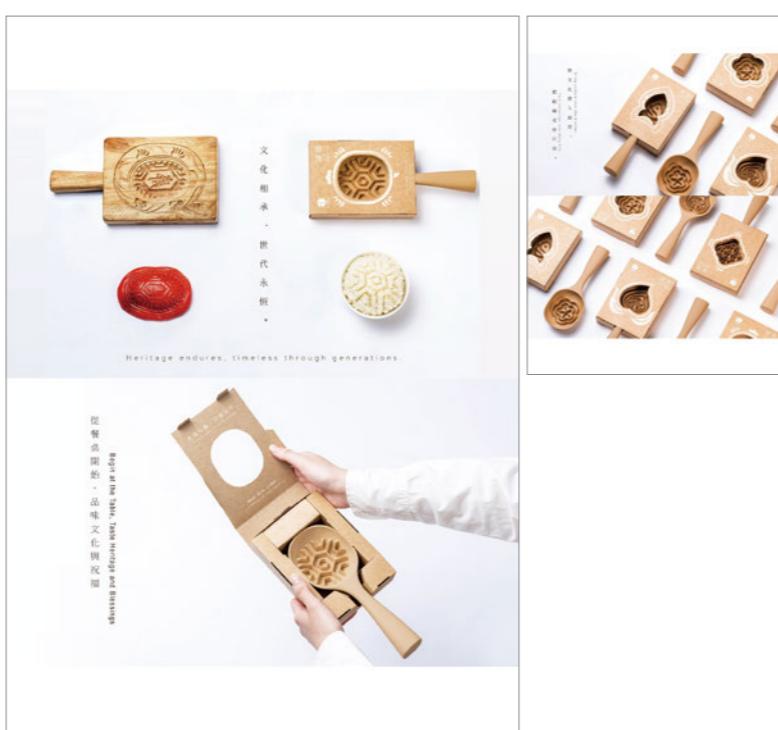
模。飯
Mold Fine -Taiwanese Cultural Spoon

就讀學校

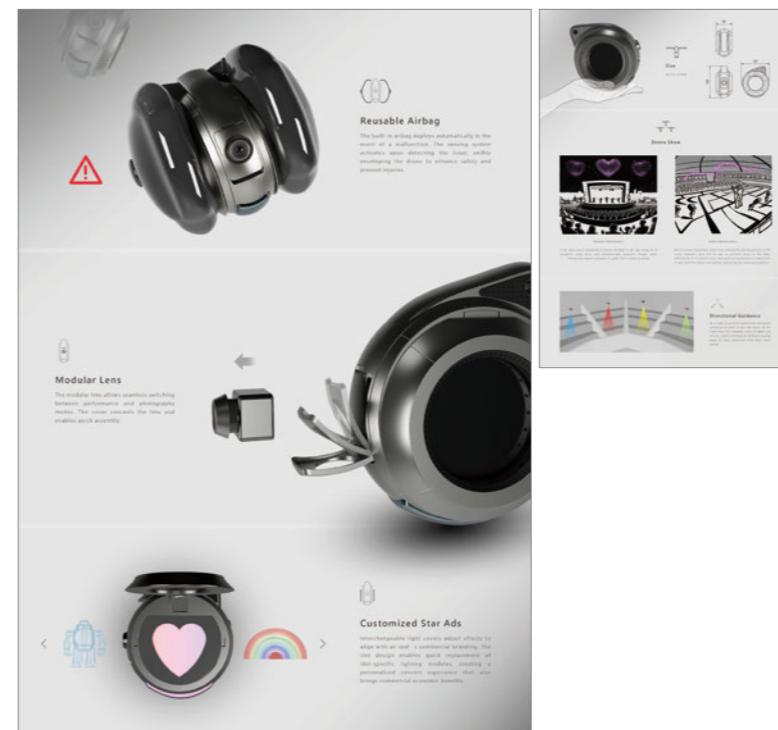
南臺科技大學
數位設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

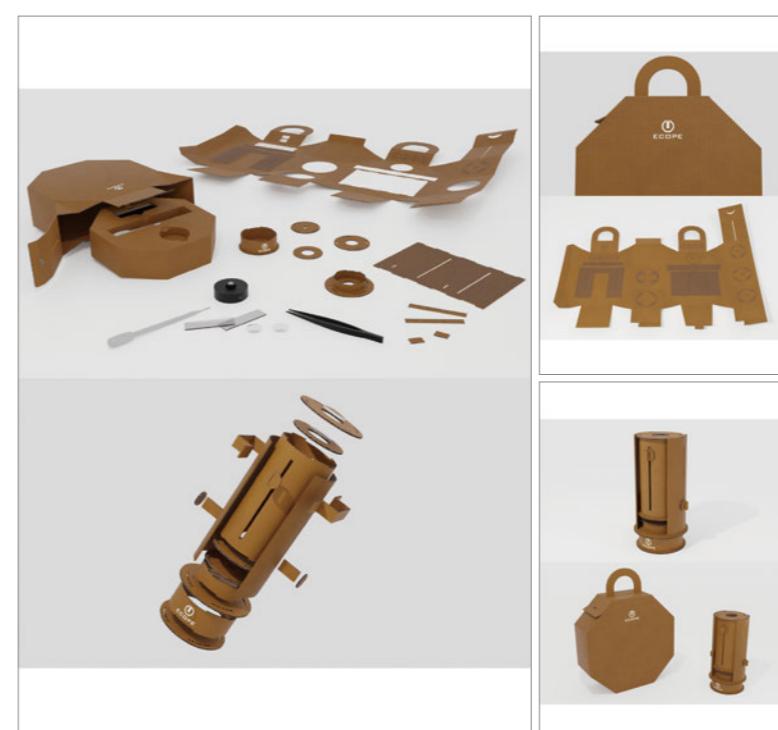
陳炫助 Chen, Hsuan-Chu
賴孟玲 Lay, Meng-Ling
童鼎鈞 Tung, Ting-Chun

**作品概念**

以臺灣傳統裸印紋樣轉化飯匙造型，承載飲食記憶與文化情感，傳遞祝福寓意。融合永續材質與現代語彙，讓傳統工藝融入日常，實踐文化生活化的設計理念。

**作品概念**

隨著社群媒體的普及，演唱會成為高熱度話題，相關內容在平台上激增，展現極高討論熱度。為滿足 Z 世代對臨場感與互動性的需求，我們致力於打造智慧化、沉浸式的現場體驗，提升演唱會的附加價值。

**作品概念**

這款低成本、環保顯微鏡以包裝即產品為設計核心，內含觀察所需配件與浮游生物捕捉網，拆裝簡易。使用者可親自採集並觀察水中微生物，寓教於樂，啟發孩童對科學與環境的好奇與關注。

**2025 德國紅點設計概念大獎
2025 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot Winner**

姓名

王李婷 Wang, Li-Ting
鄭采薇 Cheng, Tsai-Wei

作品名稱

Live Wave- 現場優化無人機系統
Live Wave - On-Site Optimization
Drone System

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

**2025 德國紅點設計概念大獎
2025 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot Winner**

姓名

黎曉函 Li, Hsiao-Han
張亦睿 Jhang, Yi-Ruei
陳靜宜 Chen, Ching-Yi

作品名稱

微觀探索家
ECOPE

就讀學校

國立雲林科技大學
設計學院
創意生活設計系

指導老師

尤宏章 Yu, Hung-Chang

**2025 德國紅點設計概念大獎
2025 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot Winner**

姓名

李祥耀 Lee, Shiang-Yao
黃柏諺 Huang, Po-Yen

作品名稱

DP-Pro 裝修師傅無塵水泥攪拌機
DP-Pro Dust-Free Cement Mixer for Construction Workers

就讀學校

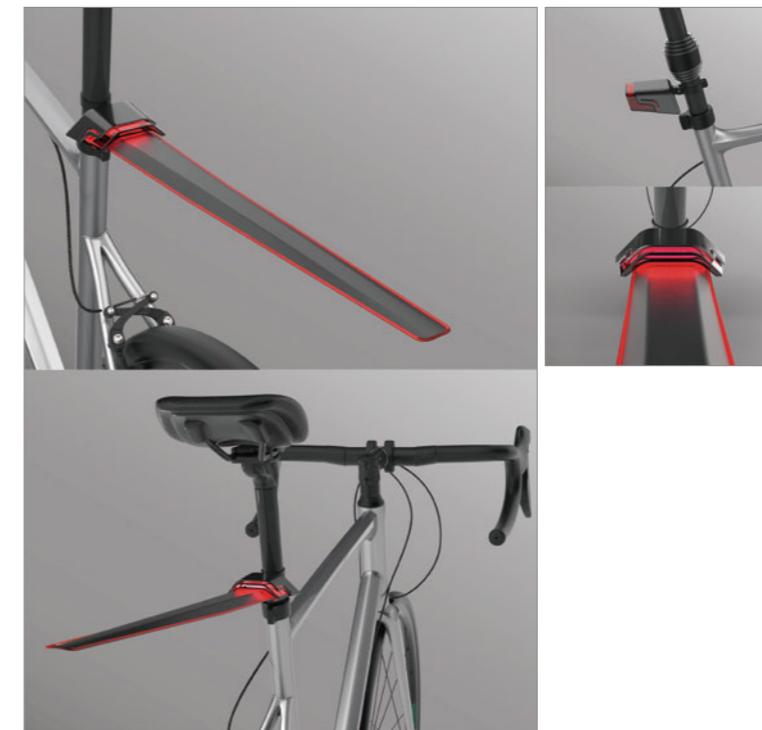
國立臺北科技大學
設計學院
工業設計系

指導老師

黃孟帆 Huang, Meng-Fan

**作品概念**

DP-Pro 是專為室內裝修師傅設計的無塵水泥攪拌機，透過封閉式攪拌並過濾粉塵降低肺部疾病及眼睛傷害、人體工學握把及腳踏固定提供省力操作，給予師傅安全友善的工作設備。

**作品概念**

專為安全便利而設計的自行車後燈和可折疊擋泥板。擋泥板可在惡劣天氣條件下快速展開，並配有導光條，可延長車燈可見度，無需使用高功率 LED 燈即可提升側面可視性和安全性。

**2025 德國紅點設計概念大獎
2025 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot Winner**

姓名

莊筑安 Chuang, Chu-An
李旨昀 Li, Chih-Yun
吳宜蓁 Wu, Yi-Chen
陳姿姈 Chen, Zih-Jin
林于禾 Lin, Yu-He

作品名稱

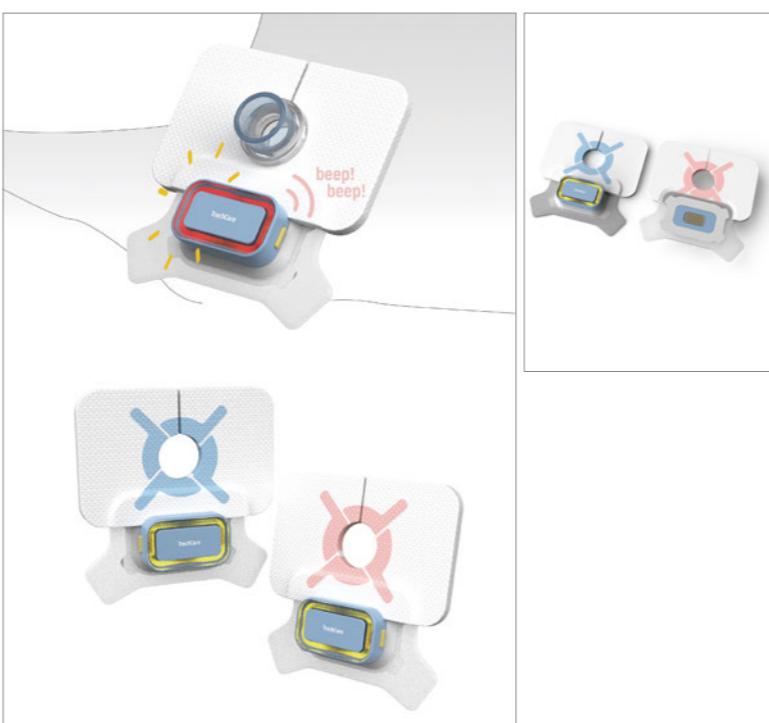
氣切堵塞漏液提醒裝置
TrachCare

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**

TrachCare 裝設於氣切口，以超音波成像判別管內堵塞與滑脫狀況，並聲光警示護理員；搭配隨分泌物酸鹼值而變色的纖維紗布，協助早期識別發炎與感染，以利清潔與更換。

**作品概念**

Barn Buddies 是互相租借與買賣倉儲時間的倉儲共享平台，農民藉平台在收成淡季出租倉庫獲取虛擬貨幣，在豐收期向其他農夫租用倉儲以減少糧食浪費、降低倉儲成本、穩定物價與生計。

**2025 德國紅點設計概念大獎
2025 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot Winner**

姓名

王鈞生 Wang, Chun-Sheng

作品名稱

LumiFender 單車導光土除
LumiFender-Bicycle Light Guide
Folding Fender

就讀學校

實踐大學
設計學院
工業產品設計學系

指導老師

丑宛茹 Chou, Wan-Ru

**2025 德國紅點設計概念大獎
2025 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎 Red Dot Winner**

姓名

李旨昀 Li, Chih-Yun
吳宜蓁 Wu, Yi-Chen
陳姿姈 Chen, Zih-Jin
林于禾 Lin, Yu-He
莊筑安 Chuang, Chu-An

作品名稱

穀倉夥伴
Barn Buddies

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

2025 德國紅點品牌暨傳達設計大獎
2025 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner

姓名

陳柔樺 Chen, Rou-Hua
 陳婉棋 Chen, Wan-Chi
 吳柔霏 Wu, Rou-Fei
 蔡蔚廷 Tsai, Wei-Ting

作品名稱

網路流量寵物
 Network Traffic Pet

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



作品概念

Network Traffic Pet 是數位寵物，透過網路流量將上網習慣與寵物健康狀態聯繫起來，以表情、顏色等功能，具象化方式提醒自身健康狀態。並搭配熱感打印機，每週輸出使用報告，協助自我管理。

2025 德國紅點品牌暨傳達設計大獎
2025 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner

姓名

林芯瑜 Lin, Xin-Yu
 李艾芸 Lee, Ai-Yun
 張緣心 Chang, Yuan-Hsin
 邱凡傑 Chiou, Fan-Jie
 陳毓婕 Chen, Yu-Chieh
 周承翰 Chou, Cheng-Han
 張騫 Chang, Chien
 陳宥憲 Chen, You-Xian

作品名稱

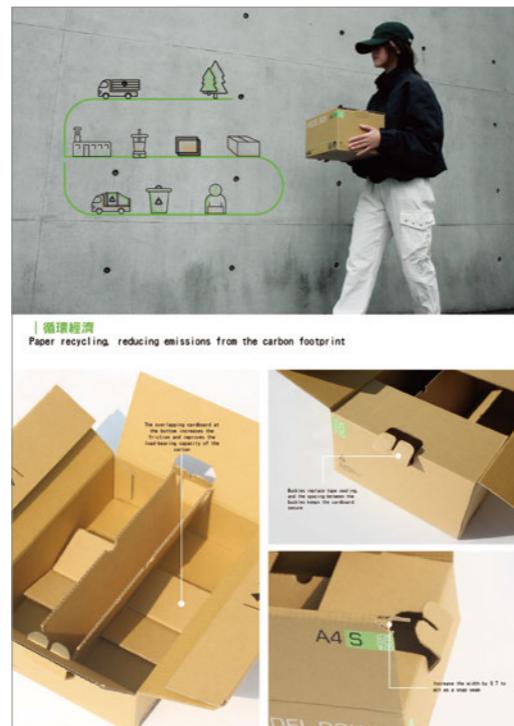
示範紙箱
 Model Box

就讀學校

復興商工
 廣告設計科

指導老師

許得輝 Hsu, Te-Huei



作品概念

改變紙箱必須使用膠帶的條件，改良結構上蓋短邊採扣固定，底部以紙板交疊增加摩擦力，無須使用膠帶即可提升承重力，符合綠色循環。雖面積增加 5%，卻提升重複使用率，減少廢棄的情況。



作品概念

套組內含腦波偵測枕巾、智慧感應燈及睡眠管理 APP。使用 e-textile 感測器紀錄睡眠腦波，並連接至智慧感應燈，在睡前、睡中、中斷時提供最合適的燈光。透過睡眠管理 APP，協助使用者監測自我睡眠品質。

2024 ISARCH 設計獎
2024 ISARCH Award
銅獎 Bronze

姓名

卓苡姍 Cho, Yi-Shan
 林奕箴 Lin, Yi-Chen

作品名稱

腦波偵測睡眠氛圍燈
 EEG Ambient Light

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

吳品潔 Wu, Pin-Chieh
 徐宏文 Hsu, Hung-Wen
 林信宏 Lin, Hsin-Hung



作品概念

這款閩南語益智玩具圖卡結合觸覺、視覺與聽覺，透過卡通造型、拼音發音與互動設計，激發 3 ~ 6 歲孩童與視障兒童的學習興趣，提升語言記憶與本土語言使用率。

2024 ISARCH 設計獎
2024 ISARCH Award
Winner

姓名

李佩儀 Li, Pei-Yi
 許卉晴 Hsu, Hui-Qing
 游雅娟 You, Ya-Juan

作品名稱

台灣閩南語益智玩具圖卡
 Taiwanese Hokkien educational toys

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

劉芃均 Liu, Penh-Jyun

2024 ISARCH 設計獎

2024 ISARCH Award

Winner

姓名

黃恩壽 Vong, An-Tho

作品名稱

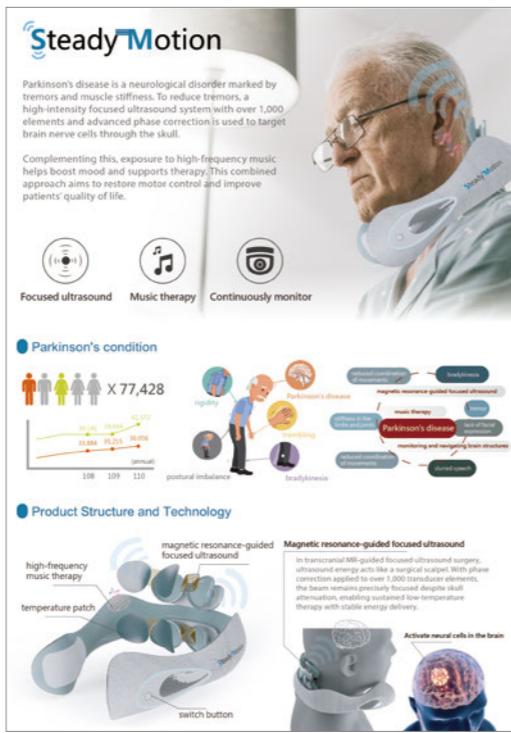
穩定的活動
Steady Motion

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



作品概念

帕金森氏症常見症狀為震顫與僵硬。透過應用高強度聚焦超音波與相位校正技術於穿戴裝置，精準刺激腦部神經，結合高赫茲音樂療法，有助穩定運動功能並改善情緒與生活品質。



作品概念

TBIBS 是款在面臨需大量特殊病房的災難時，可在一般病床快速充氣搭建成真正負壓的臨時燒傷病床系統。透明隔離艙藉抽換氣時殺菌，並方便治療病人，主體可做為物資推車與騎乘用。

2024 ISARCH 設計獎

2024 ISARCH Award

Winner

姓名

劉千瑜 Liu, Chien-Yu
李芷涵 Li, Jhih-Han
廖柏焜 Liao, Po-Kun

作品名稱

光竹舞
Bamboo Waltz of Light

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
林群涵 Lin, Chun-Han

作品概念

燈具設計融合斗笠與鸚鵡螺意象，象徵日出日落的傳承與生命的循環。竹編隨燈光旋轉，投射層層變化的光影，如同蛻變歷程，展現成長與時間流動的詩意視覺。



作品概念

這是款針對昆蟲灼傷的可沖洗與冰敷醫療貼片，將伤口清潔、患部保護、冰敷功效整合為一，提供即時的伤口舒緩，降低在戶外處理伤口的不便性，同時可避免繁瑣的醫護用品使用。

2024 ISARCH 奖

2024 ISARCH Award

Winner

姓名

林于禾 Lin, Yu-He
陳姿吟 Chen, Zih-Jin
吳宜蓁 Wu, Yi-Chen
莊筑安 Chuang, Chu-An
李旨昀 Li, Chih-Yun

作品名稱

TBIBS 臨時燒傷病床裝置
TBIBS-Temporary Burn Injury Bed System

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

李錯尤 Li, Kai-Chu

2024 ISARCH 設計獎

2024 ISARCH Award

Winner

姓名

林子筠 Lin, Zih-Yun

作品名稱

昆蟲灼傷急救貼
Band-Ice

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

李錯尤 Li, Kai-Chu

2024 ISARCH 設計獎

2024 ISARCH Award

Winner

姓名

莊筑安 Chuang, Chu-An
 李旨昀 Li, Chih-Yun
 吳宜蓁 Wu, Yi-Chen
 陳姿吟 Chen, Zih-Jin
 林于禾 Lin, Yu-He

作品名稱

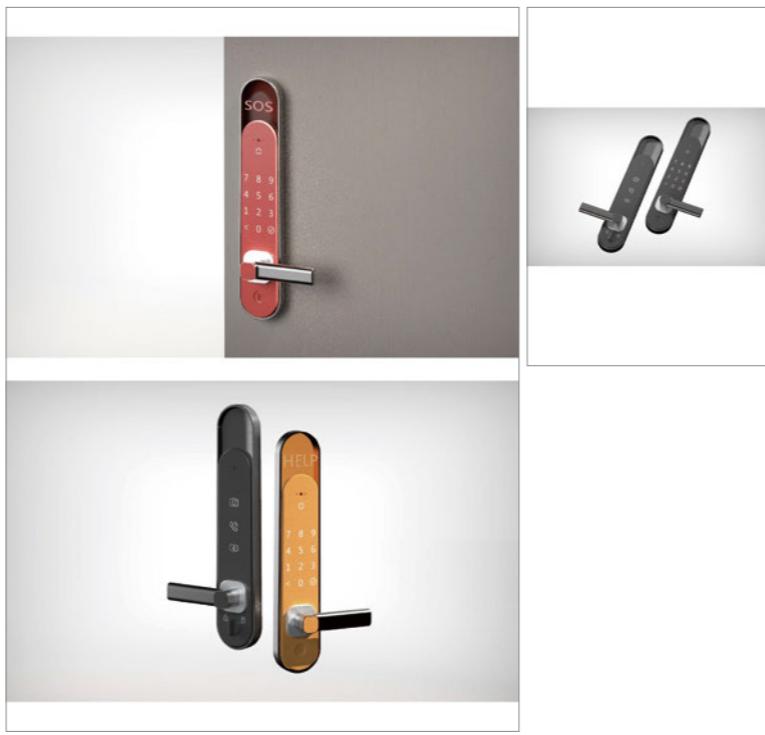
緊急通報門鎖
 EDL - Emergency Door Lock

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

EDL 是可在緊急狀況自動解鎖，並向外界發出警報與通報救援的智慧門鎖。藉聲音呼救及影像來偵測與判斷長者狀況，可搭配穿戴裝置與室內監控，當地震、火災時也會自動解鎖。

2024 ISARCH 設計獎

2024 ISARCH Award

Winner

姓名

吳昀蓁 Wu, Yun-Jhen

作品名稱

TongueFlex Pro

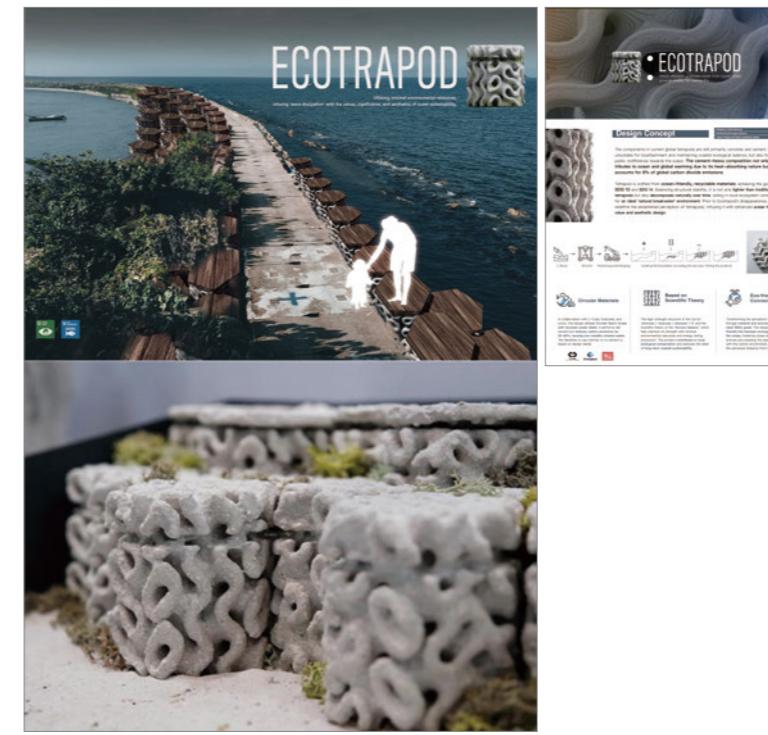
就讀學校

國立臺灣師範大學
 藝術學院
 設計學系



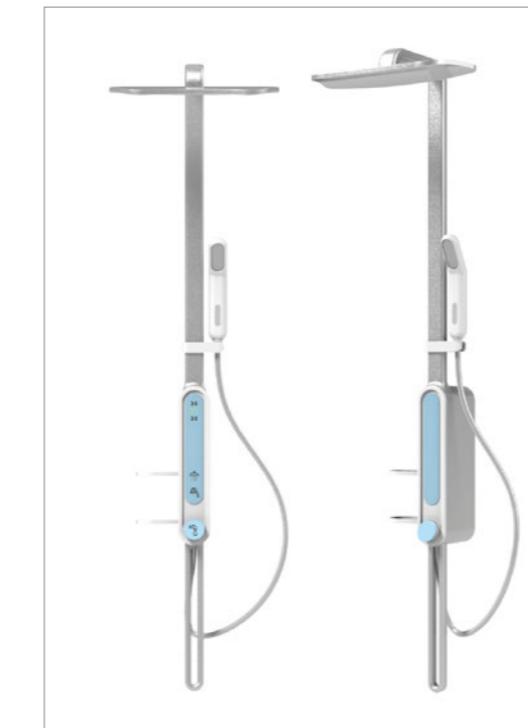
作品概念

TongueFlex Pro 是為緩解吞嚥困難的長者而設計輔助舌肌力量訓練的遊具，以擺動舌頭訓練內源肌與透過呼吸訓練外源肌，來提升吞嚥所需的肌力，並可透過手機前鏡頭追蹤訓練狀況進行冒險遊戲。



作品概念

Ecotrapod 是以回收牡蠣殼製成的環保消波塊，使用循環漿體取代水泥，可減少 30-90% 碳排放。其 Gyroid 結構輕盈堅固，提供海洋生物棲息空間，兼具生態、功能與美感，實現海洋永續。



作品概念

H2Oloop 是將原淋浴前期等待熱水時所浪費掉的冷水進行儲存，等待熱水加熱完成後，藉恆溫控制釋放所儲存的冷水，進行融合達到使用者設定之溫度的智慧淋浴系統。

2024 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Student Product of the Year

姓名

林劭宇 Lin, Shao-Yu
 蔣佳穎 Chiang, Chia-Yin

作品名稱

消波新解方
 ECOTRAPOD

就讀學校

國立臺灣科技大學
 設計學院
 設計系

指導老師

鄭洪 Cheng, Hong

2024 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Best of Best

姓名

吳宜蓁 Wu, Yi-Chen
 陳姿吟 Chen, Zih-Jin
 李旨昀 Li, Chih-Yun
 莊筑安 Chuang, Chu-An
 林于禾 Lin, Yu-He

作品名稱

熱水道加熱前期冷水利用智慧淋浴系統
 H2Oloop

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 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Winner**姓名**

陳姿吟 Chen, Zih-Jin
 林于禾 Lin, Yu-He
 吳宜蓁 Wu, Yi-Chen
 莊筑安 Chuang, Chu-An
 李旨昀 Li, Chih-Yun

作品名稱

校園種植循環裝置
 Wormy Planty

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**

Wormy Planty 是台校園種植循環裝置，孩童藉動手絞碎廢紙、混和午餐廚餘來飼養蚯蚓，再藉蚯蚓的糞土與尿液做為肥料，培育蔬菜最終食用，藉此學習環境與永續思維。

2024 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Winner**姓名**

黃暉翔 Huang, Wei-Siang

作品名稱

Vacuum Scraper Mats

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**

Vacuum Scraper Mats 可輕鬆清潔鞋底，讓使用者在進入室內前保持乾淨。人們只需站在墊子上不動，刷毛便會自動旋轉，並將灰塵吸入集塵盒中。

**作品概念**

水槽內嵌洗衣機為小宅設計，具洗衣、沖洗、脫水功能。可倒入洗衣精產生泡沫的水龍頭，搭配嵌入洗衣盆的水槽，並以馬達帶動洗衣；而洗衣盆內紋路方便搓衣，滿足衛生私密需求。

2024 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Winner**姓名**

莊筑安 Chuang, Chu-An
 李旨昀 Li, Chih-Yun
 吳宜蓁 Wu, Yi-Chen
 陳姿吟 Chen, Zih-Jin
 林于禾 Lin, Yu-He

作品名稱

水槽內嵌洗衣機
 SinkIn Washer

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**

生物鏈達到永續循環的魚苗培育智能監控系統，初期輪蟲做為魚苗餌料，並藉生物絮團處理魚糞便，降低水中氨氮和亞硝酸鹽濃度，下層絲蚯蚓攝食魚糞繁殖，最終一同作為魚苗飼料。

2024 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Winner**姓名**

莊筑安 Chuang, Chu-An
 李旨昀 Li, Chih-Yun
 吳宜蓁 Wu, Yi-Chen
 陳姿吟 Chen, Zih-Jin
 林于禾 Lin, Yu-He

作品名稱

永續魚苗培育循環系統
 Fry Cradle

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

2025 紐約藝術指導協會年度獎

2025 New York Art Directors Club

Annual Awards (ADC)

Silver

姓名

陳鈺捷 Chen, Yu-Jie
 楊予震 Yang, Yu-Zhen
 陳亞琪 Chen, Ya-Chi
 林崇民 Lin, Chung-Min

作品名稱

蝶詠
 Butterfly Sustainability

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

林侃生 Lin, Kan-Sheng
 王曉今 Wang, Hsiao-Chin
 張盛權 Chang, Sheng-Chuan



2025 紐約藝術指導協會年度獎

2025 New York Art Directors Club

Annual Awards (ADC)

Silver

姓名

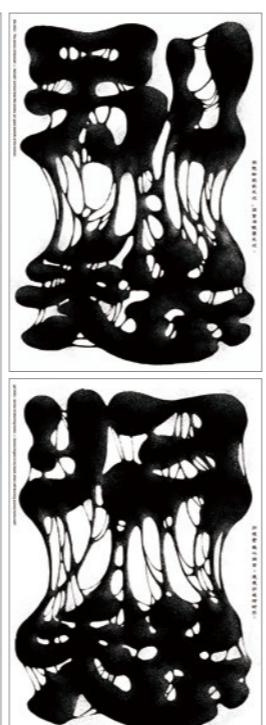
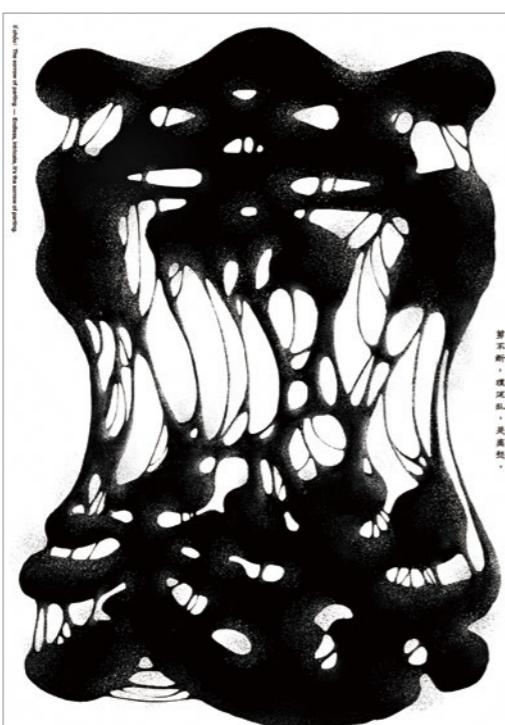
陳郭益言 Goyen Chen

作品名稱

2024 憂愁三部曲詩歌展
 2024 Sorrow Trilogy Poetry Show

就讀學校

亞洲大學
 資訊電機學院
 人工智能博士學位學程



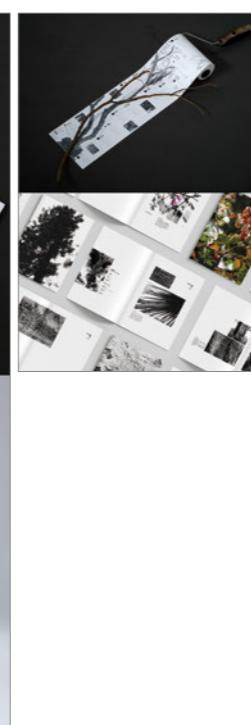
作品概念

作品以「別愁、離愁、歸愁」為題，為山東大學舉辦的詩會活動，設計出一系列的視覺設計，融合手繪筆觸與詩意語彙，塑造纏綿、抽象的悲傷質感，呈現出藕斷絲連般的情緒結構，讓觀者於黑白之間感受各種無言的憂愁。



作品概念

臺灣蕃諸富含土地文化永續價值，品牌設計彰顯農耕職人的生活圖像記憶，低調色彩和手感圖像，結合詩文脈絡詮釋土地情感，搭配情感文宣與數位推廣，連結品牌故事與純釀甘味。



作品概念

日復一日穿行城市，我們常忽視身旁的行道樹。《街道美樹館》從「美」出發，透過觀察與轉譯，從街道群體走向行道樹個體，呈現其色彩、造型與紋理之美，並以互動裝置與滾軸月曆，邀請人們重新凝視日常中的自然與文化。

2025 紐約藝術指導協會年度獎

2025 New York Art Directors Club

Annual Awards (ADC)

Bronze

姓名

莊佳穎 Zhuang, Jia-Ying
 甘蕙語 Kan, Hui-Yu
 張雅棻 Chang, Ya-Fen
 陳宜萱 Chen, Yi-Hsuan
 廖友華 Liao, Yu-Hua

作品名稱

諸式生活
 Sweet Potato Way of Life

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

2025 紐約藝術指導協會年度獎

2025 New York Art Directors Club

Annual Awards (ADC)

Bronze

姓名

許卉靖 Hsu, Hui-Ching
 蔡朝龍 Tsai, Chao-Lung
 吳亮儀 Wu, Liang-Yi
 許家瑋 Hsu, Chia-Wei
 鄧廣毅 Teng, Kuang-Yi

作品名稱

街道美樹館
 Museum of Avenue Trees

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

2025 紐約藝術指導協會年度獎

2025 New York Art Directors Club

Annual Awards (ADC)

Bronze

姓名

魏以柔 Wei, Yi-Rou

王儀盈 Wang, Yi-Ying

吳槿瑄 Wu, Chin-Hsuan

歐子菁 Ou, Tzu-Ching

白芷瑄 Pai, Chih-Hsuan

作品名稱

食蟲隱事

Secrets of Carnivorous Plants

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



作品概念

本設計推廣食蟲植物獨特生態美學，以立體結構、仿生造型、多彩圖像營造食蟲植物的萬花世界，黏蟲創意產品與系列生態圖鑑，引領大眾了解食蟲植物背後鮮為人知的生態秘辛。



作品概念

「衣歸」探討衣物與人的連結，以永續為核心，透過「續」、「時」、「織」三主題，探索布料承載的文化與記憶。舊衣化為烏龜布偶象徵長壽、環保與記憶，以慢時尚延續循環故事。

2025 紐約藝術指導協會年度獎

2025 New York Art Directors Club

Annual Awards (ADC)

Merit

姓名

林衿婷 Lin, Jin-Jin

鄭安倫 Cheng, An-Lun

劉芷妤 Liu, Chih-Yu

陳幸嫻 Chen, Shing-Shuan

作品名稱

條通新映象

DIAO TONG NEWIMPRESSION

就讀學校

中國科技大學

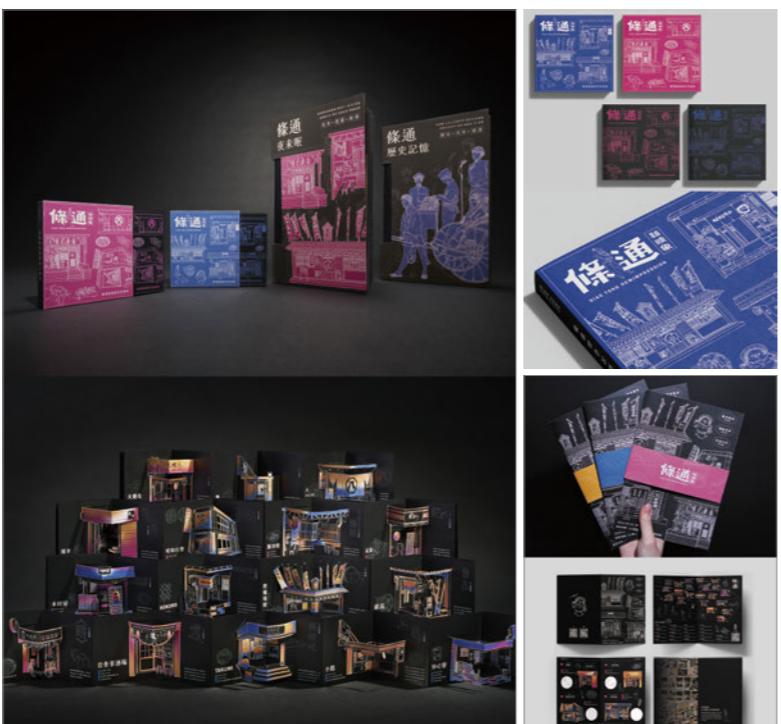
規劃與設計學院

視覺傳達設計系

指導老師

林侃生 Lin, Kan-Sheng

王曉今 Wang, Hsiao-Chin



作品概念

我們位於臺北市的條通至今已有百年歷史，卻因為鞏固的舊印象，導致大眾遺忘其深厚歷史遺產與文化底蘊。為了讓大家重新看見條通的轉變，我們設計了條通歷史文化介紹冊、特色店家立體書和導覽走讀活動。



作品概念

「巷弄」承載都市文化發展的精髓，設計以故事敘述融合圖像，聚焦飲食、技藝、建築與信仰四大主軸，重現生活博物有形無形資產，融入數位導覽體驗，探索都市脈絡中歷史與文化精髓，讓歷史記憶與永續理念相互交織。

2025 紐約藝術指導協會年度獎

2025 New York Art Directors Club

Annual Awards (ADC)

Merit

姓名

陳盈秀 Chen, Ying-Shiou

林欣樺 Lin, Hsin-Hua

戴珮羽 Dai, Pei-Yu

蕭又寧 Xiao, You-Ning

楊絜羽 Yang, Jie-Yu

作品名稱

衣歸

Circular Tale

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

林侃生 Lin, Kan-Sheng

王曉今 Wang, Hsiao-Chin

2025 紐約藝術指導協會年度獎

2025 New York Art Directors Club

Annual Awards (ADC)

Merit

姓名

陳儀庭 Chen, Yi-Ting

彭宣棋 Peng, Xuan-Qi

章蔚彤 Chang, Wei-Tong

吳育仁 Wu, Yu-Ren

游纖華 Yu, Zhi-Hua

詹蓉葶 Chan, Rong-Ting

作品名稱

巷弄博物

Alleyway Museum

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

2025 紐約藝術指導協會年度獎

2025 New York Art Directors Club

Annual Awards (ADC)

Merit

姓名

洪川凱 Hong, Chuan-Kai

陳甫霖 Chen, Fu-Lin

蔡東軒 Tsai, Tung-Hsuan

鍾承諭 Chung, Cheng-Yu

作品名稱

貓紙出品

PET PAPER

就讀學校

嶺東科技大學

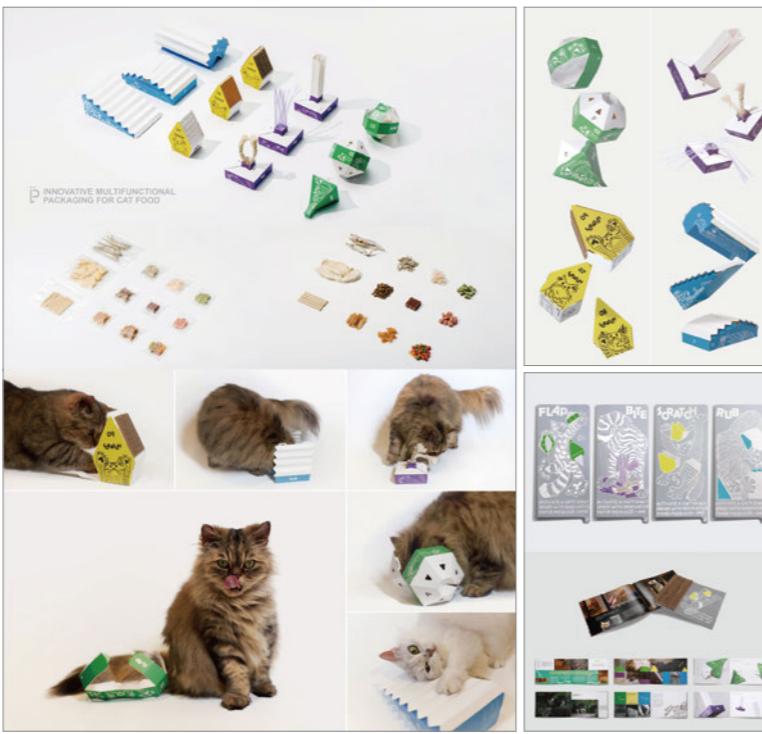
設計學院

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

製作 4 系列共 12 款符合貓需求的新型飼料包裝，以貓五感切入，整體結構防刺且對應貓的行為，加入貓可視色、鈴鐺、海鮮氣味、多種形態飼料，整體具高貼合度與多功能性。



作品概念

在 AI 無限生成下，語言成為過度堆疊的符號，原意被壓縮至失序。字母如洪水般傾瀉，象徵語言的過載與溝通的崩解，映現數位時代的資訊焦慮。

2025 東京 TOKYO TDC 年度獎

2025 Tokyo TDC Annual Awards

Excellent work

姓名

鄭炎坤 Cheng, Yen-Kun

劉宗信 Liu, Zong-Shin

曾秉謙 Zeng, Bing-Qian

作品名稱

翻開大溪

Unfold Daxi

就讀學校

國立臺北商業大學

創新設計與經營學院

商業設計管理學系

指導老師

林育如 Lin, Yu-Ju



作品概念

大溪老街擁有獨特街屋與古老工法，逐漸被人遺忘。我們以手工書為媒介，書殼以報紙漿仿青磚，內頁結合水泥、黏土、木材等材質，重現老街風貌。透過視覺與觸覺，讓讀者如同漫步街道，喚起對文化資產的關注與保存意識。



作品概念

個體在極權語境下表達受限，沉默成為被迫的常態，也可能是無聲的反抗。

2024 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2024 Golden Bee Global Biennale of

Graphic Design

入選

姓名

陳郭益言 Goyen Chen

作品名稱

錯亂

Confusion

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

湯筱婷 Tang, Hsiao-Ting

2024 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2024 Golden Bee Global Biennale of

Graphic Design

入選

姓名

郭俊葦 Guo, Jun-Wei

作品名稱

言論自由

FREEDOM OF SPEECH

就讀學校

景文科技大學

人文暨設計學院

視覺傳達設計系

指導老師

林鴻彰 Lin, Hung-Chang

2024 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2024 Golden Bee Global Biennale of Graphic Design

入選

姓名

郭俊偉 Guo, Jun-Wei

作品名稱

醒

WAKE UP

就讀學校

景文科技大學

人文暨設計學院

視覺傳達設計系

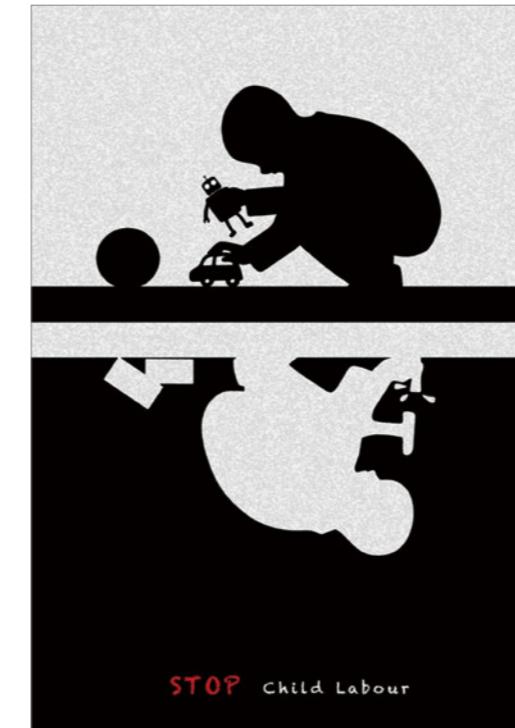
指導老師

林鴻彰 Lin, Hung-Chang



作品概念

全球化高效運作所導致的時間壓縮與認知疲乏，個體在制度性節奏中被動參與的現實。



作品概念

本作品以對比手法呈現孩童應有的童年與現實的童工處境，上方是正常孩童的童年剪影，下方倒影卻是在勞動。藉由視覺衝擊喚起觀者對兒童勞動議題的關注，傳達「童年不該被剝奪」的強烈訴求。

2024 墨西哥國際海報雙年展

2024 International Poster Biennial in Mexico (BICM)

入選

姓名

王珈棋 Wang, Jia-Qi

作品名稱

保住

SAVE

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

朱庭逸 Chu, Ting-Yi



作品概念

瀕臨絕種動物被掠奪了重要的一部分，這也導致他們的生命面臨了危險，希望能搶救他們，所以將他們送往醫院救治，延續他們的生命。



作品概念

本作品以撲滿象徵儲蓄概念，綠葉從中萌芽，傳達「金錢與永續並存」的理念。命名《Save green》具雙關意涵，既呼籲節能環保，也暗示綠色經濟與未來投資，鼓勵大眾從日常儲蓄中培養環保意識，共創綠色未來。

2024 墨西哥國際海報雙年展

2024 International Poster Biennial in Mexico (BICM)

入選

姓名

王紘緯 Wang, Hong-Wei

作品名稱

停止童工

Stop Child Labour

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

朱庭逸 Chu, Ting-Yi

2024 墨西哥國際海報雙年展

2024 International Poster Biennial in Mexico (BICM)

入選

姓名

陳郭益言 Goyen Chen

作品名稱

守護綠意

Save Green

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

湯筱婷 Tang, Hsiao-Ting

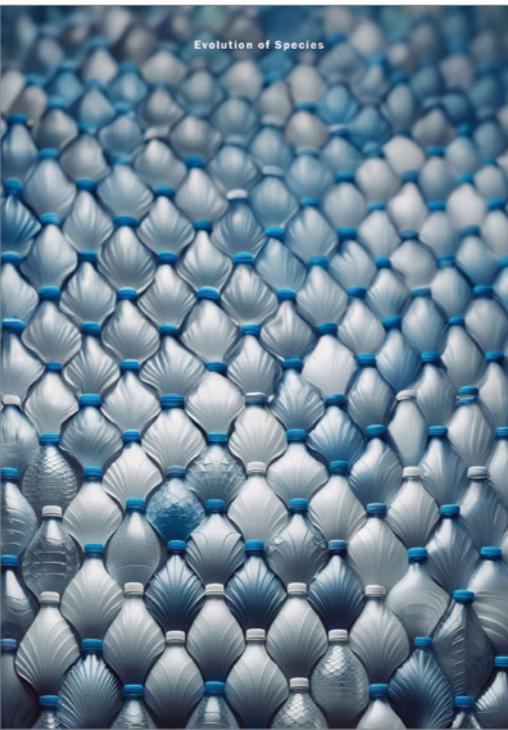
**2024 墨西哥國際海報雙年展
2024 International Poster Biennial in Mexico (BICM)
入選**

姓名
陳郭益言 Goyen Chen

作品名稱
物種進化
Evolution of Species

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
湯筱婷 Tang, Hsiao-Ting



作品概念

作品《Evolution of Species》以寶特瓶構成魚鱗圖像，象徵塑膠成為自然演化中的「新物種」。藉由塑膠紋理的變異，揭示人造物與自然界的界線正逐漸模糊，引發對環境永續的省思。

**2024 墨西哥國際海報雙年展
2024 International Poster Biennial in Mexico (BICM)
入選**

姓名
陳郭益言 Goyen Chen

作品名稱
隱藏的危機
Invisible Crisis

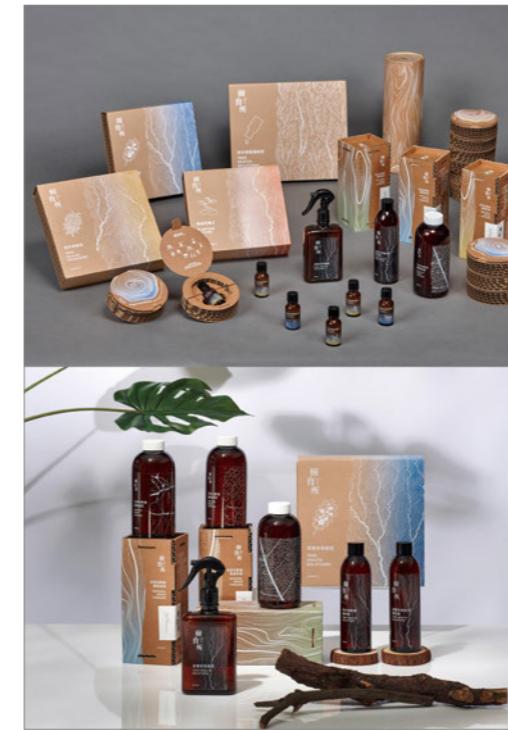
就讀學校
亞洲大學
創意設計學院
數位媒體設計學系

指導老師
湯筱婷 Tang, Hsiao-Ting



作品概念

作品《Invisible Crisis》以 X 光圖像視覺，來誇張的表現海龜腹中充滿塑膠垃圾景象，象徵人類污染對海洋生物造成的隱形危機，喚起大眾對塑膠污染的反思與警覺。



作品概念

推動臺灣樹木醫院品牌重塑，結合數位互動體驗，提升大眾對樹木健康的認識與關注。以樹育所為主題，傳遞樹木醫療價值，吸引年輕族群參與保護行動，培養責任感與趣味學習動機。

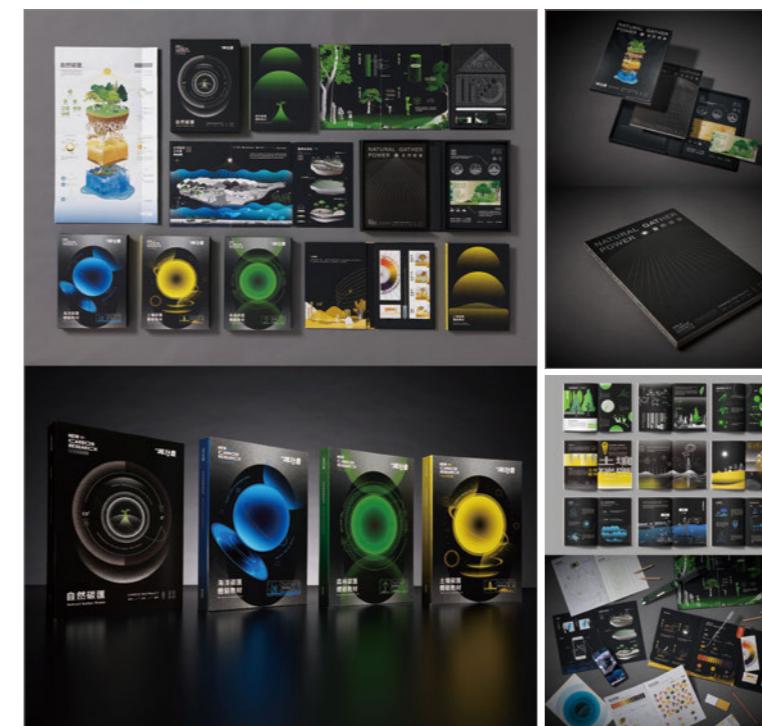
**2024 德國紅點品牌暨傳達設計大獎
2024 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner**

姓名
吳韻慧 Wu, Yun-Hui
林昀萱 Lin, Yun-Syuan
徐饒芸 Hsu, Yi-Yun

作品名稱
樹育所
Tree Education Institute

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

融合「森林、海洋、土壤」之自然碳匯，將碳種賦予形象。從色彩、紋理、視覺資訊圖表等面向引導學童對全球暖化的理解。以寓教於樂的方式讓孩子理解自然碳匯、淨零減碳，培養環境責任感，成為永續發展的推動者。

**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 Winner**

姓名
周好忻 Chou, Yu-Hsin
彭丞育 Peng, Cheng-Yu
張欣怡 Chang, Hsin-Yi
丁冠誌 Ting, Kwan-Chu

作品名稱
NEW 碳計劃
NEW Carbon Project

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

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 Winner

姓名

林嘉芸 Lin, Jai-Yun
方紫衣 Fang, Zi-Yi
黃彥慈 Huang, Yan-Ci

作品名稱

回郵魚藏
Reply Mail Fish

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

**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 Winner

姓名

陳奕錡 Chen, Yi-Qi
黃佳玗 Huang, Chia-Yu
吳雨瞳 Wu, Yu-Tung
張簡婉藝 Chang Chien, Wan-Yi
黃宗彬 Huang, Zong-Bin

作品名稱

數兒
Headcount

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

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 Winner

姓名

姜盛文 Jiang, Sheng-Wen

作品名稱

逃色
ChromaSaga

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

**作品概念**

透過遊戲方式學習色彩基礎，並結合保育理念來設計內容中的角色與場景。在包裝設計中，整體包材與內容作為結合，巧妙讓手提處為牢籠、混色區為盒子上蓋、盒身為存錢筒等，藉此減少大量耗材，以達永續發展之理念。

**作品概念**

以聯合國「海洋科學十年計畫」為核心，結合澎湖石滬文化，打造珍藏禮盒。內含石材紋理擴香石與兩本小雜誌，介紹石滬起源、文化與維護計畫，喚起對友善漁法的關注。期望在海洋環境改善下，石滬及友善漁法能延續發展。

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 Winner

姓名

陳羿璇 Chen, Yi-Xuan
陳柔羽 Chen, Rou-Yu
李佩芸 Li, Pei-Yun
許以寬 Xu, Yi-Kuan

作品名稱

滬翁島
Stone Weir Island

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

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 Winner

姓名

趙屏雅 Chao, Ping-Ya
林佳謾 Lin, Jia-Xuan
呂郁葶 Lu, Yu-Ting

作品名稱

綠意童話
Grünstory

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

**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 Winner

姓名

洪瑋蒿 Hung, Wei-Chiao
施蓉蓉 Shih, Jung-Jung
黃子妍 Huang, Zi-Yan
詹雅璇 Zhan, Ya-Xuan
游紫翔 You, Zin-Siang
周盈甄 Zhou, Ying-Zhen

作品名稱

昆凝香
Kun Ning Siang

就讀學校

臺南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳維翰 Chen, Wei-Han

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 Winner

姓名

朱浥綺 Zhu, Yi-Qi
吳宸如 Wu, Chen-Ju
游欣霈 Yu, Hsin-Pei
曾宇新 Tseng, Yu-Hsin
陳玟晴 Chen, Wen-Qing
城凌璋 Cheng, Ling-Wei

作品名稱

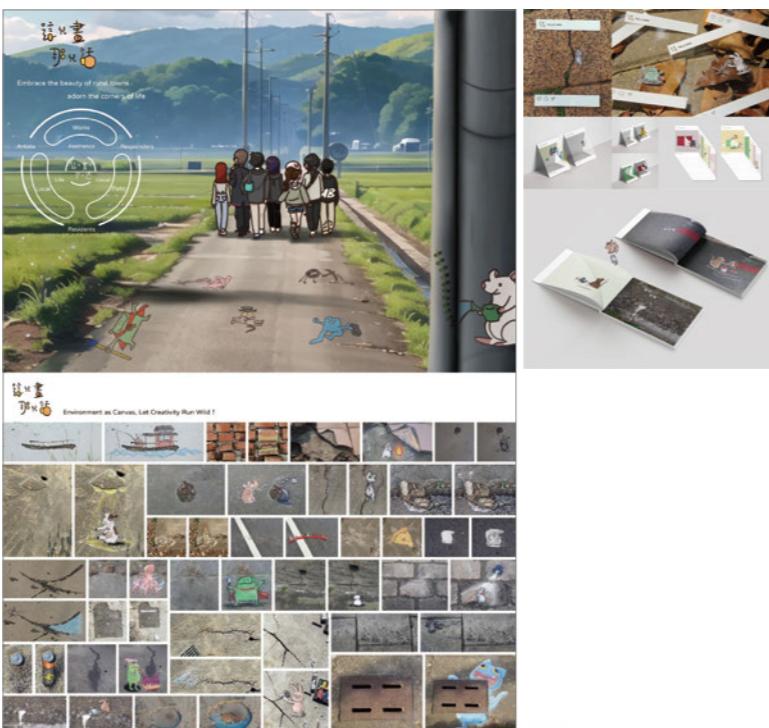
這兒畫那兒話
Trips of Chalks

就讀學校

台南應用科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳聖智 Chen, Sheng-Jr

**作品概念**

街邊彩繪結合設計美學，為城市注入趣味與新意，為平凡日常增添色彩與想像。希望在節奏快速的生活中，打破人們對熟悉景象的麻木，以設計開拓視角，讓「美」融入街巷與生活、讓創意在城市中蔓延。

**作品概念**

臺南擁有豐富文化資產並藏有許多百工職人，而職人們擁有好技藝卻不廣為人知。因此我們實地走訪三十間府城職人店家，透過一系列單棟職人店家 DM 與三十間店家合輯精裝書；並以 AR 及紀錄片，帶領人們走入職人的工藝日常。

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 Winner

姓名

趙又萱 Zhao, You-Xuan
邱心怡 Chiu, Hsin-Yi
胡慧珊 Hu, Hui-Shan
陳郁雯 Chen, Yu-Wen
古玟煊 Ku, Wen-Hsuan
馮于禎 Feng, Yu-Jhen
許芮禎 Hsu, Jui-Chen

作品名稱

府城匠語
Records of Tainan traditional handicraft

就讀學校

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

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 Winner

姓名

陳宣妤 Chen, Syuan-Yu
方莉蓁 Fang, Li-Zhen
尤琦璋 You, Qi-Wei

作品名稱

牠的視界關
Its field of view

就讀學校

正修科技大學
生活創意學院
視覺傳達設計系

指導老師

吳彥霖 Wu, Yen-Lin

**作品概念**

本專題旨在探討及了解臺灣動物園現況，關注木柵、壽山動物園及遠雄海洋公園。我們以視覺藝術及攝影為核心呈現動物園的現況，期望帶動更多人對動保議題的關注和行動。

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 Winner

姓名

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

作品名稱

CEBBG

就讀學校

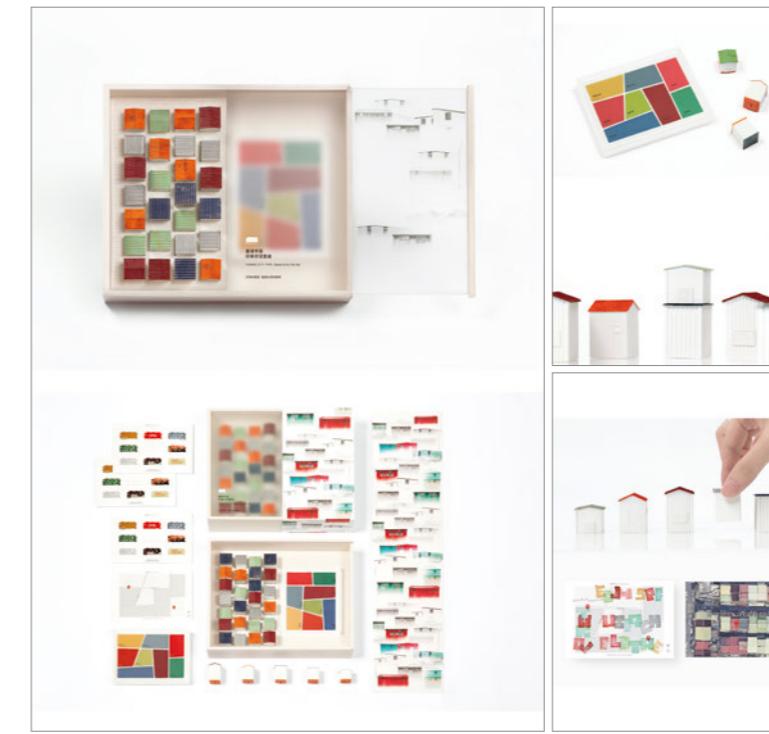
明志科技大學
管理暨設計學院
工業設計系

指導老師

李鍇朮 Li, Kai-Chu

**作品概念**

這是一款專為兒童設計的桌上遊戲，旨在通過遊戲的方式學習有關宇宙的知識，包括距離、位置、行星組成等方面；並且結合擴增實境 AR 圖像，讓使用者透過多種體驗方式，更容易學習。

**作品概念**

我們利用 Google Map 街道俯視臺灣各地，發現由鐵皮獨特的建築形態，產生了字母的視覺輪廓。以此發掘與再繪 26 個字母，並以鐵皮印象延伸一系列的文創商品設計，一同尋找鐵皮在我們生活中所留下的印痕！

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 Winner

姓名

蔡佳容 Tsai, Jia-Rueng
昌妤洵 Chang, Yu-Hsun
周芷仔 Chou, Chih-Yu
許蕾 Hsu, Lei

作品名稱

鐵居所
Iron Sheet Houses

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

**作品概念**

靈感源自包浩斯的簡約風格與現代設計理念和臺灣夜晚璀璨的霓虹燈，我們將強烈對比的配色與零食本身的幾何造型融合，希望透過重新呈現深藏在臺灣人童年回憶中的經典老味道零食，讓這些懷舊零食再度受到關注。

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 Winner

姓名

鐘怡玟 Chung, Yi-Wen
何佳穎 Ho, Chia-Ying
柯利慈 Ko, Li-Tzu
鄭瑄文 Zheng, Xuan-Wen
洪子彗 Hong, Zih-Huei
陳佳誼 Chen, Chia-Yi

作品名稱

古味
GUWEI

就讀學校

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
樑培元 Chung, Pei-Yuan

作品概念

這是一款專為兒童設計的桌上遊戲，旨在通過遊戲的方式學習有關宇宙的知識，包括距離、位置、行星組成等方面；並且結合擴增實境 AR 圖像，讓使用者透過多種體驗方式，更容易學習。

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 Winner

姓名

鄭曉螢 Zheng, Xiao-Ying
林楷欣 Lin, Kai-Hsin

作品名稱

樂海啟海
Joy of the ocean, respect of the ocean

就讀學校

國立臺北商業大學
創新設計與經營學院
商業設計管理學系

指導老師

林育如 Lin, Yu-Ju



作品概念

以宜蘭南方澳鯖魚祭文化為基礎，蒐集祭典習俗與故事，以會動的立體書為發想，搭配手繪插畫與層層堆疊的立面結構呈現鯖魚祭盛況，推廣漁事文化認同和海洋生態多樣性的認識。

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 Winner

姓名

許凱婷 Hsu, Kai-Ting

作品名稱

粵香
Yuet Heung Sausage

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系

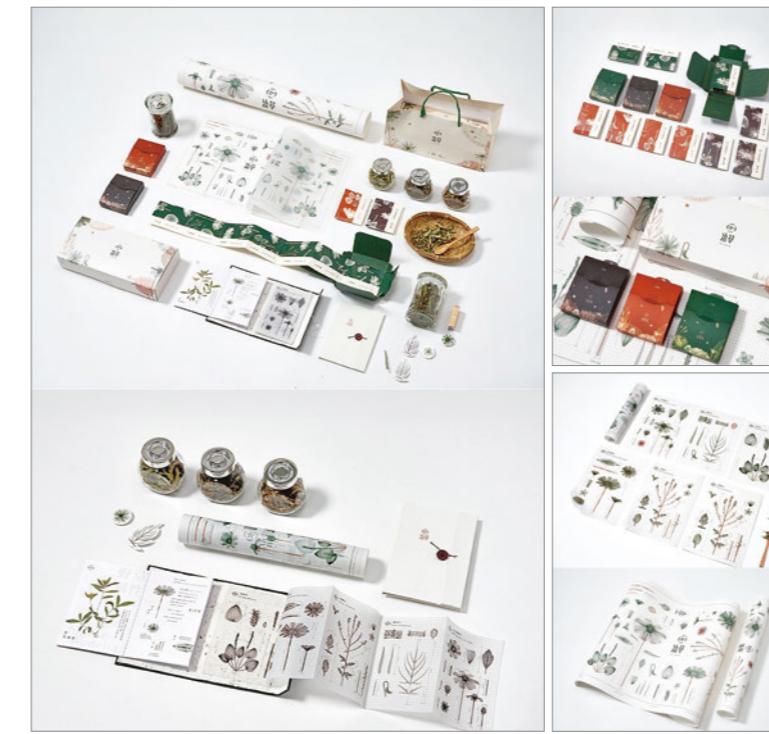
指導老師

王韋堯 Regina W.Y. Wang



作品概念

「粵香」代表粵菜傳統料理與豐富香氣。以傳統招牌與動物剪影為發想，並繪製不同的動物插圖搭配口味。包裝結構設計具有彈力拉伸的特色，可因應不同產品的尺寸，同時令動物視覺形象增添放大或縮小的互動趣味性。



作品概念

本團隊以野草茶包為設計主軸，研究臺灣常見野草進行視覺規劃，打破傳統風格加入透視概念，展現植物脈絡與特色。以現代感設計與年輕及上班族產生共鳴，融合傳統記憶與當代滋味讓雜草不再是配角，發揮野草最大價值。

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 Winner

姓名

王靖淳 Wang, Jing-Chun
林婷鈺 Lin, Ting-Yu
謝秋蓉 Xie, Qiu-Rong
李怡葶 Li, Yi-Ting

作品名稱

治草
Yes, weeds can.

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

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 Winner

姓名

石安傑 Shih, An-Chieh
陳韋晴 Chen, Wei-Ching
楊宛穎 Yang, Wan-Ying
吳政頤 Wu, Jeng-Jie
滕品絜 Terng, Pin-Chieh

作品名稱

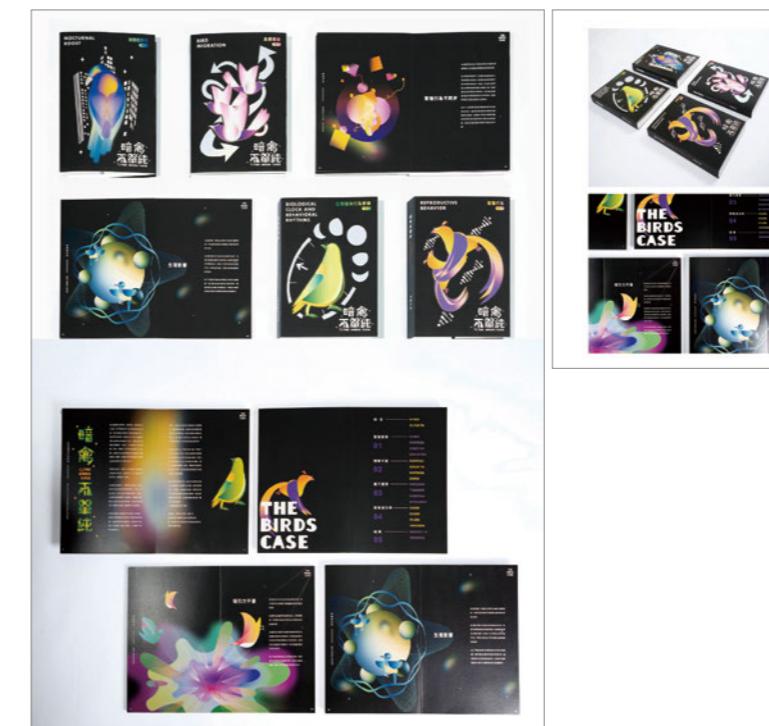
暗禽不單純
The Birds Case

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

呂昭慧 Lu, Jau-Hui



作品概念

通過介紹使大眾可以更好地了解光害對鳥類行為和生態的具體影響，期許能夠進一步引起社會的關注，促使生態友好的城市發展。這也呼籲人們在城市規劃和照明管理方面更加注重生態保護，實現人與自然的和諧共生。

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 Winner

姓名

梁維芳 Liang, Wei-Fang
陳宥婷 Chen, Yu-Ting

作品名稱

川源製米
RIVERICE

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

林慶利 Lin, Ching-Li



作品概念

濁水溪百年間孕育著多樣農業生命的歷史，然而這豐富的環境正在逐漸減少，使依賴濁水溪維生的農民感到茫然不安。我們將禮盒結合濁水溪的視覺圖畫，並導入相關資訊，讓更多人進一步去了解水資源珍貴的價值。

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 Winner

姓名

許偉樺 Hsu, Hsing-Chen
林姿邑 Lin, Tzu-Yi
陳奕辰 Chen, Yi-Chen
蔡宇絜 Tsai, Yu-Chieh
何浩民 He, Hao-Min
劉鎧源 Liu, Kai-Yuan

作品名稱

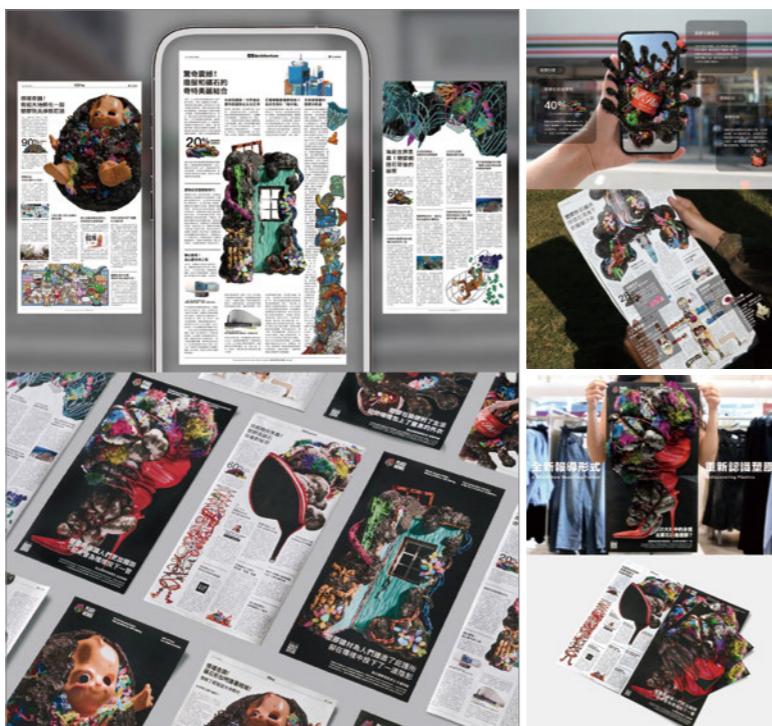
PLAS! News

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

馮偉中 Feng, Wei-Jung
王桂滔 Wang, Kuei-To



作品概念

將塑膠、寶石與大地結合一體，從寶石與塑膠相同的永恆特性中，展現環境與塑膠共存的矛盾。並以報紙客觀講述塑膠的一體兩面，更結合 AR 擴增實境，說明塑膠的價值以及危害。



作品概念

隨著現代環保意識的興起，大眾對於糊紙工藝品的需求減少。為了讓年輕世代認識傳統手工藝文化，我們製作「沽紙 KOO-TSUA」，讓大家藉由閱讀和體驗互動了解糊紙。

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 Winner

姓名

邱美好 Chiu, Mei-Yu
簡鈺玲 Jian, Yu-Ling
林紜亦 Lin, Yun-Yi
李郁馨 Li, Yu-Xin

作品名稱

沽紙
Koo Tsua

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



作品概念

「用路人」是透過日常道路觀察、不同角色切換及轉譯圖像的方式，讓大眾以直觀的方式認識臺灣的用路生態，並將此收錄成「臺灣用路曆」，藉由圖面的視覺衝擊呈現臺灣常見卻脫序的用路行為，帶領大眾進行一場道路體驗。

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 Winner

姓名

白芳瑜 Pai, Fang-Yu
林琪恩 Lin, Chi-En
賴靖宇 Lai, Ching-Yu
朱浥慈 Chu, Yi-Tzu
唐靖雯 Tang, Ching-Wen
陳玟均 Chen, Wen-Jun

作品名稱

用路人
EN ROUTE

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

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 Winner

姓名

成漢康 Cheng, Han-Kang
許茹芸 Hsu, Ju-Yun
陳怡如 Chen, Yi-Ju
邱俊傑 Chiu, Chun-Chieh
宋子毅 Sung, Tzu-Yi

作品名稱

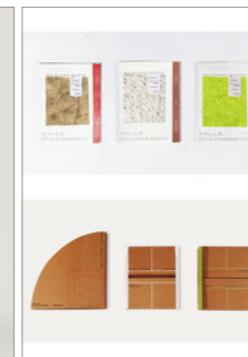
球形交換律
BALLS EXCHANGE

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, Yi-Jen

**作品概念**

設計一場球賽，將球賽後汰換的廢棄球再利用，將其轉換從外在物質上的交換到內在價值上的交換，並且獲得的收益能夠促進體育的推廣及發展。

**作品概念**

讓人輕鬆找到所需的零件，打造方便拿取且整齊的零件包裝。包裝有設計開孔，可一眼看出零件尺寸，附加零件的尺寸小卡，方便使用者比對手邊的零件，外盒有標示尺寸及數量，讓尺寸更易於辨識，壓印設計有獨特的手感。

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 Winner

姓名

吳蘋芳 Wu, Ping-Fang
呂尚宸 Lu, Shang-Chen
簡佑翔 Chien, Yu-Hsiang
鄭子靖 Zheng, Zi-Jing
張雅涵 Chang, Ya-Han

作品名稱

百百山脊
MT+FRIENDS+

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**

從臺灣百山與日本百名山中，挑選具特色的 24 座山進行繪製與想像，系列海報以四季山貌為主題，鳥類與植物描繪跨越時空的友誼交流，運用齒孔分割效果，如郵票般每區皆為獨立畫面，盼引領觀者走入山間，增進臺日友誼。

**作品概念**

水源報社以發行季刊做為與大眾對話的載體，資訊設計表現今昔的「食」文化如何影響著未來對於水的改變，期望大眾可食用當季食材降低水足跡、減少糧食浪費和增加水的循環利用。

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 Winner

姓名

張芷妍 Zhang, Zhi-Yan
李慧伶 Lee, Huei-Ling
蕭羽芸 Shiao, Yu-Yun
蔣鈺臻 Jiang, Yu-Zhen

作品名稱

度量行
Weights and Measures

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, Yi-Jen

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 Winner

姓名

陳妘 Chen, Yun
何羽斐 Ho, Yu-Wen
溫欣柔 Wun, Sin-Rou
施如芳 Shi, Ru-Fang
陳欣慧 Chen, Xin-Hui

作品名稱

水源報社
HEADWATER NEWSPAPER

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

陳正桓 Chen, Chan-Heng

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 Winner**姓名**

陳亞芸 Chen, Ya-Yun

楊詠綾 Yang, Yung-Ling

林寶玉 Lin, Bao-Yu

作品名稱

菲林

FILM

就讀學校

嶺東科技大學

設計學院

視覺傳達設計系

指導老師

郭中元 Kuo, Chung-Yuan

涂以仁 Tu, Yi-Jen

**作品概念**

以電影為主題，透過經典角色與場景，喚起觀眾的共鳴。角色選擇涵蓋主角與具代表性的配角，並融入關鍵道具或場景細節。卡面以去光水轉印加工，圖像以簡約色塊與曲線漸層呈現。包裝仿場記板設計，側開方式增添互動性。

**作品概念**

「品系觀」係以蛇為主題的藝術形式出版物，旨在挑戰大眾對蛇的刻板印象。藉由呈現蛇身上獨特的花紋和多樣品系，期能引起觀眾對蛇美的關注，同時探索爬蟲類的未來發展前景。

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 Winner**姓名**

陳甫霖 Chen, Fu-Lin

作品名稱

節氣的總和

Integration of Solar Terms

就讀學校

嶺東科技大學

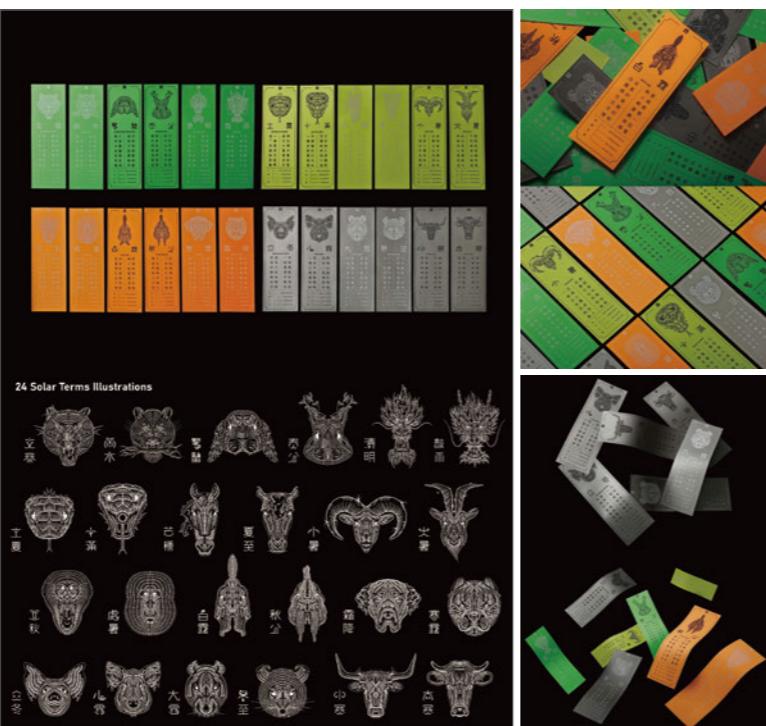
設計學院

視覺傳達設計系

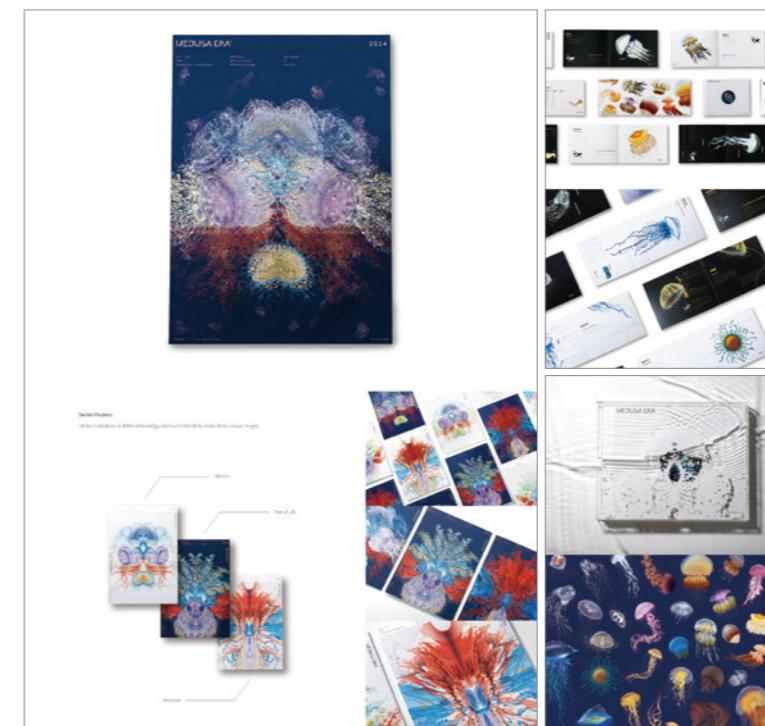
指導老師

秦安慧 Ching, An-Hui

黃煒仁 Huang, Wei-Jen

**作品概念**

此系列作品將華人生活中與二十四節氣相關的抽象元素結合籤詩，以具象化且有規律地插畫手法呈現，以讓觀看者藉由圖像了解節氣的相關元素為設計目的。

**作品概念**

透過了解水母在海洋生態中的角色，認識到環境變遷之下所引發的水母爆發事件。運用流體風格的插畫，搭配科普書籍來認識水母，並探討水母氾濫對環境所造成的影响。

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 Winner**姓名**

劉湘芸 Liu, Xiang-Yun

作品名稱

品系觀

SNAKE PLUS+KING SNAKE OF MORPHS

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

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 Winner**姓名**

蔡承勳 Tsai, Cheng-Hsun

官振愷 Kuan, Jen-Kai

許瑋翔 Hsu, Wei-Hsiang

林竑均 Lin, Hong-Jun

作品名稱

海洋美杜莎

MEDUSA ERA'

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

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 Winner

姓名

李佳怡 Li, Jia-Yi
 洪立潔 Hong, Li-Jie
 羅芮苡 Lo, Ruei-Yi

作品名稱

逐憶鑄金
 Chasing Memories of Gold Mining

就讀學校

市立鶯歌工商
 廣告設計科

指導老師

陳上瑜 Chen, Shang-Yu
 陳奕伶 Chen, Yi-Lin
 陳建勳 Chen, Chien-Hsun

**作品概念**

金瓜石見證了臺灣金礦文化的興衰與轉型。本設計以黃金博物館為核心，融入插畫語彙重現礦業記憶與聚落紋理，傳遞地方文化的獨特性，並藉由創作活化觀光，續寫金光不滅的傳奇。

**作品概念**

以霧峰的黑翅鳶為出發點，帶大家認識當地的有機農田與生態價值。透過設計資訊圖表與互動網站，呈現黑翅鳶與有機農業的緊密關係，傳遞「共生」的概念。希望更多人了解霧峰這片廣闊田野，感受自然與人文交織的魅力。

2025 德國紅點品牌暨傳達設計大獎

2025 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner

姓名

何湧涵 Ho, Pei-Han

作品名稱

TRACOA

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

朱庭逸 Chu, Ting-Yi

**作品概念**

TRACOA 透過互動式包裝，讓公平貿易看得見、摸得到。以進度條、感溫油墨與開封設計，呈現「森林砍伐」、「童工」、「農民薪資」三大議題改善的進程，邀請消費者不僅品味巧克力，更參與並見證行動的力量。

**作品概念**

冰島一年有許多節慶，這些節慶與冰島特色密不可分，我們選取了五個較為知名的節慶作為視覺延伸，其中有太陽日、音樂節、大魚日、啤酒節和維京節，依照節慶裡的各種元素融合在鈔票當中。

2025 德國紅點品牌暨傳達設計大獎

2025 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner

姓名

許薷云 Xu, Ru-Yun
 謝瑋庭 Hsieh, Wei-Ting
 葉鎮愷 Yeh, Chen-Kai
 李芷昕 Lee, Zhi-Xin
 王珈棋 Wang, Jia-Qi

作品名稱

薦來如此
 I see! The kite and farm.

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

林孟潔 Miira Lin

2025 德國紅點品牌暨傳達設計大獎

2025 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner

姓名

郭佩雲 Kuo, Pei-Yun
 李佳甄 Li, Chia-Chen
 陳佳嫻 Chen, Jia-Sian

作品名稱

冰島節慶鈔票設計
 Iceland Festival Money Paper Design

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

方曉瑋 Fang, Hsiao-Wei

2025 德國紅點品牌暨傳達設計大獎
2025 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner

姓名

郭佩雲 Kuo, Pei-Yun
何湧涵 Ho, Pei-Han
陳佳嫻 Chen, Jia-Sian
陳柏羽 Chen, Bo-Yu
陳若漱 Chen, Jo-Wei
江禹霽 Chiang, Yu-Pei

作品名稱

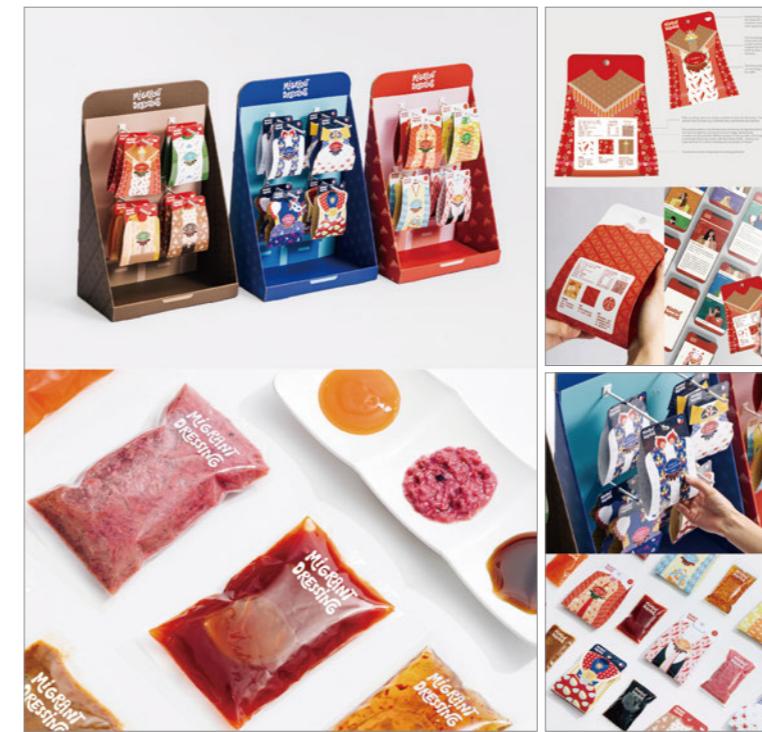
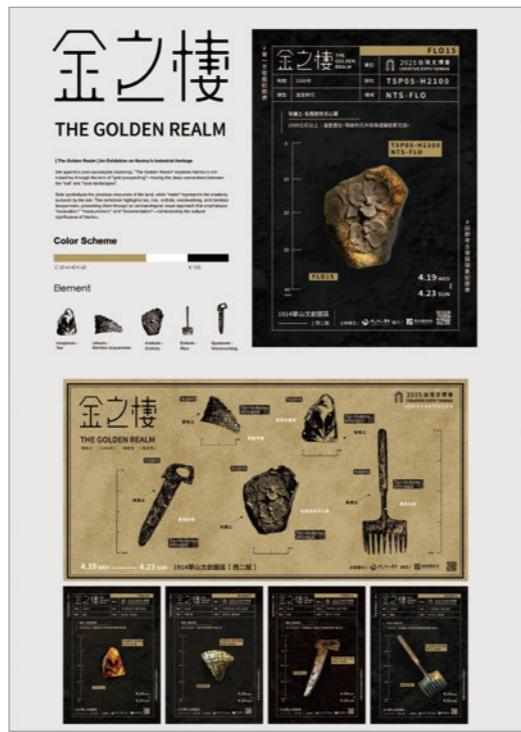
金之棲
The Golden Realm

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

朱庭逸 Chu, Ting-Yi



2025 德國紅點品牌暨傳達設計大獎
2025 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner

姓名

蔡佳恩 Tsai, Chia-En
陳妍樺 Chen, Qian-Hua
鄭星妍 Catherine Amabelle Wuysan
黃于庭 Huang, Yu-Ting

作品名稱

Migrant Dressing

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

朱庭逸 Chu, Ting-Yi

2025 德國紅點品牌暨傳達設計大獎
2025 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner

姓名

葉鎮愷 Yeh, Chen-Kai
謝瑋庭 Hsieh, Wei-Ting
王珈棋 Wang, Jia-Qi

作品名稱

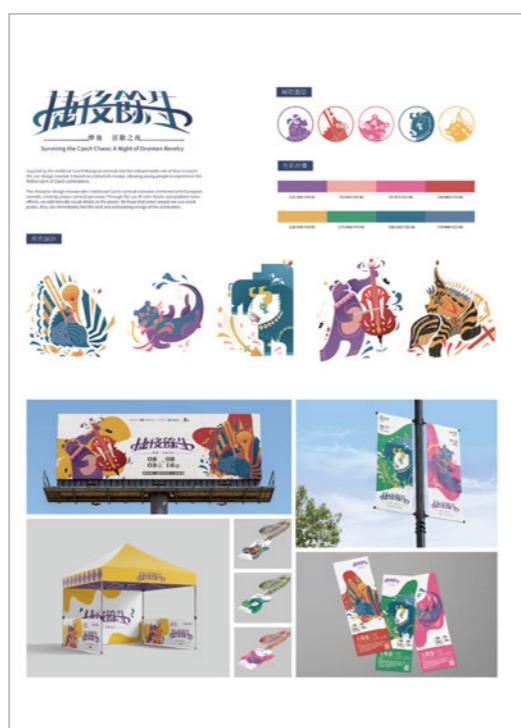
捷後餘生 _ 醉後狂歡之夜
Surviving the Czech Chaos: A Night of Drunken Revelry

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

方曉瑋 Fang, Hsiao-Wei

**作品概念**

源自捷克 Masopust 狂歡節和必不可缺的啤酒，以迷宮大逃殺為設計理念，讓青年能享受捷克的節慶生活。角色設計採用傳統狂歡節的裝扮加上歐洲的動物，希望在看到我們的活動時都能感覺到這場活動的瘋狂。



2025 德國紅點品牌暨傳達設計大獎
2025 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner

姓名

蔡銘傑 Tsai, Ming-Chieh
蔡曜丞 Tsai, Yao-Cheng
李博鑫 Lee, Po-Hsin
陳俊翰 Chen, Chun-Han
劉子誠 Liu, Zi-Cheng

作品名稱

蘭心守玉
Preserve White Magnolia

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

朱庭逸 Chu, Ting-Yi

2025 德國紅點品牌暨傳達設計大獎

2025 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner

姓名

姚菁航 Yao, Jing-Hang
 許潔昕 Xu, Jie-Xin
 陳姿妤 Chen, Zi-Yu

作品名稱

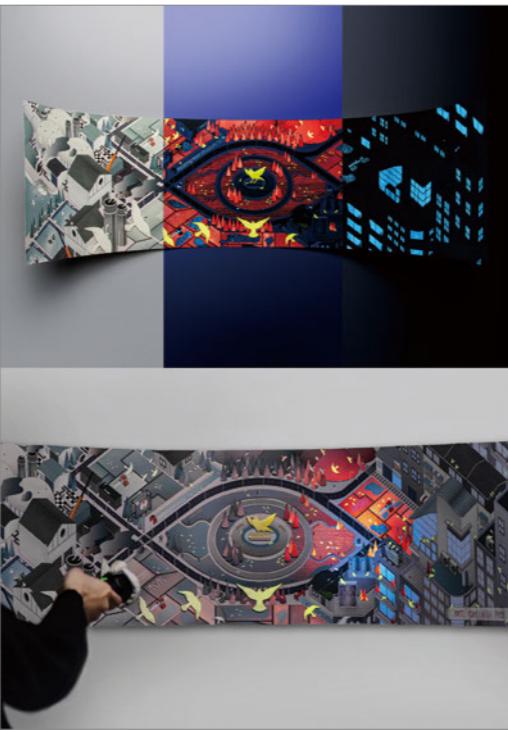
感色細胞
 UVISION

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

**作品概念**

作品以鳥類與人類視覺差異為核心，透過視角切換與宏微觀手法，結合網版印刷與特殊油墨，展現色彩對比，引導觀眾思考人類行為對生態的影響。

2025 德國紅點品牌暨傳達設計大獎

2025 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner

姓名

邱瑾蘭 Chiu, Chin-Lan
 蔡善昀 Tsai, Shan-Yun
 吳俊穎 Wu, Jyun-Ying
 姚沛妤 Yao, Pei-Yu
 劉昉欣 Liu, Fang-Hsin
 劉書綾 Liu, Shu-Ling

作品名稱

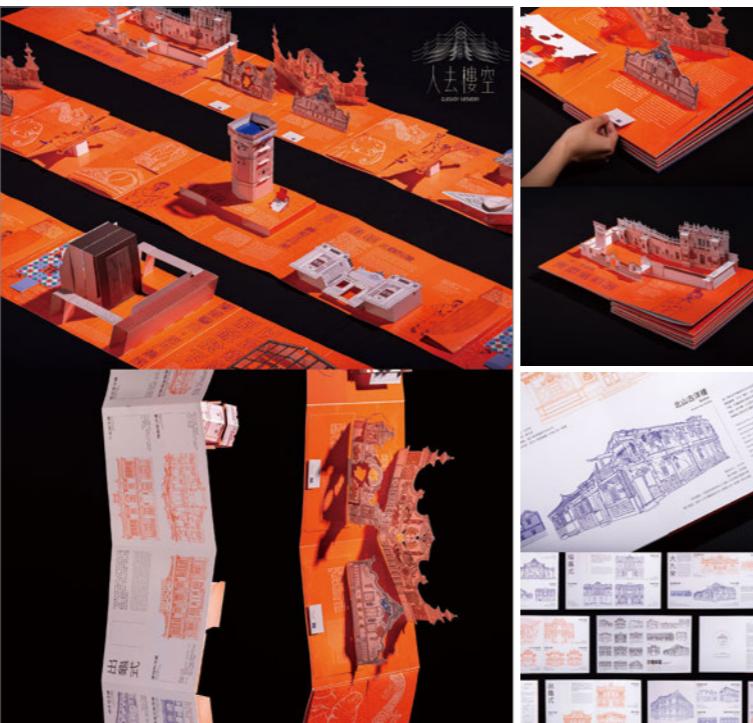
人去樓空_洋樓拾憶
 Quemoy Memory

就讀學校

國立臺中科技大學
 設計學院
 商業設計系

指導老師

鄭建華 Cheng, Chien-Hua

**作品概念**

透過將洋樓的建築結構、裝飾元素與歷史故事等三大重點，以立體書、手繪圖鑑以及動畫影片的載體來呈現，並結合當地知名古蹟北山古洋樓創造具有文化特色的藝文教學、互動住宿空間。

**作品概念**

《台島岩泉》探討礦泉水的本土水文化，結合插畫與禮盒設計，呈現臺灣六大山脈水源的地質特性與飲水文化，讓品飲成為理解水資源價值的感官體驗。

**2025 德國紅點品牌暨傳達設計大獎**

2025 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner

姓名

盧欣好 Lu, Hsin-Yu
 胡妤偵 Hu, Yu-Jhen
 胡榛庭 Hu, Chen-Ting
 劉嘉容 Liu, Jia-Rong
 吳芊萸 Wu, Chien-Yu

作品名稱

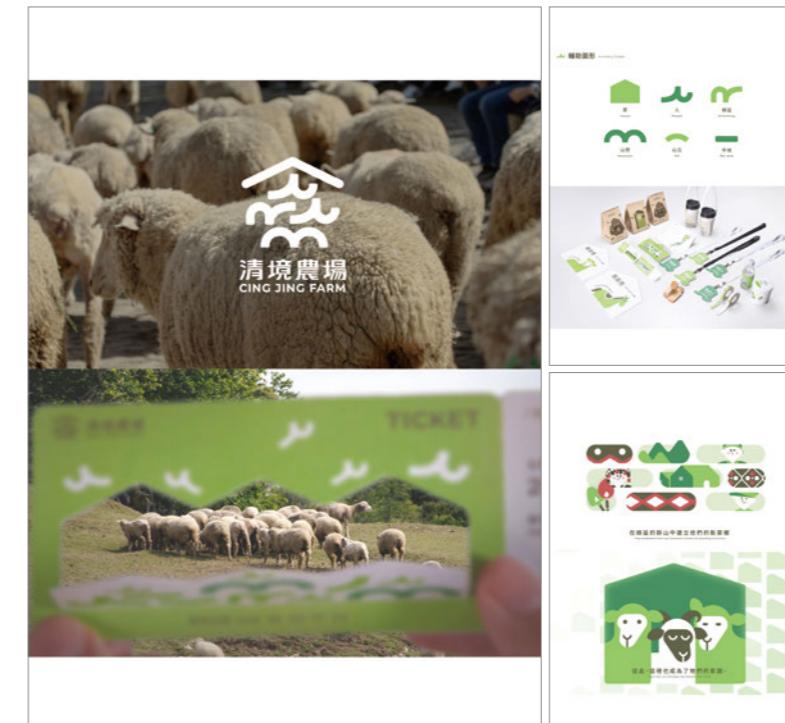
台島岩泉
 Formosa Springs

就讀學校

國立臺中科技大學
 設計學院
 商業設計系

指導老師

林佩如 Lin, Pei-Ju

**作品概念**

我們以「家」作為核心概念，將清境農場的人文歷史、綿羊和親子活動串聯在一起，以「在綿延的懷抱中，尋找家的輪廓」訴說品牌精神，讓人們在這片綿延的高山中找到屬於自己的歸屬感。

2025 德國紅點品牌暨傳達設計大獎

2025 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner

姓名

丁逸 Ting, Yi

作品名稱

清境農場
 Cing Jing Farm

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

**2025 德國紅點品牌暨傳達設計大獎
2025 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner**

姓名

劉兆翔 Liu, Chao-Hsiang
陳曉蓉 Chen, Hsiao-Jung
邱宜萱 Chiu, I-Hsuan
呂馥堂 Lu, Fu-Tang
張怡軒 Chang, Yi-Hsuan
陳逢羽 Chan, Fung-Yu
林宜家 Lin, Yi-Jia
李彥臻 Lee, Yen-Chen

作品名稱

D-mart

就讀學校

銘傳大學
設計學院
數位媒體設計學系

指導老師

陳柏年 Chen, Po-Nien



作品概念

D-mart 以「設計」為主題，24 小時不打烊，連結設計與生活。我們將 D 轉化為微笑表情，傳達設計的美好與親和力，讓觀眾在遊覽過程中，發掘設計的無限可能。

**2025 德國紅點品牌暨傳達設計大獎
2025 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner**

姓名

吳思穎 Wu, Si-Ying
吳彩卉 Wu, Cai-Hui
王月娟 Wang, Yue-Jyuan

作品名稱

鼓韻觸感
Tactile DrumBeat

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

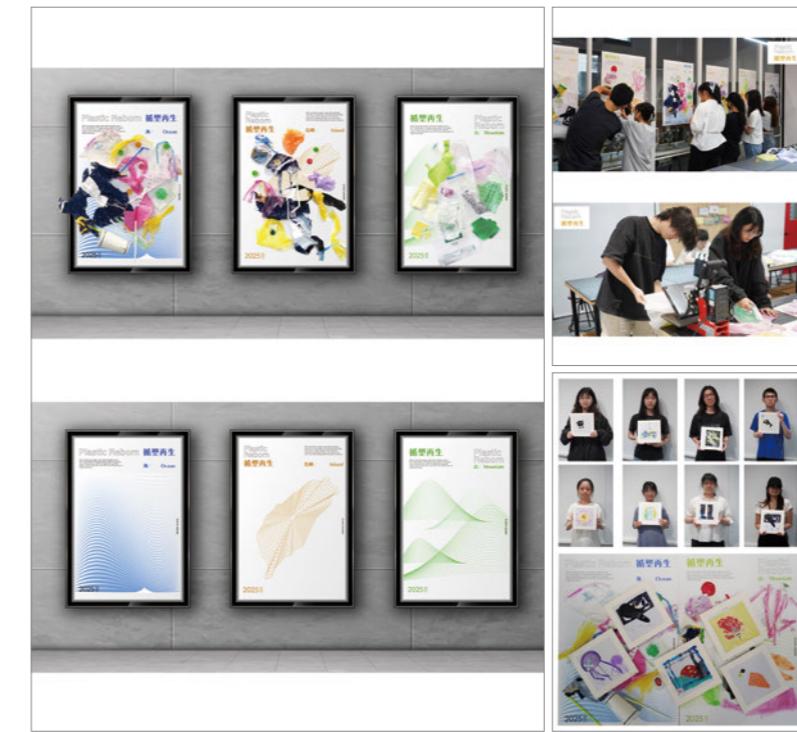
指導老師

蕭誠一 Hsiao, Cheng-Yi



作品概念

這是一款為聽障者打造的產品與 APP，透過磁流體、燈光與震動，將節奏轉化為視覺與觸覺刺激。主體與輔助裝置相互搭配，幫助使用者感受鼓樂節奏。APP 提供創作、遊戲、分享與互動功能，提升無障礙音樂體驗。



作品概念

「循塑再生 - 逆海報」是一個以互動行為設計為核心的系列海報，旨在推廣海洋保育。此項目有三款海報，分別代表山、海洋與島嶼，透過視覺傳達喚起大眾對海洋塑膠污染的關注。

**2025 德國紅點品牌暨傳達設計大獎
2025 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner**

姓名

邱詠絜 Chiu, Yong-Jie
姜新麒 Chiang, Hsin-Chi
張巧臻 Chang, Chiao-Chen
邵律綺 Shao, Lu-Qi
黃怡雯 Wong, Yi-Wen
劉佩雯 Liu, Pei-Wen
陳映廷 Chen, Ying-Ting
吳易領 Wu, Yi-Ling
施力桓 Shih, Li-Huan

作品名稱

循塑再生 - 逆海報
Plastic Reborn Reverse Poster

就讀學校

龍華科技大學
人文暨設計學院
文化創意與數位媒體設計系

指導老師

林念鞍 Lin, Nien-An
蕭誠一 Hsiao, Cheng-Yi
黃蕊芬 Huang, Bi-Fen

**2025 德國紅點設計概念大獎
2025 Red Dot Award: Design Concept
最佳設計獎 Best of the Best**

姓名

蕭仲雲 Hsiao, Chung-Wen
賴苡蕙 Kristy Juanita Felicia

作品名稱

染記憶與技藝
Memory and Craftsmanship

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
設計系

指導老師

楊祖懷 Yang, Tsu-Huai



作品概念

我們以「泥染」為主題，從臺灣土壤的色彩與特性出發，探討傳統技藝與土地記憶，延續這項即將失傳的技藝。正文則以「灰、紺、丹、柿、棕」五色區分章節，展現泥染獨特之處。

2025 德國紅點設計概念大獎

2025 Red Dot Award: Design Concept

紅點獎 Red Dot Winner

姓名

陳玟伶 Chen, Wen-Ling
 葉銘哲 Ye, Ming-Zhe
 林雅淳 Lin, Ya-Chun
 劉育芬 Liu, Yu-Fen
 盛芷柔 Cheng, Zhi-Rou

作品名稱

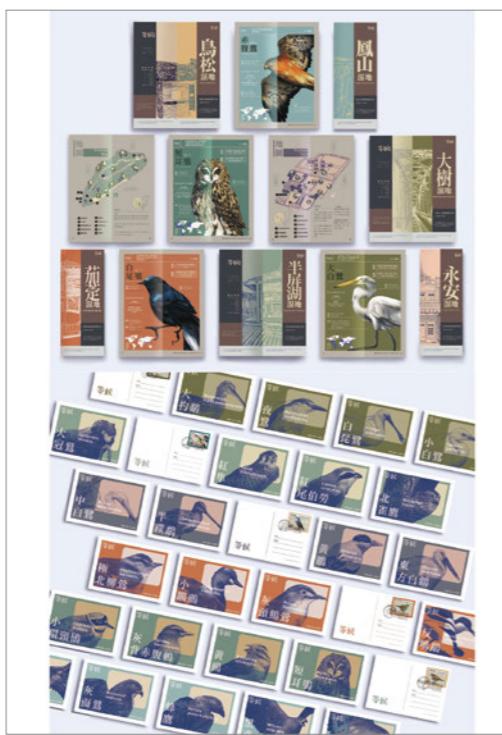
等候
 Migratory

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

本專案以高雄六大濕地與候鳥為主題，透過手繪插畫與互動載體如郵票與明信片，結合教育性與視覺設計，引導大眾認識濕地生態，提升環境意識。



作品概念

以風箏為載體，分別製作出三款代表臺灣特殊風的風箏，透過外觀造型與視覺設計呈現出特殊風的地形及特質，期望大眾能先從視覺認識這些特性後，再透過放風箏的體驗去感受與反思風的重要性。

2025 德國紅點設計概念大獎

2025 Red Dot Award: Design Concept

紅點獎 Red Dot Winner

姓名

馬睿婷 Ma, Yui-Ting
 李雪英 Arleen Nathalia
 朱曉結 Thiessa
 黃勻蔚 Felicia Belladonna

作品名稱

水圖
 Water Map

就讀學校

樹德科技大學
 設計學院
 視覺傳達設計系

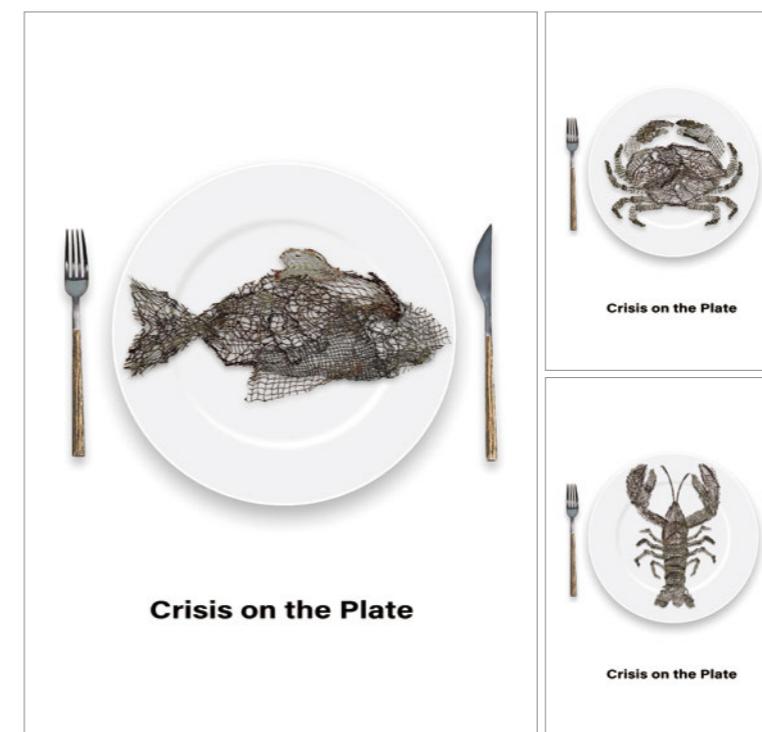
指導老師

楊裕隆 Yang, Yu-Lung



作品概念

水資源地圖是一項教育設計專案，透過手繪臺灣地景插圖，呈現臺灣豐富的水資源。此專案旨在提升大眾對水資源重要性的認識，並藉由視覺化臺灣多變的地貌，使相關知識更易於理解與傳播。



作品概念

海報畫面以餐盤上擺放著魚網外觀的海洋生物呈現，意指人類為了滿足口腹之慾而過度捕撈海洋生物，進而導致生態危機。

2025 德國紅點設計概念大獎

2025 Red Dot Award: Design Concept

紅點獎 Red Dot Winner

姓名

史芳竹 Shih, Fang-Chu
 錢芊憶 Chien, Chien-Yi
 李筱雯 Lee, Hsiao-Wen
 張純樸 Chang, Chun-Chen
 廖苡晴 Liao, Yi-Cing

作品名稱

KNOT

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
 簡瑞勳 Chien, Jui-Hsun

2024 ISARCH 設計獎

2024 ISARCH Award

Bronze

姓名

呂雅筑 Lu, Ya-Chu

作品名稱

餐盤上的危機
 Crisis on the Plate

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

林孟潔 Miira Lin

2024 ISARCH 設計獎

2024 ISARCH Award

Winner

姓名

方羿捷 Fang, I-Chieh
 林意軒 Lin, Yi-Xuan
 黃薰儀 Huang, Hsun-Yi
 郭久慶 Kuo, Jiou-Ching
 李苡秀 Li, I-Hsiu

作品名稱

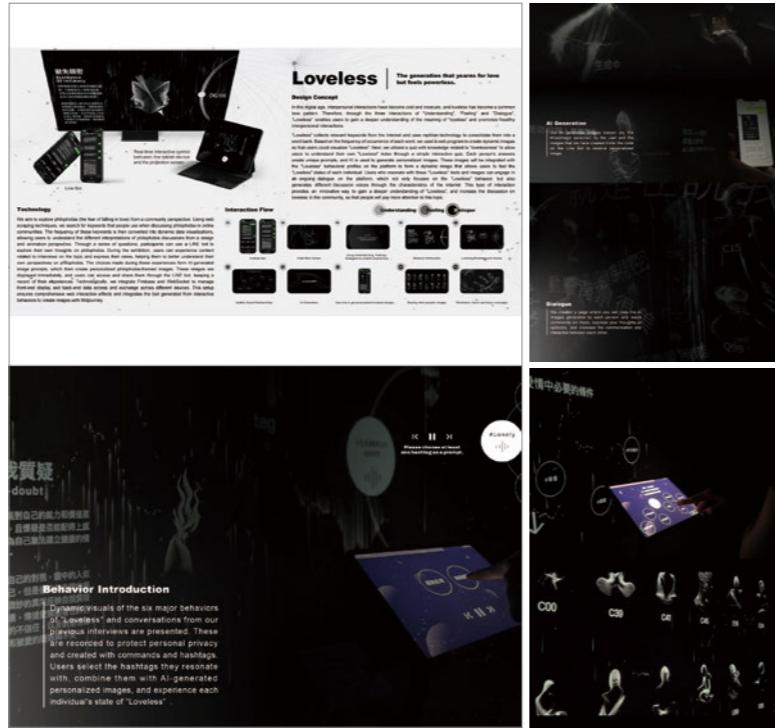
愛無能
 Loveless

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
 張韶宸 Chang, Shao-Chen



作品概念

快速變遷的網路時代，「愛無能」以理解、感受、對話為核心，透過測驗、視覺動態與 AI 生成圖像，引導使用者探索人際疏離背後的情感狀態，並在平台上持續互動，結合技術與藝術，開啟創新的互動形式。

2024 ISARCH 設計獎

2024 ISARCH Award

Winner

姓名

林廷諭 Lin, Ting-Yu
 劉羽晴 Liu, Yu-Ching
 詹侑庭 Chan, Yu-Ting
 王羽茹 Wang, Yu-Ju
 趙瀟瑄 Chao, Ling-Hsuan
 黃宥瑄 Huang, Yu-Hsuan

作品名稱

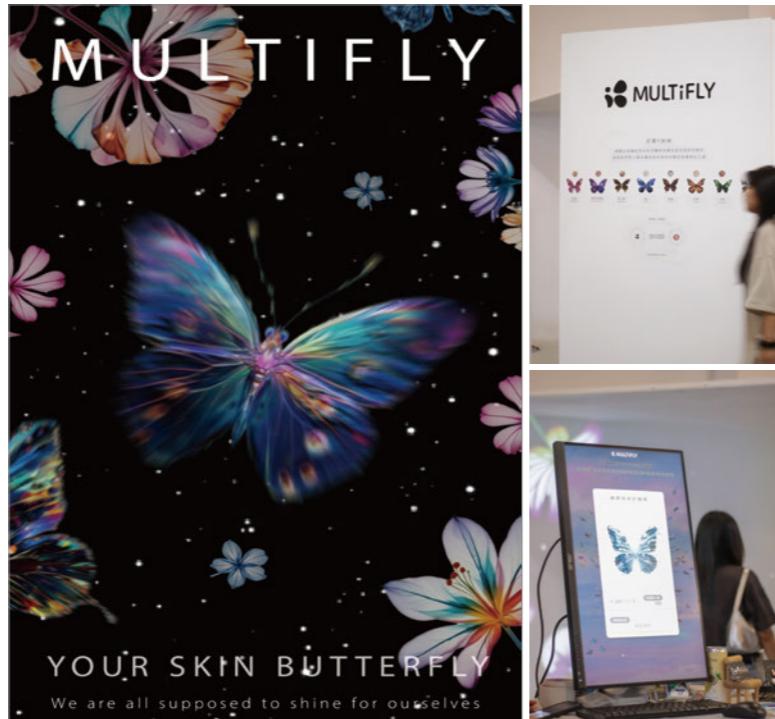
MULTiFLY
 翩翩

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

Multify 透過 AI 圖像生成，讓體驗者認識皮膚斑紋並轉化為獨特形式，支持皮膚多樣性。我們與專科醫師合作，結合醫學知識與互動體驗，藉文案、活動及周邊品募集資金，幫助提升醫療品質與患者動機。



作品概念

本設計揭示食物從生產碳排到消化後轉換為電力的生命週期。藉由網頁互動體驗，倡導選擇低碳飲食，將個人飲食習慣轉化為永續能源的一環，探討食物價值的再利用，以緩解環境汙染與能源問題，為地球永續盡一份心力。

2024 ISARCH 設計獎

2024 ISARCH Award

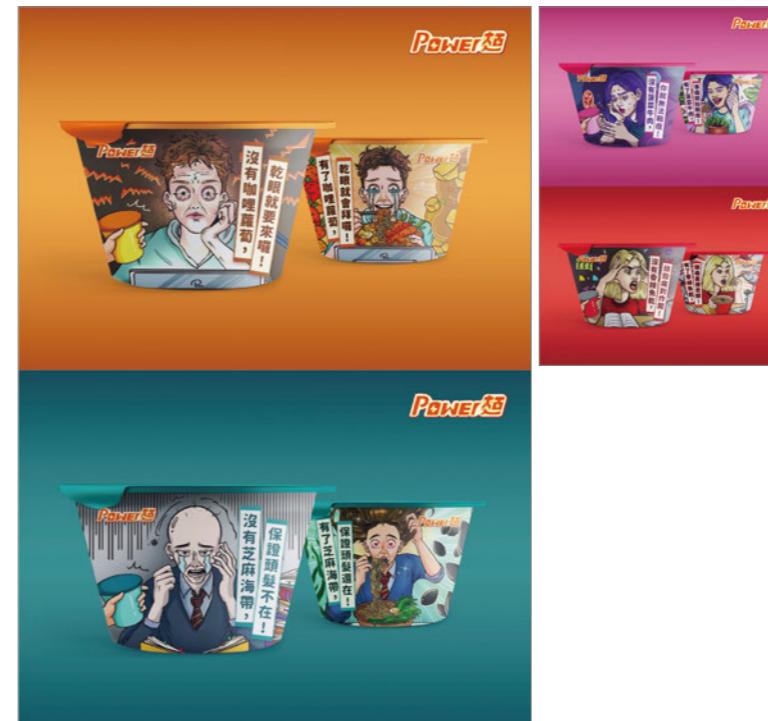
Winner

張翔喻 Chang, Hsiang-Yu
 陳品如 Chen, Pin-Ju
 林俊廷 Lin, Jyun-Ting
 陳芷媛 Chen, Chih-Yuan
 黃巧鈴 Huang, Qiao-Ling
 周庭豪 Chou, Ting-Hao

作品名稱
 No.2(Earth)

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
 張家榮 Chang, Chia-Jung



作品概念

「Power 麵」針對熬夜大學生的四種常見症狀——頭痛、乾眼、長痘、掉髮——設計出四款對應口味的泡麵，透過趣味包裝與概念傳達對同樣經歷者的理解與關注。

2024 ISARCH 設計獎

2024 ISARCH Award

Winner

姓名
 李采靜 Lee, Tsai-Ching
 徐郁婷 Hsu, Yu-Ting
 黃婷毓 Huang, Ting-Yu
 詹詠婷 Chan, Yung-Ting

作品名稱
 Power 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
 方曉瑋 Fang, Hsiao-Wei

2024 ISARCH 設計獎

2024 ISARCH Award

Winner

姓名

陳語瞳 Chen, Yu-Tung
 陳冠炆 Chen, Kuan-Wen
 林杏潔 Lin, Shing-Jie
 林宥叡 Lin, You-Rui
 李汶心 Li, Wen-Xin

作品名稱

阿美式
 AMIS

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

以阿美族傳統服飾為主題發展，設計出相同構造的紙娃娃教材，介紹服飾意義及重現穿著步驟。共有四種階級，且都標示傳統語，以像素風設計，吸引兒童興趣，同時傳播文化知識。



作品概念

作品以聊天氣泡構建的黃蜂、毒蠍形象，象徵著言語霸凌，體現了有害語言所帶來的刺痛與痛苦。紅色的眼睛暗示著憤怒與暴力。這個設計視覺化言語的毒害影響，提升對言語虐待危害的認識。

2024 ISARCH 設計獎

2024 ISARCH Award

Winner

姓名

施善譚 Shih, Shan-Yi
 謝俊彥 Siah, Chun-Yean

作品名稱

貢同來玩
 Gong Tong Have Fun

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

將金門文化特色融入桌遊，打造寓教於樂的遊戲體驗。以飛行棋為例，棋子以金門地標為設計元素，讓玩家在過程了解文化歷史。旨在將金門獨有特色融入創新禮盒和桌遊中，在弘揚金門傳統文化的同时，吸引更廣泛的受眾。



作品概念

像素、幾何與爆裂光芒交疊成的視覺迷宮；格點是未知訊號，爆星為靈感閃現，建築構件映射思考解構。邀你在混沌與秩序間闖關，層層升級，探索設計更包容多元的未來，持續擴充想像的疆界，迎向更美好的明天！

2024 日本富山國際海報三年展

2024 International Poster Triennial

in Toyama

入選

姓名

蕭御程 Xiao, Yu-Cheng

作品名稱

想想言語霸凌
 Think about verbal bullying

就讀學校

南臺科技大學
 數位設計學院
 多媒體與電腦娛樂科學系

指導老師

胡庭耀 Hu, Ting-Yao

2024 日本富山國際海報三年展

2024 International Poster Triennial

in Toyama

入選

姓名

李昌虎 Li, Chang-Hu

作品名稱

明天會更好
 Think Tomorrow

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 Chang, Fei-Man

2024 日本富山國際海報三年展

2024 International Poster Triennial

in Toyama

入選

姓名

林鴻彰 Lin, Hung-Chang

作品名稱

Shape Our Home

就讀學校

國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系

作品概念

我們需要一個乾淨無汙染的生活環境。
We need a clean and pollution-free living environment.

2024 日本富山國際海報三年展

2024 International Poster Triennial

in Toyama

入選

姓名

郭俊暉 Guo, Jun-Wei

作品名稱

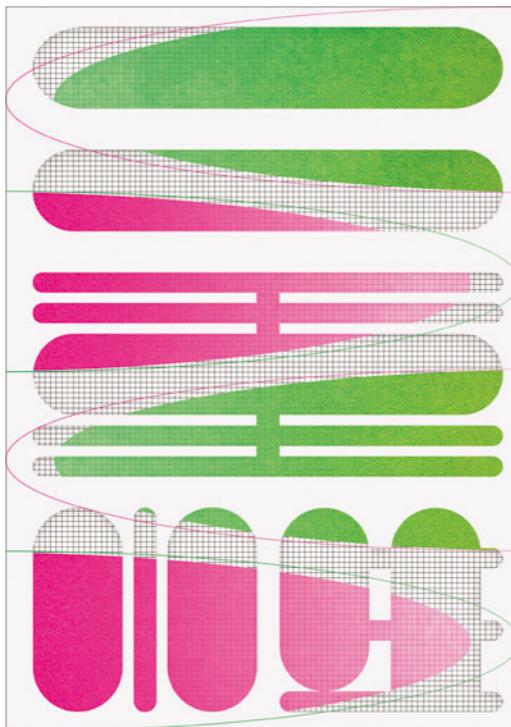
二重性
Duality

就讀學校

景文科技大學
人文暨設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

林鴻彰 Lin, Hung-Chang



作品概念

思考將二元對立轉化為兼容共存，成為推動前行的驅動力。



作品概念

由兩冊組成，大冊為實地攝影集；小冊為創作楹聯的書寫集，兩者呈現漢學詩文與道教信仰之間的交互關係。書籍閱讀方式為兩本書面對面「對開」的形式，靈感來自古代文人翻閱典籍的方式。



作品概念

載入莫測且變幻世界 ...
AI 從朦朧中解析出現實，人們對未來式幻想成憧憬，不停交織運轉。
AI 視作靈活的筆觸，敘寫科技世代的書章。提起引領視界的「筆」找出完整樣態。擴增思維注入維度，自由輸入自行敘述！

2025 美國傳達藝術年度獎

2025 Communication Arts

Award of Excellence

姓名

王韶均 Wang, Shao-Chun

作品名稱

方坤邕宜蘭地區廟宇楹聯集
Temple Couplets in Yilan: A Collection
by Fang Kun-Yung

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

2025 美國傳達藝術年度獎

2025 Communication Arts

Award of Excellence

姓名

邱永翰 Ciou, Yong-Han
李昇祐 Lee, Sheng-Yu
李韋辰 Lee, Wei-Chen

作品名稱

朝倉直巳教授 AI 新秀創意獎主視覺
ASAOKURANAOMI AI Creative Award
Key Visual Design

就讀學校

崑山科技大學
創意媒體學院
視覺傳達設計系

指導老師

曾薰誼 Tseng, Hsun-Yi

**2025 德國 iF 學生設計獎
2025 iF Design Student Award
Winner**

姓名

林筱慈 Lin, Hsiao-Tzu
林家筠 Lin, Jia-Yun
陳漢銘 Chen, Han-Ming
何語薰 Ho, Yu-Hsun

作品名稱

溯
Ocean Sustainability

就讀學校

南臺科技大學
數位設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

賴孟玲 Lay, Meng-Ling
童鼎鈞 Tung, Ting-Chun

**作品概念**

以層層海浪堆疊、漂浮的視覺，呈現海洋廢棄物漂流的軌跡。使用回收的海廢材料作為裝幀與包裝材料，讓海洋永續的理念透過教具設計的實踐，促使教師與學生共同思考與行動，並延伸至家庭與社區，提升對海洋環境的關注。

**2025 法國蕭蒙國際海報節
國際競賽學生展
2025 Students, All to Chaumont'
Poster Competition
入選**

姓名

陳郭益言 Goyen Chen

作品名稱

紀念 KOMEDA 五十五週年
KOMEDA 55

就讀學校

亞洲大學
資訊電機學院
人工智慧博士學位學程

**作品概念**

本作品向波蘭爵士樂大師 Komeda 致敬，以碎形字體與即興節奏構成視覺旋律，模擬音符流動與舞動的節奏張力，傳達自由、混沌與創造交織的爵士精神。

**作品概念**

這張海報是根據臺灣經典歌曲《雨夜花》創作的。音樂和海報都由我獨自創作。雨夜花就如我的祖國臺灣一樣，無人問津，飽經風雨，在雨夜裡綻放的一朵花，未來或許會被無情的風雨擊倒，但此刻的她堅強而美麗。

**2025 法國蕭蒙國際海報節
國際競賽學生展
2025 Students, All to Chaumont'
Poster Competition
入選**

姓名

張沂如 Jhang, Yi-Ru

作品名稱

雨夜花
Rainy Night Flowers

就讀學校

實踐大學
設計學院
媒體傳播學系

指導老師

劉邦耀 Liu, Bang-Yao

**作品概念**

勇敢邁進，與自己對話，打破社群虛幻假象，擁抱真實交流。

**2025 波蘭華沙國際海報雙年展
2025 International Poster Biennale
in Warsaw
Honorable Mentions**

姓名

王曉雅 Wang, Hsiao-Ya

作品名稱

遠離虛擬
Step away from the virtual

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

2025 波蘭華沙國際海報雙年展

2025 International Poster Biennale

in Warsaw

入選

姓名

陳郭益言 Goyen Chen

作品名稱

起點即終點

The beginning is the end

就讀學校

亞洲大學

資訊電機學院

人工智能博士學位學程

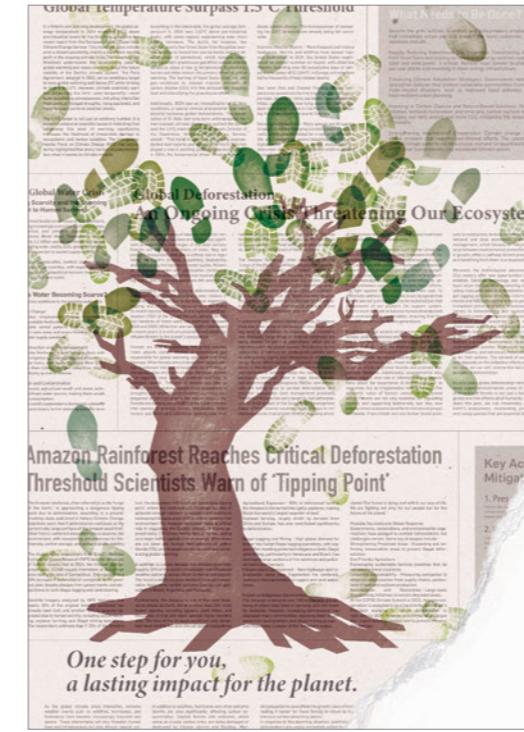
指導老師

蔡至偉 Tsai, Jr-Wei



作品概念

透過大樓俯拍與操場跑道起點的拼接，構成一幅衝突又契合的畫面。作品以《The Beginning is the End》來回應「QUO VADIS？」，來反諷現實有許多人的人生起點即終點。



作品概念

逐漸淡化的腳印，象徵我們的每一步都在塑造地球的未來，或滋養生命，或加速衰敗。是對環境影響的隱喻與提醒：我們的選擇與行動，將決定自然的延續與消逝。

2025 波蘭華沙國際海報雙年展

2025 International Poster Biennale

in Warsaw

入選

姓名

王韶均 Wang, Shao-Chun

作品名稱

思考決定行動

Thinking Decides Everything Life Action

就讀學校

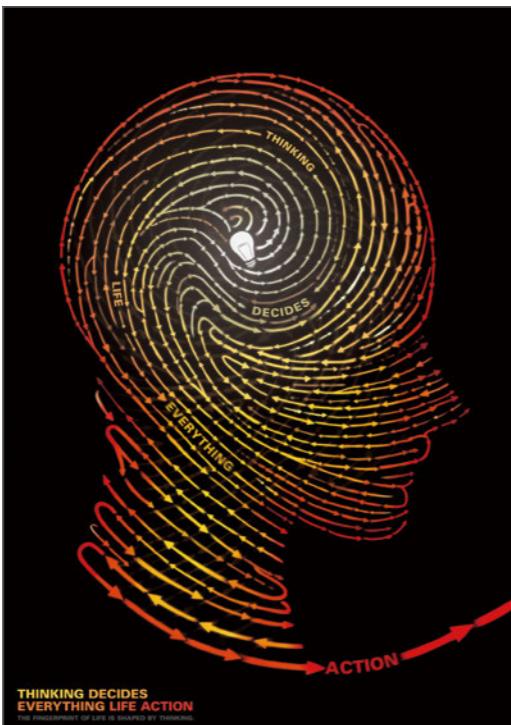
國立臺灣師範大學

藝術學院

設計學系

指導老師

施令紅 Shih, Ling-Hung



作品概念

思考塑造每一個行動，決策源自於深思熟慮，而非僅出於本能。這張海報強調了從思考到行動的過程，提醒我們每個選擇都會影響我們的未來。行動前務必三思，因為每個決定都會留下持久的影響。



作品概念

在數位浪潮中，AI 與人類並肩前行。以像素化腳印與人手交會的畫面象徵科技與人性的交織。當我們踏出每一步，也在思考著是人引領 AI，還是被它牽引？這是對未來方向的反思與提問。

2025 波蘭華沙國際海報雙年展

2025 International Poster Biennale

in Warsaw

入選

姓名

涂庭瑜 Tu, Ting-Yu

作品名稱

最後一片葉子

The Last Tree : Every Step Counts

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

2025 波蘭華沙國際海報雙年展

2025 International Poster Biennale

in Warsaw

入選

姓名

涂庭瑜 Tu, Ting-Yu

作品名稱

領導或跟隨

Lead or Follow

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

**2025 芬蘭拉赫第國際海報三年展
2025 Lahti International Poster Triennial
入選**

姓名
賴岳興 Lai, Yueh-Hsing

作品名稱
人權
Human Right

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
林磐聳 Lin, Pang-Soong



作品概念

世界上有不少國家的女性沒有言論的自由，長期受到男權及傳統道德的壓迫。畫面上將面紗轉換為遮住嘴巴的雙手來隱喻此狀況，希望能夠喚起社會對於男女平等的重視。

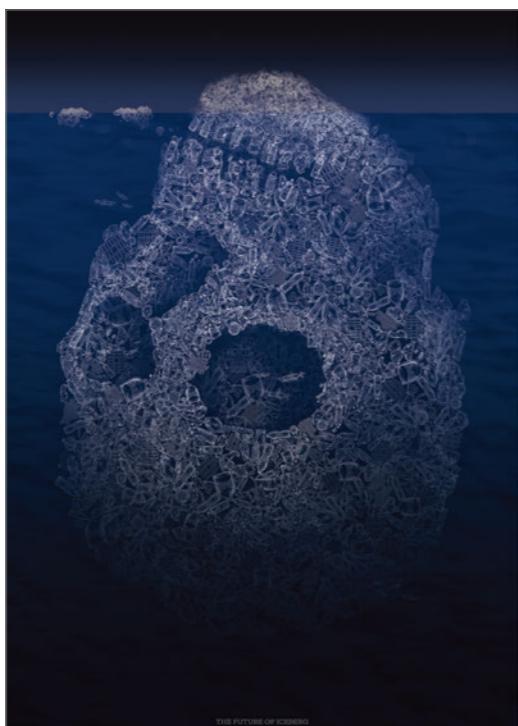
**2025 芬蘭拉赫第國際海報三年展
2025 Lahti International Poster Triennial
入選**

姓名
王韶均 Wang, Shao-Chun

作品名稱
未來的冰山
The Future of Iceberg

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



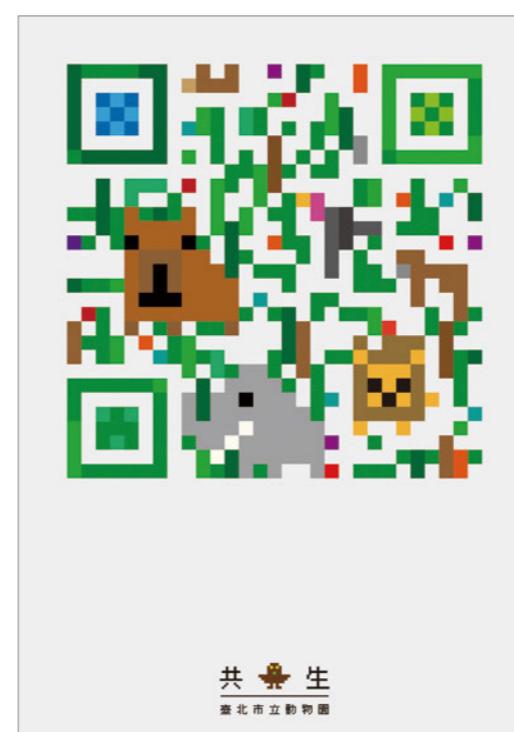
作品概念

未來，我們的海洋將不再有冰山，而是塑膠山。塑膠的生產到棄置過程會釋放溫室氣體且難以分解，加速冰山的融化速度導致海平面上升，對人類造成嚴重威脅，使人逐漸走向滅亡，以此喚醒人們對海洋塑膠問題的重視。



作品概念

兩張分別是「共生共榮」及「同根同源」。想傳達人類與自然緊密相連的概念。植物象徵自然，而手和腳代表人類。樹枝如同血管一般，運送養分與氧氣，不僅滋養著自然萬物，也包括人類。肆意破壞環境，等於在毀滅自己。



作品概念

本作品以像素風格融合 QR Code 與動物形象，象徵科技與自然共生。觀者可透過掃描進一步認識動物園，傳遞環境永續與人類及自然和諧共處的理念。

**2025 芬蘭拉赫第國際海報三年展
2025 Lahti International Poster Triennial
入選**

姓名
徐晨瑜 Hsu, Chen-Yu

作品名稱
共生共榮 / 同根同源
Coexist and Prosper / Root and Origin

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

**2025 芬蘭拉赫第國際海報三年展
2025 Lahti International Poster Triennial
入選**

姓名
李佳容 Lee, Chia-Rong

作品名稱
共生
Symbiosis

就讀學校
景文科技大學
人文設計學院
視覺傳達設計系

指導老師
陳郭益言 Goyen Chen

**2025 芬蘭拉赫第國際海報三年展
2025 Lahti International Poster Triennial
入選**

姓名

李佳容 Lee, Chia-Rong

作品名稱

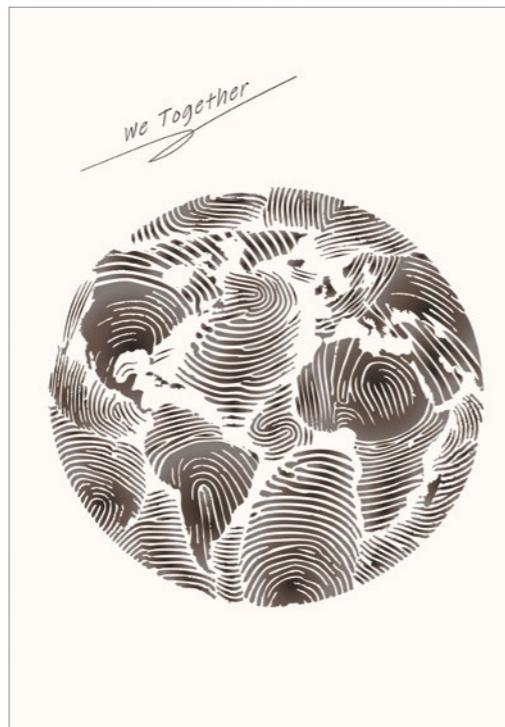
我們一起
We Together

就讀學校

景文科技大學
人文設計學院
視覺傳達設計系

指導老師

陳郭益言 Goyen Chen



作品概念

本海報以指紋構成地球，象徵個體獨特卻緊密相連，傳達「We Together」的理念，呼籲人類團結共融，共同守護地球家園。



作品概念

本作品透過 AI 生成的液態金屬筆觸，形塑出介於文字與雕塑之間的視覺語言，象徵人機共創下的新型態美學語彙。色彩流動如情感，結構抽象如思想，回應設計與人工智慧的共演未來。

**2025 芬蘭拉赫第國際海報三年展
2025 Lahti International Poster Triennial
入選**

姓名

李佳容 Lee, Chia-Rong

作品名稱

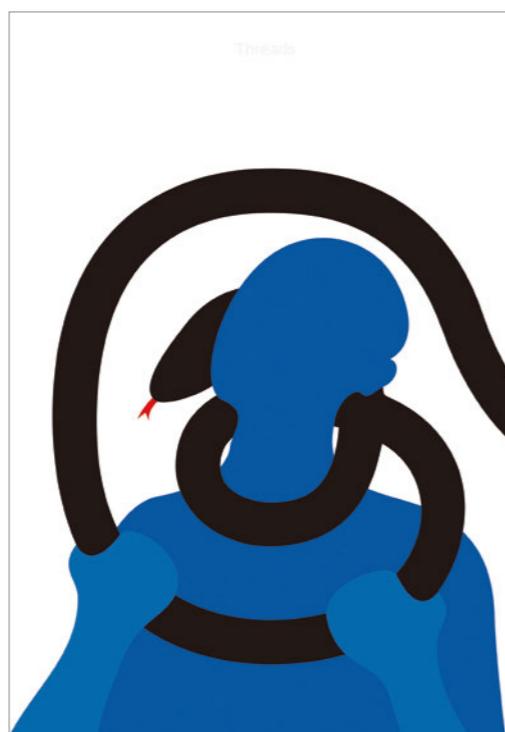
窒息
Asphyxia

就讀學校

景文科技大學
人文設計學院
視覺傳達設計系

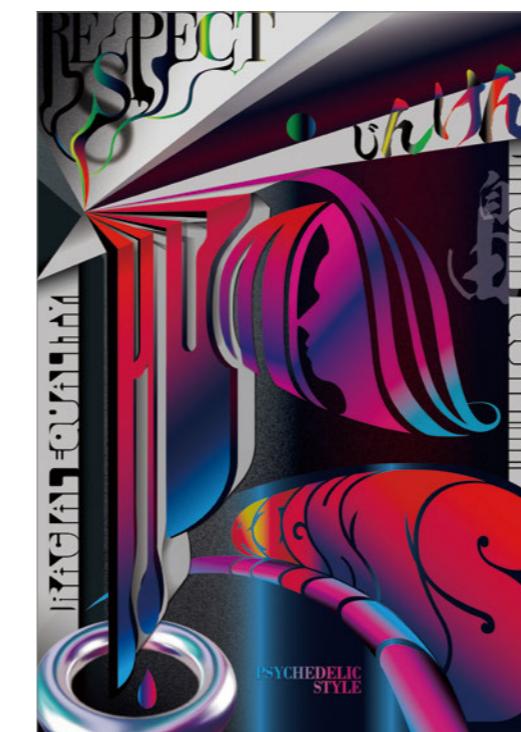
指導老師

陳郭益言 Goyen Chen



作品概念

本作品以 Threads 標誌轉化為毒蛇意象，纏繞於人形角色身上，呈現被言語、網路輿論或社群壓力所窒息的狀態。設計探討社群媒體潛藏的控制與傷害，引發觀者反思數位環境下的自由與自我。



作品概念

作品以迷幻風格詮釋「人權」的多重樣貌。變形字體構築人物臉龐與視覺結構，象徵人權於尊重與種族平等間的交錯渴望。扭曲延展的文字營造情緒張力，隱喻權力壓迫與認同之間的衝突窘境。

**2024 莫斯科國際平面設計
雙年展金蜂獎
2024 Golden Bee Global Biennale of
Graphic Design
Honorable Mentions**

姓名
陳郭益言 Goyen Chen

作品名稱
液態金屬
Liquid Metals

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
湯筱婷 Tang, Hsiao-Ting

**2024 莫斯科國際平面設計
雙年展金蜂獎
2024 Golden Bee Global Biennale of
Graphic Design
Honorable Mentions**

姓名
蔡宗翰 Tsai, Tsung-Han

作品名稱
人權
Human Rights

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

2024 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2024 Golden Bee Global Biennale of

Graphic Design

入選

姓名

唐薇 Tang, Wei

作品名稱

歷史的見證者

A Witness to History

就讀學校

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



作品概念

古今多少事，都付笑談中。在步調加快的現今社會，人們總是提倡向前看，卻忘了懷古之情亦是需要修習的課程。縱使許多人事物已消逝在歷史的長河中，但那些曾照亮時代的智慧、情感與風骨，依然值得我們細細沉澱、品味。

2024 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2024 Golden Bee Global Biennale of

Graphic Design

入選

姓名

許沛婷 Xu, Pei-Ting

周軒竹 Chou, Hsuan-Chu

鄭乃慈 Zheng, Nai-Ci

作品名稱

冒出頭

Pop Up

就讀學校

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

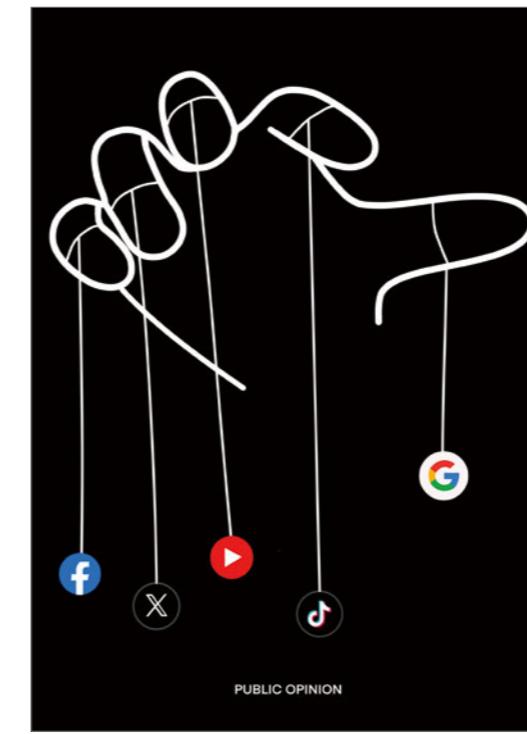
林雪雲 Lin, Hsueh-Fen

陳興仲 Chen, Hsing-Chung



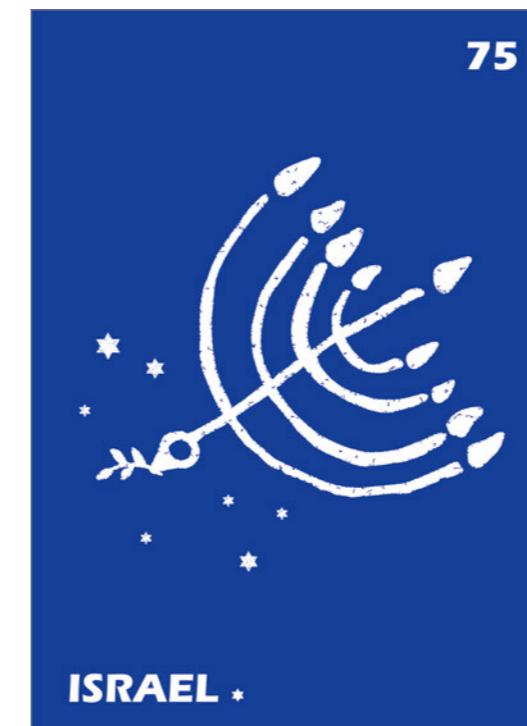
作品概念

以「冒出頭」為形象概念，象徵著我們勇敢地從深海中冒出水面，展現我們的創意和大學四年的學習，逐漸磨練出對事物的獨特見解和經驗，船邊的圖案代表著各個作品，如潛艦所攜帶的寶藏一起冒出，與觀者分享。



作品概念

現代傳播資訊非常快速，人們在社群軟體表達各種不同的言論，無論真偽只需動動手就能讓訊息擴散。我希望用簡單直接的畫面提醒大家，面對傳播資訊保持懷疑且不輕信的態度。



作品概念

以色列的光明節做為發想，將光明節中最為代表的九燈燭臺與和平鴿融合，並加上以色列國旗上的大衛之星，有著和平、充滿希望且朝著光芒前進的意象。

2024 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2024 Golden Bee Global Biennale of

Graphic Design

入選

姓名
黃若寧 Huang, Ruo-Ning

作品名稱
操縱
MANIPULATE

就讀學校
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

2024 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2024 Golden Bee Global Biennale of

Graphic Design

入選

姓名
蘇嘉盈 Su, Jia-Ying

作品名稱
和平之火
Peace Flame

就讀學校
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-Hsin

2024 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2024 Golden Bee Global Biennale of Graphic Design

入選

姓名

陳郭益言 Goyen Chen

作品名稱

石榴的顏色

The Color of Pomegranates

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

湯筱婷 Tang, Hsiao-Ting



作品概念

本作品向電影《石榴的顏色》致敬，融合詩意象徵與數位語彙，透過孔雀、石榴與監控之眼，呈現文化記憶在 AI 時代中的重構與觀看的矛盾。

2024 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2024 Golden Bee Global Biennale of Graphic Design

入選

姓名

陳郭益言 Goyen Chen

作品名稱

音樂共鳴

Music Resonance

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

湯筱婷 Tang, Hsiao-Ting



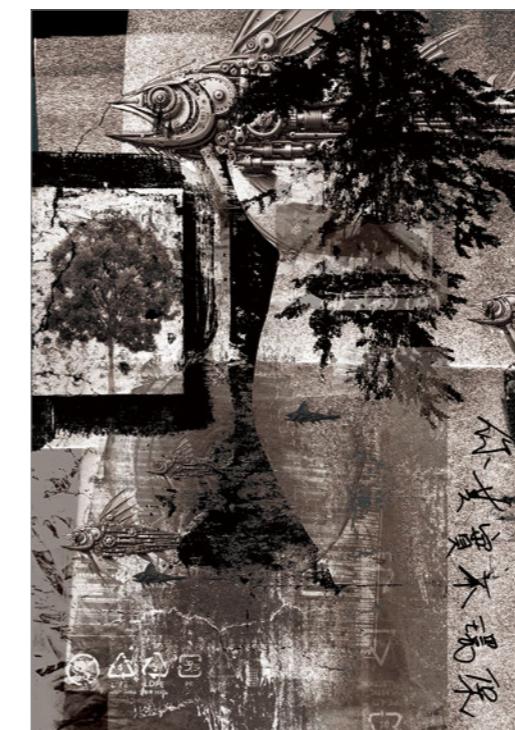
作品概念

本作品以數位訊號的扭曲與色彩的交錯堆疊，模擬未來音樂於虛實之間的視覺回響。透過節奏性圖層與光影流動，描繪人類感知與 AI 生成音場的共鳴狀態。



作品概念

本作品以微信的通訊軟體圖像為主體，暗喻人類在數位浪潮下的「被監視」與「被操控」。小人低頭操作著手機，彷彿背後有兩個巨大的訊息泡泡轉化成背後在監控的主體，象徵科技與個人之間權力的失衡。



作品概念

本海報設計以沉重的色調、破碎的質感、手繪的線條充滿畫面，透過半機械的突變魚流出手繪線條的黑色眼淚，漂浮在破碎且怪異的世界之中，帶出海洋生物面對多元的海洋汙染源的無奈與悲傷。

2024 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2024 Golden Bee Global Biennale of Graphic Design

入選

姓名
陳郭益言 Goyen Chen作品名稱
監控
Surveillance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
湯筱婷 Tang, Hsiao-Ting

2024 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2024 Golden Bee Global Biennale of Graphic Design

入選

姓名
黃郁升 Huang, Yu-Sheng作品名稱
哭泣的魚
Crying Fish就讀學校
國立臺南大學
理工學院
數位學習科學系指導老師
伍柏翰 Wu, Po-Han

2024 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2024 Golden Bee Global Biennale of Graphic Design

入選

姓名

王韶均 Wang, Shao-Chun

作品名稱

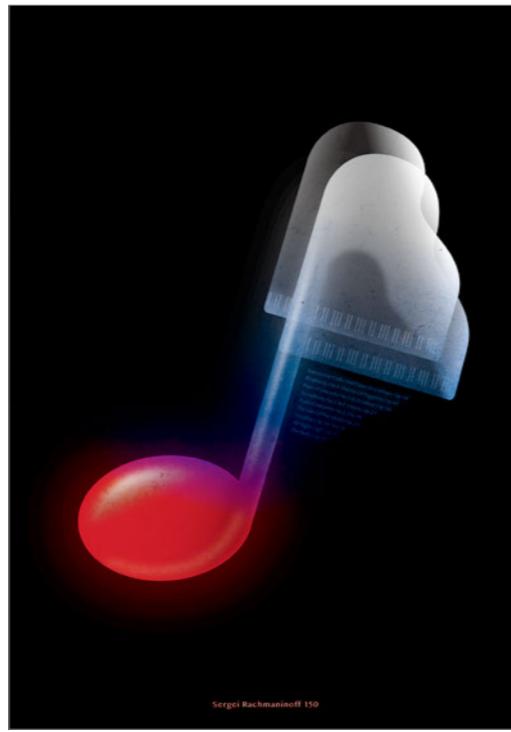
拉赫曼尼諾夫 150 週年
SERGEI RACHMANINOFF 150

就讀學校

國立臺灣師範大學
藝術學院
設計學系

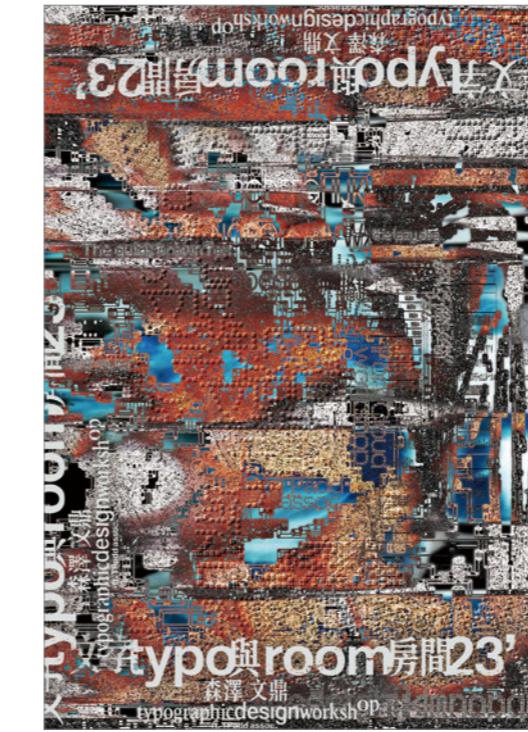
指導老師

施令紅 Shih, Ling-Hung



作品概念

紀念拉赫曼尼諾夫 (Sergei Rachmaninoff) 150 週年誕辰，設計以音符與雙鋼琴演奏元素，象徵其音樂界的地位。色彩以紅色代表豪邁和浪漫的演奏風格，藍色象徵哀愁，白色象徵優雅。



作品概念

此工作坊將著重於圖像與文字之間的實驗性創作，探索電腦字型的創作表現，從動態補間、造型美術、合成、文化觀念四種角度，在每一場活動中進行視覺創作。

2024 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2024 Golden Bee Global Biennale of Graphic Design

入選

姓名

王韶均 Wang, Shao-Chun

作品名稱

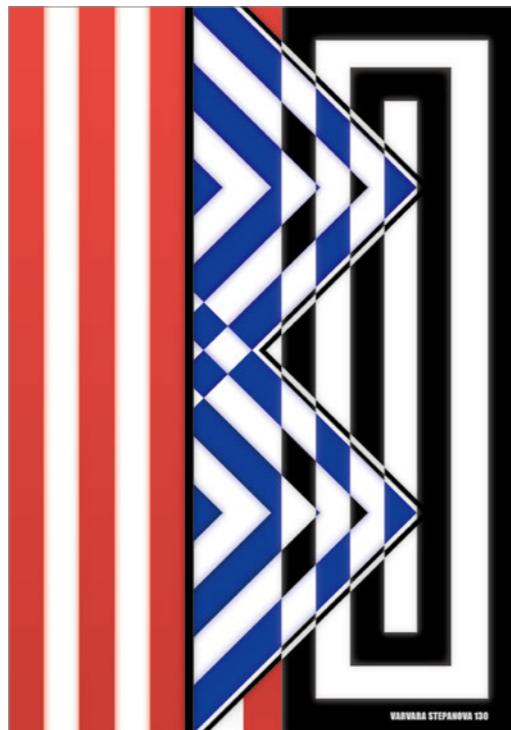
斯捷潘諾娃 130 週年紀念海報
STEPANOVA 130

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

以俄羅斯先鋒派平面設計師 Varvara Stepanova 誕辰 130 週年為主題，以其作品風格與現代主義的設計理念進行創作。以白、藍、紅三色突顯先鋒派設計的簡潔與力量。

2024 莫斯科國際平面設計

雙年展金蜂獎

2024 Golden Bee Global Biennale of Graphic Design

入選

姓名

劉育如 Liu, Yu-Ju

作品名稱

Typoroom23

就讀學校

國立臺灣師範大學
設計學院
設計學系

指導老師

林俊良 Leo Lin

2025 紐約藝術指導協會年度獎

2025 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC) Bronze

姓名

彭琬淇 Peng, Wan-Qi

作品名稱

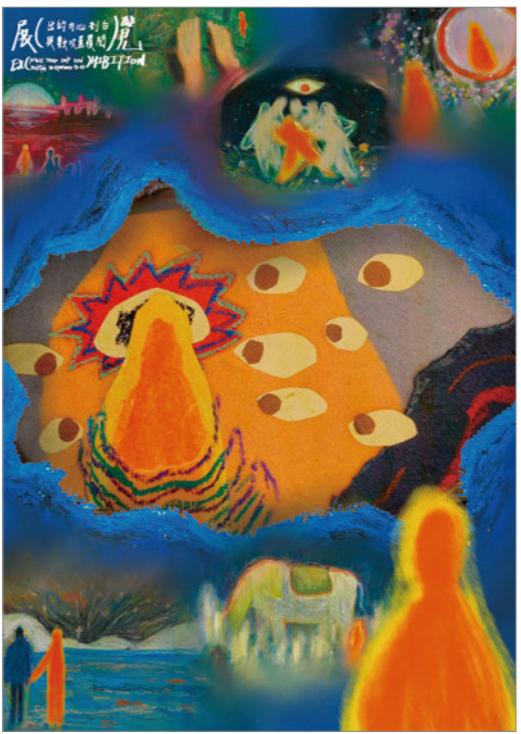
展（出的內心剖白與數次重覆閱）覽
EXHIBITION

就讀學校

國立東華大學
藝術學院
藝術創意產業學系

指導老師

郭令權 Kuo, Ling-Chuan

**作品概念**

作品是內心的剖白，而當過往的數件作品於腦海中展出，是否能於其中探尋出更深入自我內心的道路？在內心思想與現實世界間，「我」反覆審視自我，挖掘被忽視的情感，嘗試找出面對負面情緒的方式。

2025 紐約藝術指導協會年度獎

2025 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC) Merit

姓名

林韋如 Lin, Wei-Ju

作品名稱

她
She

就讀學校

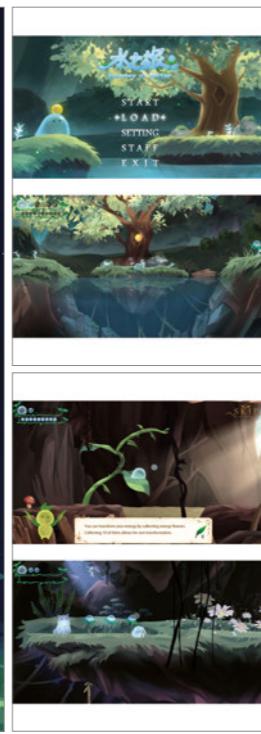
國立雲林科技大學
設計學院
數位媒體設計系

指導老師

劉景程 Liu, Ching-Cheng

**作品概念**

作品從主角剪髮的場景出發，回憶起那位留著短髮、常被異樣眼光看待的阿嬤，並引發對「女性是什麼」的思考。即使不符合傳統期待，她仍是真實而自由的女性，無需被任何框架定義。

**作品概念**

水除了以氣體形式存在於大氣中，其液體和固體形式佔據了地面 70-75% 的組成部分，是地球上最多的物質，水也是不管任何有生命的生物或植物所需要的重要資源，水的型態千變萬化，我們好奇水的各種事情。

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 Winner

姓名

林亭萱 Lin, Ting-Xuan
黃珮芳 Huang, Pei-Fang
林玉茹 Lin, Yu-Ju
施曼翰 Shih, Min-Han
劉彥廷 Liu, Yen-Ting
葉佳彥 Yeh, Chia-Yen

作品名稱

水之旅
Journey of Water

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

**作品概念**

本遊戲靈感源自於宇宙的神秘美，以引力與重力為核心元素建構一個奇幻世界，打造出一場引人入勝的探險旅程，玩家將在探索中體驗引力的挑戰，同時肩負起恢復家園的使命。

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 Winner

姓名

游婷翊 You, Ting-Yi
康庭維 Kang, Ting-Wei
陳建璋 Chen, Jian-Zhang
袁宜茜 Yuan, Yi-Chien
洪語襄 Hung, Yu-Hsiang
賴哲弘 Lai, Che-Hung

作品名稱

星泊
STAR DRIFT

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

彭慶東 Peng, Ching-Tung
陳子雲 Chen, Tzu-Yun

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 Winner

姓名

蔡佩妤 Cai, Pei-Yu
張育誠 Jhang, Yu-Chéng
楊士弦 Yang, Shih-Hsien
楊珮瑄 Yang, Pei-Hsuan
郭岱昀 Kuo, Tai-Yun

作品名稱

絕種危機
Extinction Crisis

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

**作品概念**

《絕種危機》藉由虛擬實境技術，讓玩家身臨其境地成為一位臺灣黑熊保育員。遊戲中，玩家將穿越臺灣的原始森林，參與追蹤野放黑熊、解救動物、清除陷阱、紀錄動物等任務。

2025 德國紅點品牌暨傳達設計大獎

2025 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner

姓名

陳耀生 Chen, Yao-Sheng
張嘉宇 Chang, Chia-Yu
黃先梧 Huang, Sian-Wu
黃諾威 Huang, No-Wei
韓宗祐 Han, Tzung-You

作品名稱

異域迴響
Echo From the Exotic

就讀學校

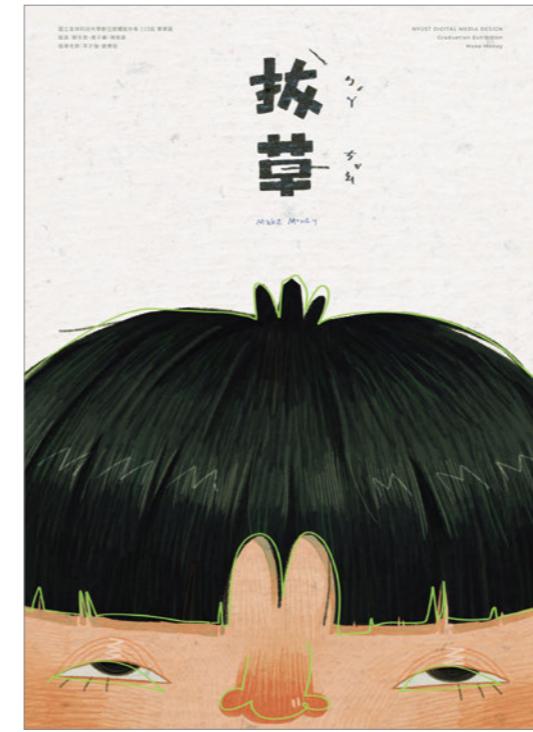
亞洲大學
創意設計學院
數位媒體設計學系

指導老師

洪澄瑜 Hung, Cheng-Yu

**作品概念**

《異域迴響》以日式動畫風格結合近未來科幻背景，描繪少女們在校園中對抗異界生物的故事。設計上強調角色魅力與劇情張力，搭配回合制戰鬥與探索機制，創造強烈的沉浸式體驗。

**作品概念**

短短歲月中，人們總不斷追求物質滿足，驀然回首才發現最珍視的東西從沒離開，卻也來不及了。《拔草》講述住在草原的男孩意外發現拔起的草會幻化成各種物品，而在他拔光整片草原後，過去熟悉的一切早已物是人非。

2025 德國紅點品牌暨傳達設計大獎

2025 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner

姓名

陳郁棻 Chen, Yu-Fen
鄧衣絮 Teng, I-Chieh
周子秦 Chou, Tzu-Chin

作品名稱

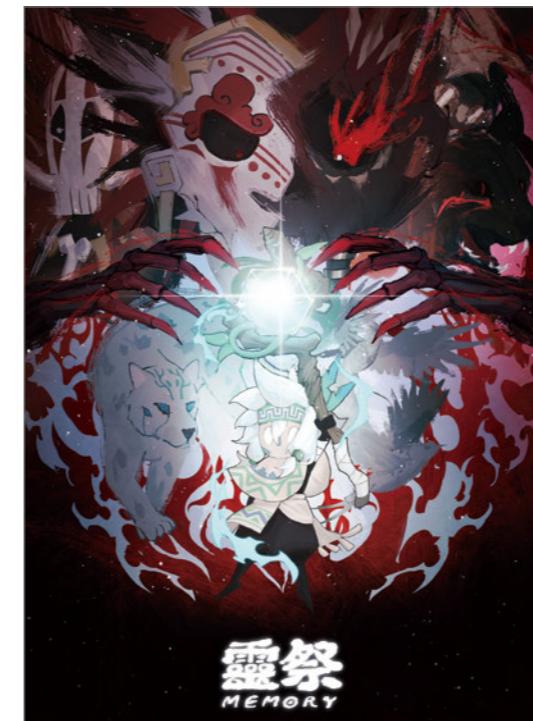
拔草
Make Money

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
李子強 Li, Tzu-Chiang

**作品概念**

靈感來自於古老的神秘文化、日夜轉換、型態轉換概念，加入了奇幻魔法、宗教信仰、環境迫害等元素，交織而成架空背景故事。

2025 德國紅點品牌暨傳達設計大獎

2025 Red Dot Award: Brands & Communication Design
紅點獎 Red Dot Winner

姓名

李苡甄 Li, Yi-Chen
林芊佑 Lin, Cian-You
劉昀姍 Liu, Yun-Shan
黃俐寧 Huang, Li-Ning
黃彥翔 Huang, Yen-Hsiang

作品名稱

靈祭
MEMORY

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

賀聖倫 Ho, Sheng-Lun

2024 ISARCH 設計獎

2024 ISARCH Award

Winner**姓名**

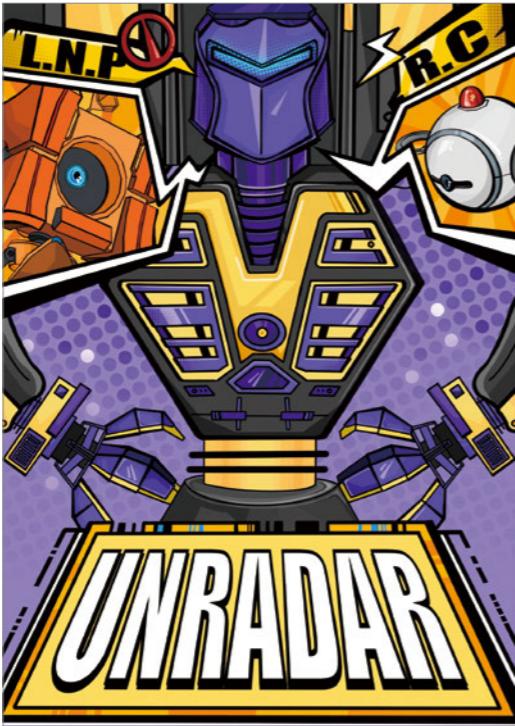
李妍襄 Li, Yen-Xiang
 鄭理夫 Cheng, Li-Fu
 林明鋐 Lin, Ming-Sin
 吳敏聰 Ng, Man-Chung
 吳忻瑩 Wu, Hsin-Ying

作品名稱

陰影之下
 UNRADAR

就讀學校

亞洲大學
 創意設計學院
 數位媒體設計學系

**作品概念**

我們創造了一個荒蕪的世界，讓玩家能和夥伴一起潛入政府總部尋找內部的解決辦法和秘密。

**作品概念**

學生與長者共作「地空膠囊」，以日常記憶與無用之物為素材，轉化為述說空山故事的裝置，在夜空中持續傳遞人與地的連結與溫度。

2025 德國紅點設計概念大獎

2025 Red Dot Award: Design Concept

紅點獎 Red Dot Winner**姓名**

林佳妤 Lin, Chia-Yu

作品名稱

地空膠囊
 Capsule of Space and Time

就讀學校

崑山科技大學
 創意媒體學院
 環境設計系

指導老師

林秀慧 Lin, Hsiao-Hui

2024 ISARCH 設計獎

2024 ISARCH Award

Bronze**姓名**

陳翠齡 Chen, Yu-Han

作品名稱

陶藝
 Tao.yi.

就讀學校

亞洲大學
 創意設計學院
 室內設計學系

指導老師

劉師源 Liu, Shih-Yuan

**作品概念**

以陶為本，於都市喧囂中延展為茶具與空間，引導現代人品味質樸之美。融合自然元素與材料本質，轉化陶藝為感知自然的場域，讓人在物質追求後回歸簡單純粹。

2024 ISARCH 設計獎

2024 ISARCH Award

Winner

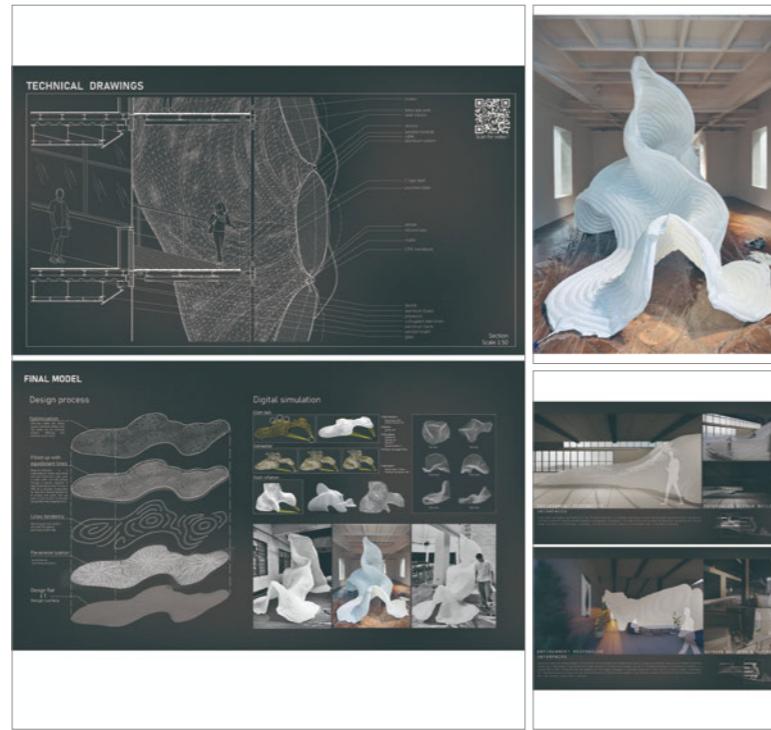
姓名

蔡文或 Tsai, Wen-Yu

作品名稱

氣脈
AirVeins

就讀學校

淡江大學
工學院
建築學系

作品概念

AirVeins 是一種具有平面紋理的充氣裝置，原型化了一種高度可移動、對環境有反應的未來空間介面，並以真實比例呈現，突破了傳統介面的概念。

2024 ISARCH 設計獎

2024 ISARCH Award

Winner

姓名

王承勳 Wang, Cheng-Hsun

作品名稱

凌雲青鳥 _ 臺中國際機場航廈
長期規劃設計

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
建築系

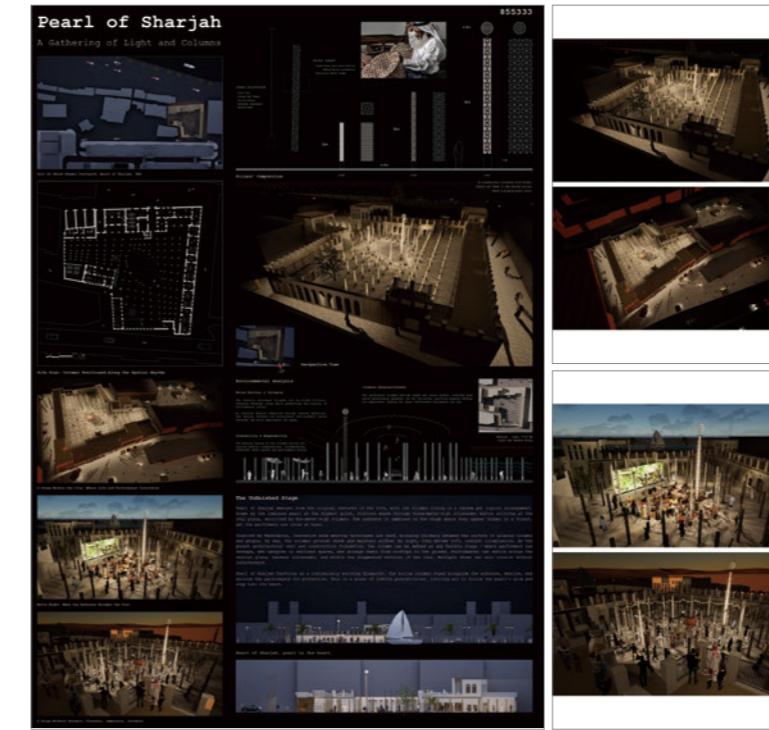
指導老師

陳炯堯 Chen, Chiung-Yao



作品概念

隨著全球化進程的推進及經濟全面發展，本計劃為臺中提出新型國際航廈方案，強化競爭力，作為區域門戶，將探討新航廈的潛在意義和願景。該方案是一份全面性的總結，涵蓋了城市規劃、詳細規劃、道路系統等許多面向。



作品概念

融合棗榔編織技術與伊斯蘭窗飾，舞臺兼具遮蔭與通風。柱群沿基地紋理散佈，形成日夜皆宜的自由場域。「柱」是構成建築純粹的單元，也是建造之始，珍珠象徵沙迦的歷史與核心，人們因光而聚，開啟無限可能的舞台。

2025 OISTAT 國際劇場建築競賽

2025 OISTAT Theatre Architecture Competition

入圍

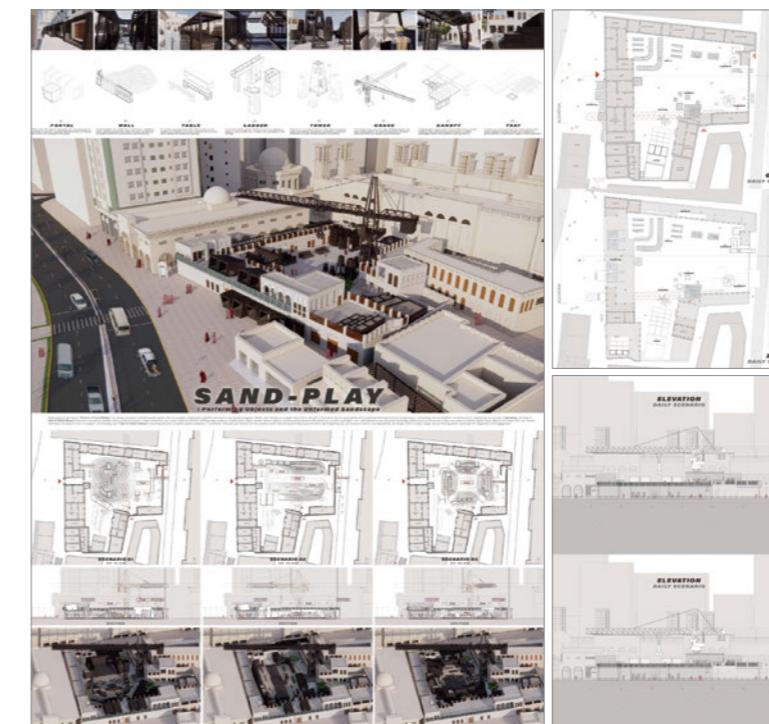
姓名

徐懿 Hsu, Yi

作品名稱

沙迦之珠
Pearl of Sharjah

就讀學校

國立陽明交通大學
人文藝術與社會學院
建築研究所

作品概念

本提案以「沙遊」為概念，於基地運用砂石與可移動劇場物件構築可變劇場，滿足多樣演出形式。物件表演時快速布設，日常則服務基地機能。設計兼顧靈活性、永續性，創造城市中的公共劇場場域。

2025 OISTAT 國際劇場建築競賽

2025 OISTAT Theatre Architecture Competition

入圍

姓名

詹禮仲 Chan, Li-Chung
江孟鈞 Chiang, Meng-Chi

作品名稱

沙遊劇場
Sand-Play: Performing Objects and the Unformed Landscape

就讀學校

國立陽明交通大學
人文藝術與社會學院
建築研究所

2024 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Best of Best

姓名

王誌廷 Wang, Zhi-Ting
黃柏諭 Huang, Bo-Yo

作品名稱

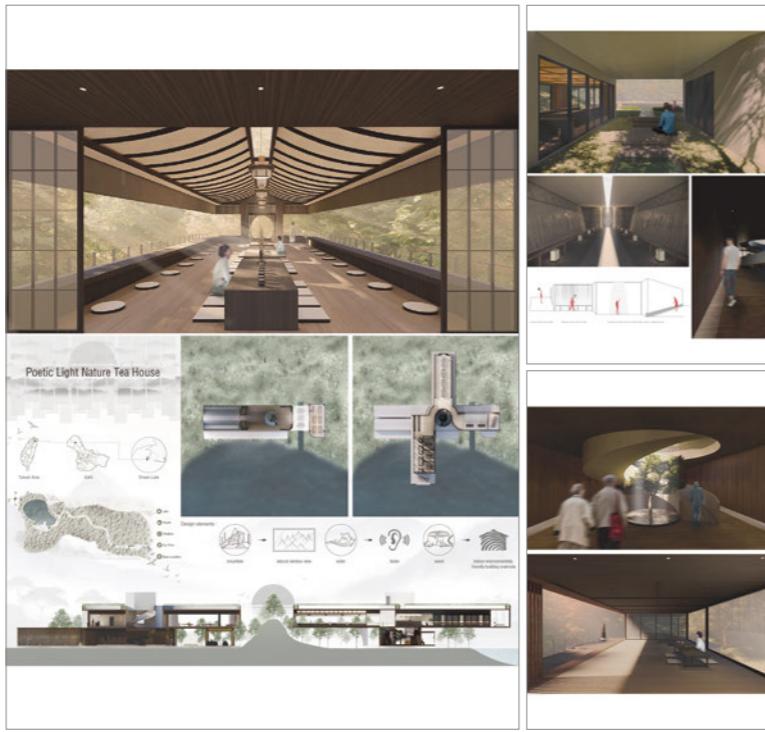
茶光靜境
Poetic Light Nature Tea House

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

林政欽 Lin, Cheng-Chin



作品概念

我們的茶室採半開放式設計，搭配大面積落地窗，將自然景色引入室內，延伸視野與氛圍，帶來豐富的感官體驗。打破空間界限，融合室內外生活，讓人們與自然對話，重拾與大自然的連結與共鳴。



作品概念

本案以「光影」為設計語彙，結合鏡面裝置、數位投影與互動感測技術，打造出融合科技與藝術的沉浸式展演空間，呈現視覺、聽覺與行為之間的雙向互動，重新詮釋新媒體藝術於建築空間中的無限可能。

2024 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Best of Best

姓名

李思肯 Li, Sih-Ken
陳錡鋒 Chen, Chi-Feng

作品名稱

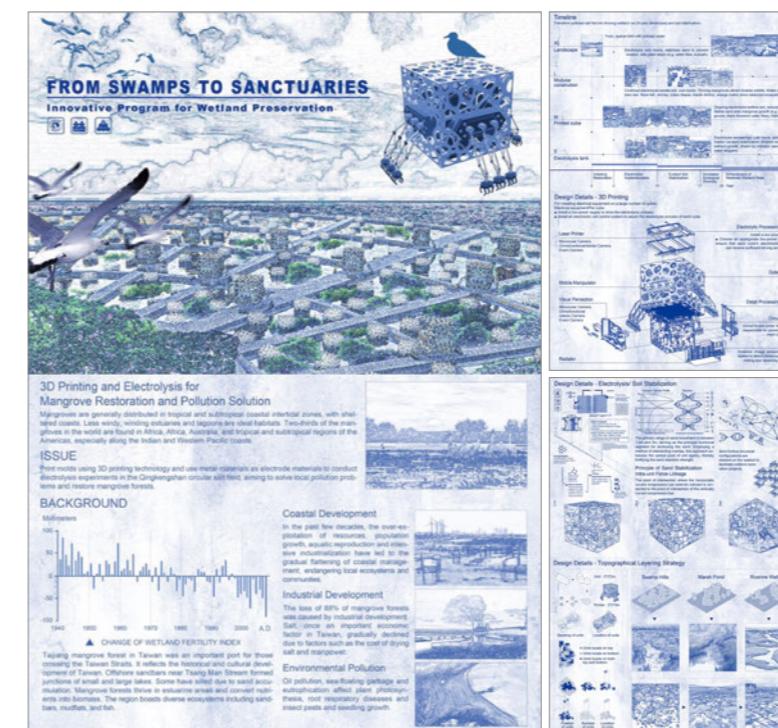
市區邊境，自然生態教育庫
Urban border, Nature educated ecosystem

就讀學校

中國科技大學
規劃設計學院
室內設計系

作品概念

繁華的城市邊緣，被遺忘的彈藥庫，現已完全解鎖。透過設計一個綜合型青年旅舍來解決多年來自然環境的退化問題，吸引人們探索周圍的自然環境。材料的選擇使得建築幾十年後能夠融入大自然。



作品概念

作品結合 3D 列印與電解實驗於紅樹林復育，於青鯤鯓鹽田打造具導引性的模具，改善水質與底泥、促進生態修復。設計回應污染議題，並納入藍色經濟思維，提出自然與科技共構的永續行動方案。

2024 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Best of Best

姓名

曾慶偉 Tseng, Ching-Wei
邱俊祥 Chiu, Chun-Hsiang

作品名稱

無界一光影美術館
OUNDLESS - Light and Shadow Museum

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

林政欽 Lin, Cheng-Chin

2024 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Best of Best

姓名

蔡伊瑄 Tsai, I-Hsuan
施善譯 Shih, Shan-Yi
簡碩德 Chien, Shuo-Te

作品名稱

棲境轉生：從沼澤到底所的地景寓言
From Swamps to Sanctuaries

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

2024 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Best of Best**姓名**

李珮淇 Lee, Pei-Chi

作品名稱

致新築；新竹視角的都市冷漠診斷書
Urban Evolution: Diagnosis Report on Urban Apathy to Hsinchu Perspective

就讀學校

崑山科技大學
創意媒體學院
空間設計系

指導老師

曾維揚 Tseng, Wei-Yang

**作品概念**

本設計從高宏安寡婦樓拆遷出發，反思錯誤都更導致的單一住宅問題。設計納入未來產業轉型與多元生活型態，結合現有都更條件，重塑動線與機能；並轉譯六燃歷史語彙，使基地成為連結記憶與未來的共享生活場域。

2024 美國建築大師獎

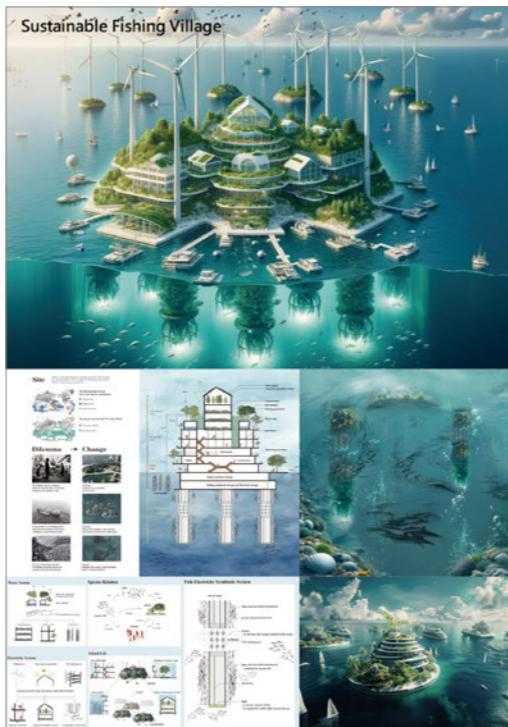
2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Winner**姓名**

李星容 Lee, Hsing-Jung
薛楚霖 Hsueh, Chu-Lin
林侑靄 Lin, You-Ching

作品名稱

永續漁村
Sustainable Fishing Village

**作品概念**

永續漁村概念源於遠洋漁業需求，針對長時間海上作業所面臨的飲食受限、空間狹窄、仰賴化石燃料與環境負擔等問題，提出更永續的生活與工作空間的可能性。

**作品概念**

本設計靈感源自山林漫步體驗，透過水平層疊的形式轉化芝山岩地形意象。建築不僅作為展覽空間，也促進社交與文化交流，連結地景與歷史脈絡，呈現地方認同並創造漫遊於山中的體驗。

2024 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Winner**姓名**

李星容 Lee, Hsing-Jung

作品名稱

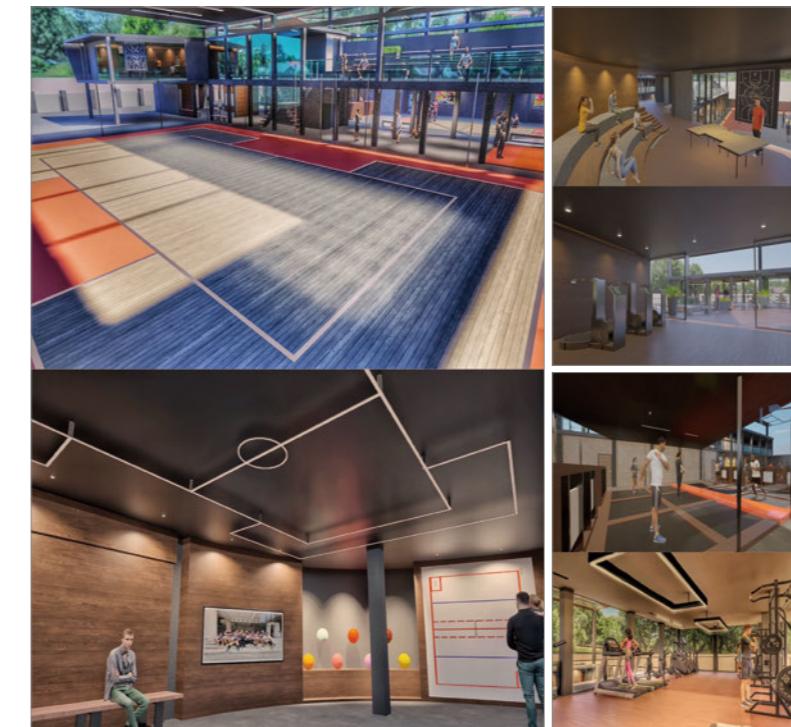
環繞山間 - 芝山岩展覽館
Layered Pathways Gallery Hall: Around the Mountain

就讀學校

中原大學
設計學院
建築學系

指導老師

陳宣誠 Chen, Xuan-Cheng

**作品概念**

將躲避球的攻擊和防守轉化至設計中，保留宿舍原始構造，藉代表防守的水平量體配合具攻擊角度的新設二樓斜體，從中置入體驗、醫療及訓練等空間，為一處推廣球類的運動中心。

2024 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Winner**姓名**

游士寬 You, Shin-Kuan
張誠豪 Cheong, Hsin-Hoe

作品名稱

躲避球文化中心
Dodgeball Cultural Center

就讀學校

中國科技大學
規劃與設計學院
室內設計系

2024 美國建築大師獎

**2024 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner**

姓名

張吾兆 Chang, Wu-Chao
王承宇 Cheah, Cheng-Yu
張玟燕 Sammi-Teo, Wen-Yen

作品名稱

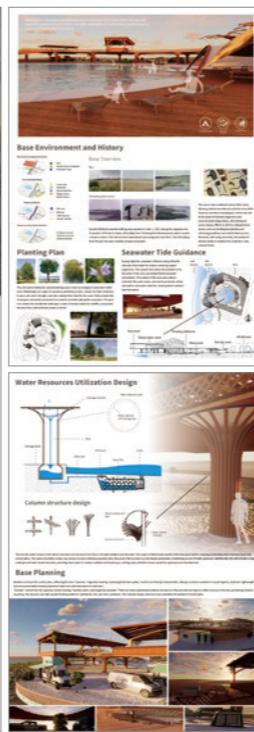
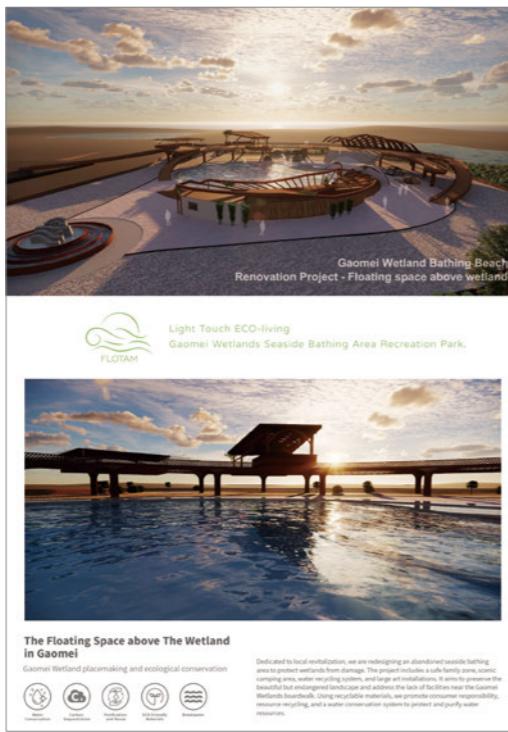
逐浪之間
Flotam

就讀學校

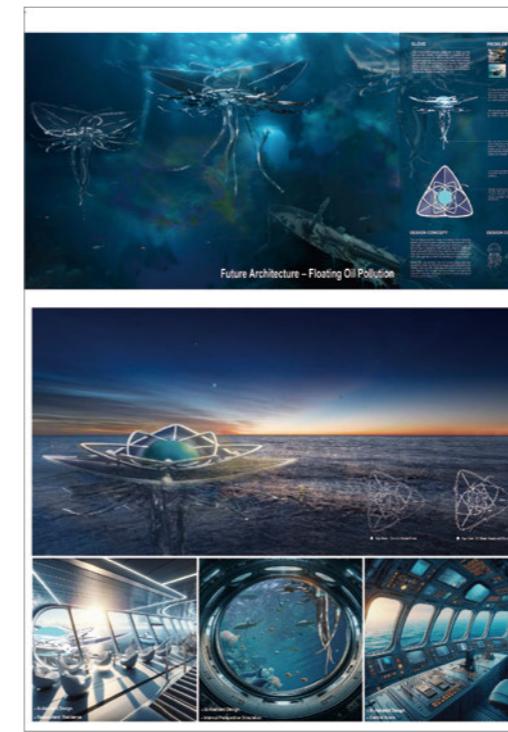
國立雲林科技大學
設計學院
創意生活設計系

指導老師

劉秉承 Benson P.C. Liu
林閭賢 Lin, Wen-Hsien

**作品概念**

重塑高美濕地廢棄海水浴場，打造結合親子共樂、景觀露營、水循環與藝術展區的永續基地，保護濕地生態、彌補服務設施缺口，並以模組化漂浮建築成為中臺灣具地標性的自然共融場域。

**作品概念**

作品結合科幻設計與環保理念，具備漂浮與移動能力，內建完整漏油處理系統，提升海上油污應對效率。可部署於高污染區與沿海地帶，有效管理油污污染，降低人類經濟活動對海洋生態系統的衝擊與影響。

2024 美國建築大師獎

**2024 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner**

姓名

王懷璉 Wang, Huai-Lien
柯彥竹 Ko, Yen-Chu
魏碩志 Wei, Shuo-Zhi

作品名稱

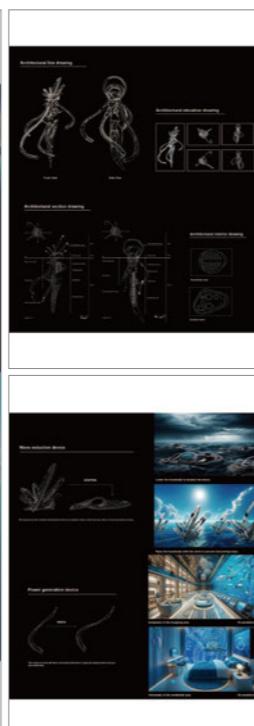
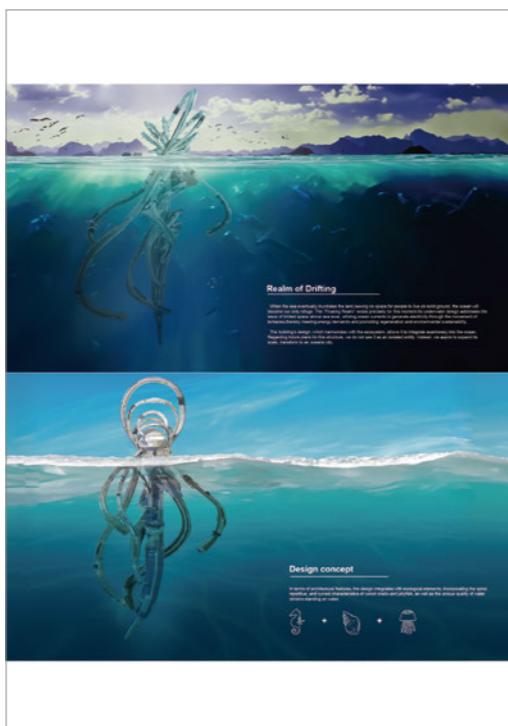
飄悠之境
Realm of Drifting

就讀學校

國立臺中教育大學
理學院
數位內容科技學系

指導老師

吳細顏 Wu, Shi-Yen

**作品概念**

「飄遊之境」解決了海平面上升空間有限的問題，運用海流帶動觸手發電也解決能源的需求，更是達到再生與環保的作用，而圓弧設計則參照防波堤，使建築物能夠適應大海的惡劣天氣。

**作品概念**

以海浪為靈感，打造面海凹形建築，兼具美感與功能。傾斜設計減少波浪衝擊與生物擋淺，寬槽紋降低侵蝕風險。錐形結構取代過去不美觀的防波堤，延伸至海岸，提供海洋生物棲地，實現永續保護。

2024 美國建築大師獎

**2024 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner**

姓名

高麗挺 Kao, Li-Ting
古曼欣 Ku, Min-Hsin
賈鎮豪 Jia, Jhen-Hao

作品名稱

未來式 - 浮油建築
Future Architecture-Floating Oil Pollution

就讀學校

國立臺中教育大學
理學院
數位內容科技學系

指導老師

吳細顏 Wu, Shi-Yen

2024 美國建築大師獎

**2024 The Architecture MasterPrize (AMP)
Winner**

姓名

傅婕仔 Fu, Chieh-Yu
李冠品 Li, Kuan-Pin
林子嵐 Lin, Tzu-Lan

作品名稱

浪花守護者
WAVE GUARD

就讀學校

國立臺中教育大學
理學院
數位內容科技學系

指導老師

吳細顏 Wu, Shi-Yen

2024 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Winner

姓名

邱仁 Chiu, Jen

作品名稱

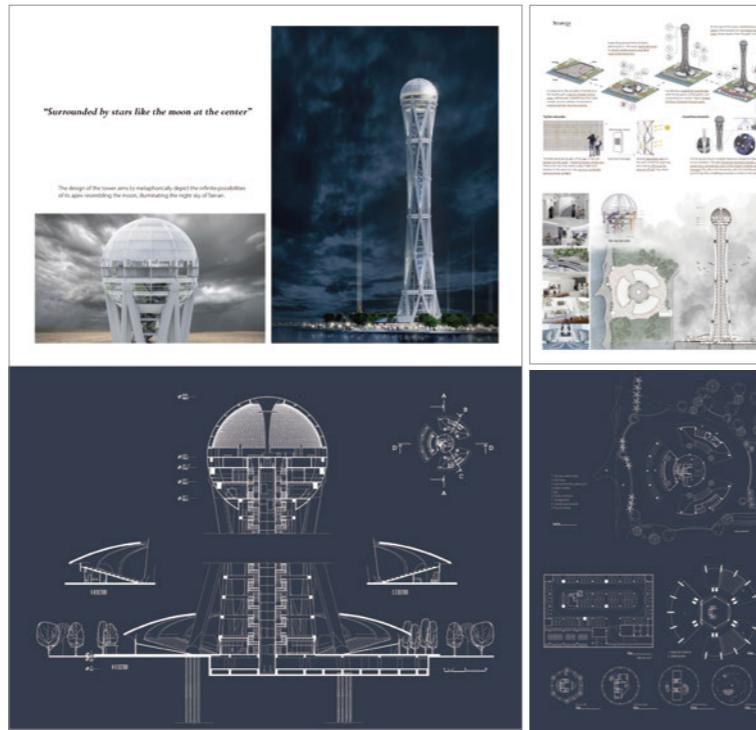
遇見南岸
Encounter on the South Bank

就讀學校

國立臺灣科技大學
設計學院
建築系

指導老師

李玄 Richard Lee



作品概念

這是位於臺灣臺南安平的觀光塔，結合了景觀、地標和社會活動，旨在通過設計鼓勵人們與建築之間的互動，呼應當地的熱情和友善特性。



作品概念

「玩具烏托邦」旨在復甦昔日黑白街景，量體採用點狀框架，結構體系則將反拱與樑柱體系結合，並運用莫蘭迪色系與倒U形作為主體結構，平面設計中點狀符號確保了舒適的互動體驗，對原先環境進行解構和重新詮釋。

2024 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Winner

姓名

施善譯 Shih, Shan-Yi

作品名稱

沙漠綠洲中繼站
DESERT OASIS RELAY STATION

作品概念

建在沙漠綠洲中的中繼站，主要利用取水技術和水循環概念，在廣闊的沙漠中創建休息站，並採用特殊的結構設計，建造出通風適度、防風沙、電力和水自給自足的建築，並提供過夜住宿。



作品概念

高雄港邊陸續受到開發，各式新興建築改變了港都的樣貌，將時間倒回 60 年前，停靠在碼頭的不是成千上萬的旅客，而是一艘艘因戰爭而被遺棄的廢棄船隻。經歷過一段現實且殘酷的過程，才蛻變成現今光鮮亮麗的外表。

2024 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Winner

姓名

施善譯 Shih, Shan-Yi

作品名稱

玩具烏托邦
TOYS Utopia

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

2024 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Winner

姓名

林祐齊 Lin, Yu-Chi

作品名稱

被遺落的邊境記憶 - 船塢之下
Forgotten Memories of the Waterfront

就讀學校

朝陽科技大學
設計學院
建築系

2024 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Winner**姓名**

劉姍均 Liu, Pei-Chun

作品名稱無聲的聲音 _ 複合式空間的場域營造
SILENT VOICES_Creating a space in a mixed-use area**就讀學校**朝陽科技大學
設計學院
建築系**指導老師**

陳俊傑 Chen, Juin-Jie

**作品概念**

隨著購書途徑多樣化和電子書普及，傳統書店逐漸式微，閱讀頻率因消費者習慣的轉變逐漸下降。為了使「逛書店」不再是商業行為，將書從「主角轉配角」，打造超越商業交易場所，成為追求美好生活品質中不可或缺的角色。

**作品概念**

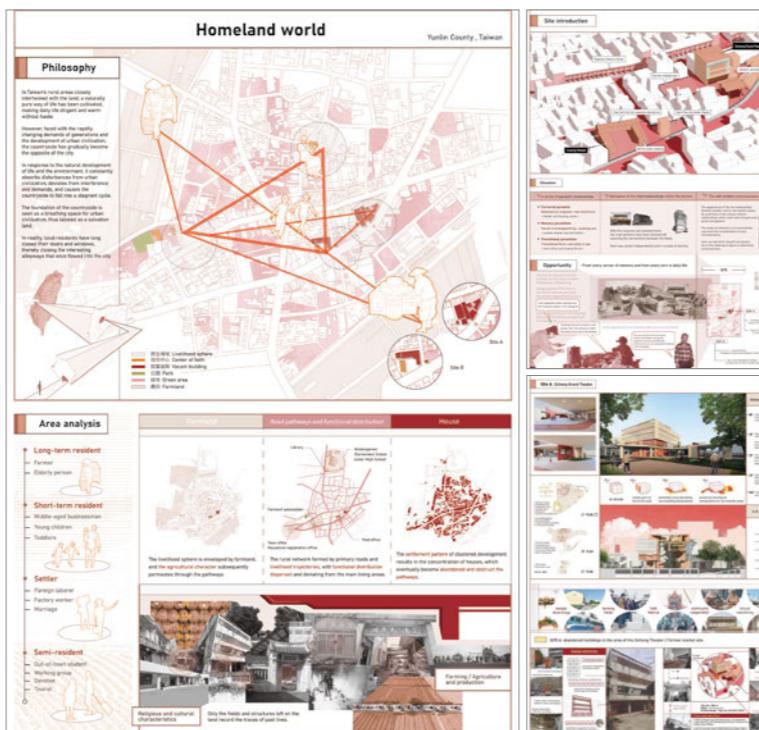
在泰國中央世界購物中心的橋上，人們見證了印度教智慧之神像頭神的出現，它既體現了神聖的存在，也體現了人們的虔誠。陽光的照射，讓這種氛圍瞬間變成了一種觸手可及的體驗。

2024 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Winner**姓名**

蔡欣雅 Tsai, Hsin-Ya

作品名稱家園世界
Homeland World**就讀學校**朝陽科技大學
設計學院
建築系**作品概念**

鄉村的根基被視為城市文明的喘息之地，而現實是，當地居民早已關上門窗，封閉了民生故事的巷弄。唯有土地上殘留的田野與建築，記錄著過去生活的痕跡。因此我以鄉村為題，打通封閉的路徑，挖掘鄉村生活的呈現。

2024 美國建築大師獎

2024 The Architecture MasterPrize (AMP)

Winner**姓名**

蔡欣雅 Tsai, Hsin-Ya

作品名稱神聖與虔誠的真切情感
The Tangible Emotion of Divinity and Devotion**就讀學校**朝陽科技大學
設計學院
建築系

**2025 義大利法恩扎
當代國際陶藝獎（雙年展）**

2025 International Competition of
Contemporary Ceramic Art

銀牌

姓名

蘇晏瑩 Su, Yen-Ying

作品名稱

糖籠

SUGAR CAGE

就讀學校

國立臺灣藝術大學

設計學院

工藝設計學系

指導老師

梁家豪 Liang, Jia-Haur



2025 義大利法恩扎

當代國際陶藝獎（雙年展）

2025 International Competition of
Contemporary Ceramic Art

入選

姓名

許喬棋 Hsu, Chiau-Chi

作品名稱

自保

Self-protection

就讀學校

國立臺灣藝術大學

設計學院

工藝設計學系

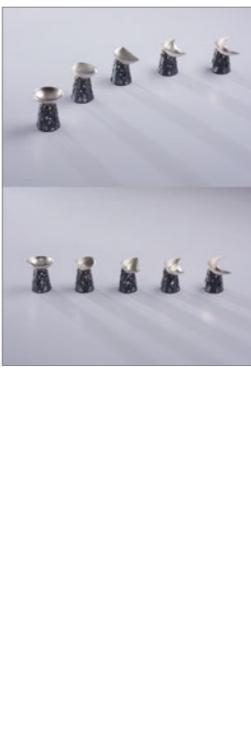
指導老師

呂琪昌 Lu, Qi-Chang



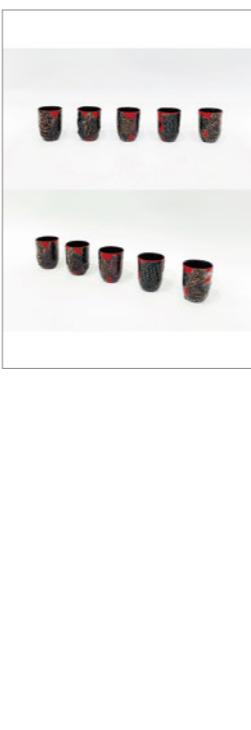
作品概念

一般老鼠被視為危害環境或人類健康的生物，作品中的老鼠代表的是心理狀況，數量與排列呈現他人無法介入的狀態。當心理層面出現任何負面情感、在無法依靠外在支援之時，需要的是自我調適與克服。



作品概念

此作品以月亮盈虧與樹林剪影為主題，透過自然意象的轉化，讓人們在品酩清酒時逃離壓力，沈浸在自然中放鬆身心。握把以減少手溫對酒味的影響為出發點，採用銀染黑使其有效防止指紋的效果，更使握把呈現出如月光照耀森林的質感。



作品概念

生活中，我們透過勞動逐漸成長，日復一日地構築成條理分明的人生目標，而這些看似重複的行為，再仔細觀察會發現狀態動作實則蘊藏著心靈成長及蛻變哲學。如同「築夢之器」舉杯品味時，正是享受自己所努力後的果實。

**2024 日本伊丹
國際首飾（工藝）展**

2024 ITAMI International
Jewellery (Craft) Exhibition

入選

姓名

王粲雋 Wang, Can-Fen

作品名稱

月光

Moonlight

就讀學校

國立臺灣師範大學

藝術學院

美術學系

指導老師

陳國珍 Chen, Kuo-Jen

**2024 日本伊丹
國際首飾（工藝）展**

2024 ITAMI International
Jewellery (Craft) Exhibition

入選

姓名

葉昱志 Yeh, Yu-Chih

作品名稱

築夢之器

The Dream Building

就讀學校

國立臺灣藝術大學

設計學院

工藝設計學系

指導老師

趙丹綺 Chao, Tan-Chi

**2024 日本伊丹
國際首飾（工藝）展
2024 ITAMI International Jewellery (Craft) Exhibition
入選**

姓名
廖珮婷 Liao, Pei-Ting

作品名稱
寧靜相映
Reflections in Tranquility

就讀學校
國立臺灣藝術大學
設計學院
工藝設計學系

指導老師
趙丹綺 Chao, Tan-Chi



作品概念

品嚐清酒是一種享受當下的過程。透過酒水與酒器的映照，讓我們觀察自己與周圍的環境，體會當下的每一刻，感受內在的平靜。

**2024 日本伊丹
國際首飾（工藝）展
2024 ITAMI International Jewellery (Craft) Exhibition
入選**

姓名
翁云修 Weng, Yu-Hsiu

作品名稱
羊たちの宴（羊的饗宴）
Sheep's Banquet

就讀學校
輔仁大學
藝術學院
應用美術學系



作品概念

每個人都是獨一無二的，展現了五隻各具特色的羊，象徵著每個人的獨特性。雖然它們乍看相似，但每隻羊都有自己的特點，體現生命的活力和自我表達。每個杯子如同小舞台，舉杯時羊在指尖跳舞，增添飲酒樂趣。



作品概念

激昂著熱血，追尋未知將來。同人類想探知幽深宇宙，都因它們披著神秘，以變數作為內涵。

**2024 名古屋時裝大賽
2024 Nagoya Fashion Contest
銀獎**

姓名
方辰偉 Fang, Chen-Wei

作品名稱
未尋之際
ENVISION

就讀學校
實踐大學
設計學院
服裝設計學系



作品概念

Mail Princess 是信件小鎮中的郵差，她負責寄送人們的記憶與心意，雖然有時候神經大條，但注意到那巨大的郵包可見她多麼的勤奮，你會看見她與鴿子夥伴同心協力的在小鎮裡穿梭，叮咚—我的信也到了！

**2024 名古屋時裝大賽
2024 Nagoya Fashion Contest
初選入選**

姓名
廖睿裕 Liao, Jui-Yu

作品名稱
郵差公主
Mail Princess

就讀學校
輔仁大學
織品學院
織品服裝學系

2025 德國紅點設計概念大獎

2025 Red Dot Award: Design Concept

紅點獎 Red Dot Winner**姓名**

古偉辰 Ku, Wei-Chen

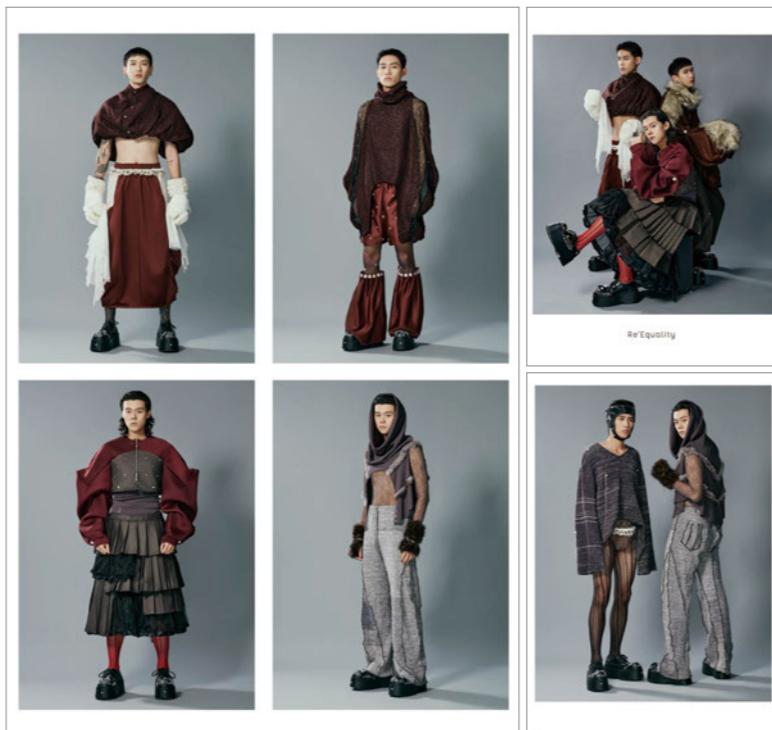
作品名稱

遜

Re'Equality

就讀學校嶺東科技大學
時尚學院
服飾設計系**指導老師**

張懋淳 Chang, Mao-Tsen

**作品概念**

從男性視角反思性別平等，運用諷刺揭露女權與父權間的矛盾。酒紅與紫灰象徵對立與和解，透過對比剪裁與異材質混搭，模糊性別界限，回應當代性別流動性。挑戰刻板印象，促進對性別與權力的深層對話。

2025 德國紅點設計概念大獎

2025 Red Dot Award: Design Concept

紅點獎 Red Dot Winner**姓名**

梁愷芯 Liang, Kai-Xin

作品名稱

韻動

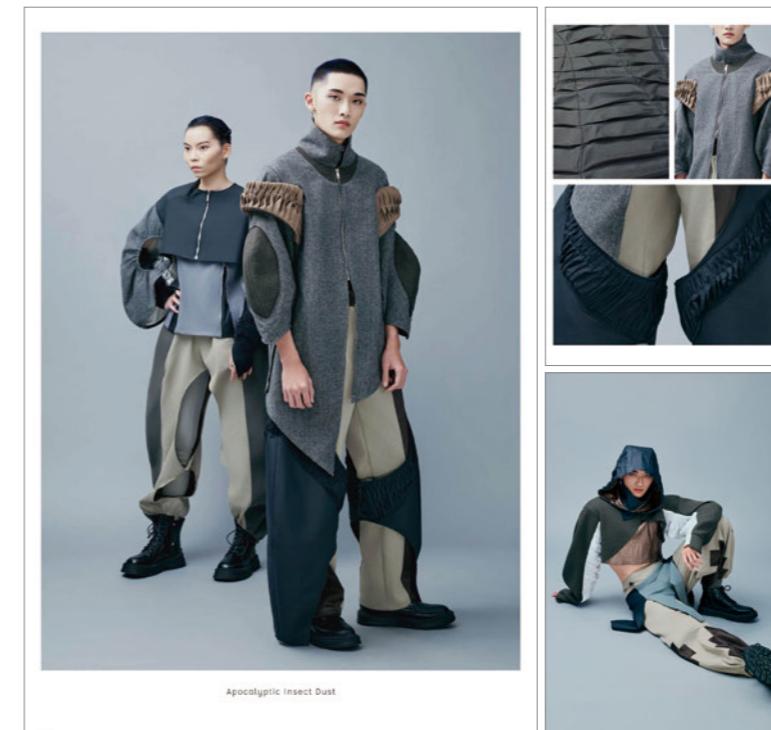
Rhythm in Motion

就讀學校嶺東科技大學
時尚學院
服飾設計系**指導老師**

郭妍希 Kuo, Yen-His

**作品概念**

西方潮流興起，隨性自我的生活方式漸成主流，大環境浮動。「韻動」是精神、形態的雙向流動，是內在靈魂穩定感，與外在動態線條的連結。動態的韻調，會透過服裝呈現出不同樣貌，讓穿著者以韻為形動中尋真我。

**作品概念**

以極端氣候導致的末日與生物演變為靈感，融合生物與昆蟲外觀紋理，結合機能性布料與設計，突破傳統服裝廓形，展現具有未來感與反烏托邦風格設計。

2025 德國紅點設計概念大獎

2025 Red Dot Award: Design Concept

紅點獎 Red Dot Winner**姓名**

陳語柃 Chen, Yu-Ling

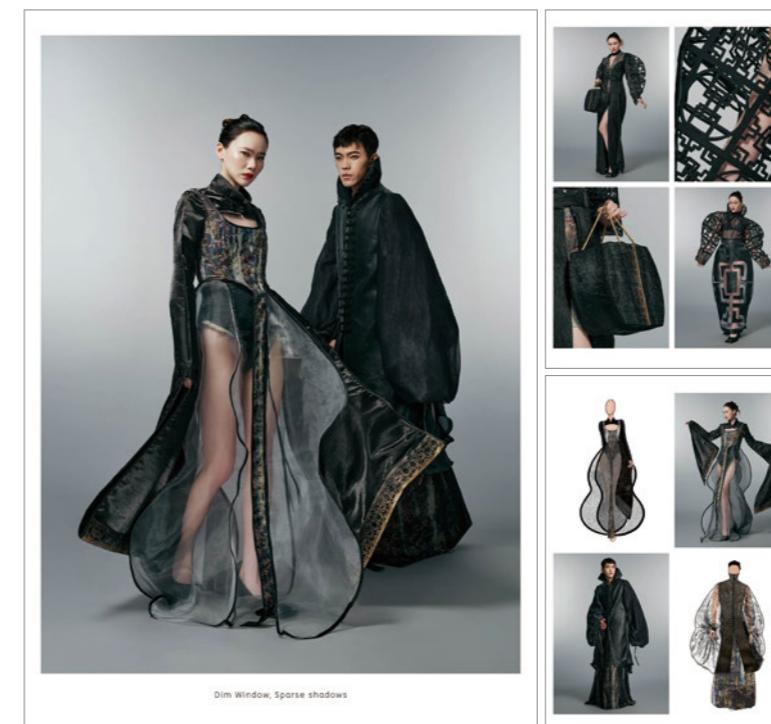
作品名稱

末日蟲塵

Apocalyptic Insect Dust

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**

「映孤影於黃昏，清寂中自省，繁華中篤行」，服飾以鐵花窗廓型為核心意象，透過雷射切割技術展現簍空的孤傲氣質與光影交錯，運用傳統技藝與時尚設計，契合 SDGs 17，讓文化資產於當代延續。

2025 德國紅點設計概念大獎

2025 Red Dot Award: Design Concept

紅點獎 Red Dot Winner**姓名**

蘇芳以 Su, Fang-Yi

作品名稱

暗窗疏影

Dim Windows, Sparse Shadow

就讀學校嶺東科技大學
時尚學院
服飾設計系**指導老師**流行設計系教授群
Fashion stylist design

2025 iD 國際新銳設計師獎

2025 iD International Emerging Designer Awards
Second Place

姓名

吳志耀 Wu, Chih-Yao

作品名稱

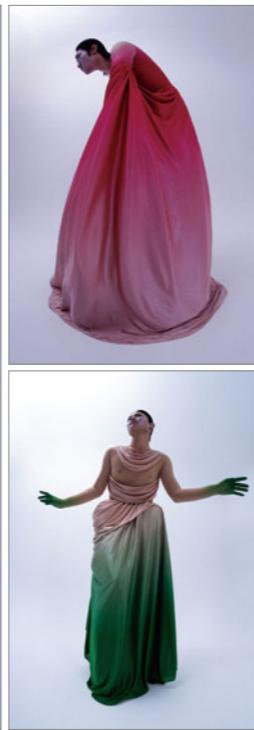
超脫
Nirvana

就讀學校

實踐大學
設計學院
服裝設計學系

指導老師

李嘉泉 Lee, Chia-Chuan

**作品概念**

佛教講求「一切皆空」，這「空」非虛無，而是淬鍊後的超脫；要消滅貪、嗔、痴所帶來的痛苦跟煩惱，才能從六道輪迴中超脫、入涅槃，得到真正的大自在。

2025 iD 國際新銳設計師獎

2025 iD International Emerging Designer Awards
Most Commercial Collection Award

姓名

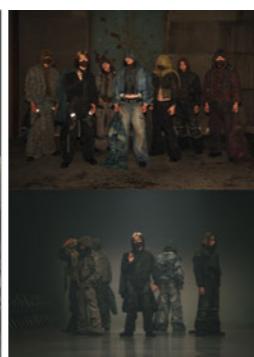
翁昱弦 Weng, Yu-Hsuan

作品名稱

青石舊夢
Qingshi Old Dream

就讀學校

實踐大學
設計學院
服裝設計學系

**作品概念**

在臺北的城市輪廓中，高樓如林地拔地而起，然而真正牽動人心的，卻是街巷間那些斑駁的老屋。風蝕的紅磚牆、生鏽的屋瓦，低語著歲月無聲的流轉。《青石舊夢》描繪舊時光的斑駁輪廓與溫柔質感。

**作品概念**

本設計融合多種針織技術與感光變色紗線，探討人性中壓抑與渴望的衝突。針織結構象徵自我隱藏與展露，變色紗線則回應外界變化，暗喻內心的波動與真實渴望，呈現一段深刻的自我探索旅程。

**作品概念**

透過「永恆回歸」的概念，具象化對生命旅程的想像與反思，從無邊界、澄澈而光亮的設計語彙，呼應生命週期的循環本質，探索在這之間的美感與意義，最終我們將斷回返，抵達一個無邊、澄澈的心之所在。

2025 iD 國際新銳設計師獎

2025 iD International Emerging Designer Awards
Otago Polytechnic People's Choice Award

姓名

徐濟琛 Xu, Yu-Chen

作品名稱

偽裝
CAMOUFLAGE

就讀學校

實踐大學
設計學院
服裝設計學系

指導老師

鄭經中 Cheng, Ching-Chung

2025 iD 國際新銳設計師獎

2025 iD International Emerging Designer Awards
入選全球 22 強

姓名

郭宜玟 Kuo, Yi-Wen

作品名稱

空
Eternal Return

就讀學校

實踐大學
設計學院
服裝設計學系

指導老師

湯森瑞 Ra Thomson
高育伯 Kao, Yu-Pao

**作品概念**

透過「永恆回歸」的概念，具象化對生命旅程的想像與反思，從無邊界、澄澈而光亮的設計語彙，呼應生命週期的循環本質，探索在這之間的美感與意義，最終我們將斷回返，抵達一個無邊、澄澈的心之所在。

A large, semi-transparent blue butterfly graphic is positioned on the left side of the page, its wings spread wide. The background features soft, flowing blue and white wavy patterns.

設計名家專文

Articles

- 以設計為鏡：回應時代的室內思辨與實踐 - 趙璽 144
- 永續工藝發展趨勢 - 陳國珍 148
- 找尋工業與產品設計的教育本心 - 李鍇朮 152
- 獎項的橋樑 - 廖韁 156
- 設計師的安身立命之道 - 何庭安 160
- 版型設計背後的故事：從草圖到成品 - 沈靖娟 164



以設計為鏡： 回應時代的 室內思辨與實踐

**Using Design as a Mirror:
Responding to the Era's
Interior Speculation and
Practice**

大紜室內裝修設計有限公司 總監
D.Home Construction & Design
Director

中華民國室內設計協會 輔導理事長
Chinese Society of Interior Designers
Counseling Director

趙璽
Emil Chao

捷運中山站（照片出處：Morpho-Design 形構設計提供）
改善高運量轉運點服務流程及尋路系統，讓大眾交通系統節點
成為親切且清晰的導引動線，讓設計細節為旅途中提供最重要
的幫助。

2020 年以來，全球經歷了疫情的衝擊，也逐步走向恢復常軌。然而，在我們以為一切將重返原有節奏的同時，社會結構、生活方式與設計思維已悄然產生了根本性的變化。我們正面對著人口老化與少子化的衝擊、氣候變遷與環境議題的擴大、數位科技快速嵌入生活與產業，以及城市與鄉村空間關係的重組。這些交錯且加速變動的課題，促使設計不再僅是美感或機能的組合，而是一種回應時代挑戰的行動策略。在這樣的背景下，設計所扮演的角色，也進入了新的轉型階段。室內設計不只是回應「如何生活」的需求，更延伸至「為何如此生活」的深層提問。設計不僅為使用者提供空間解方，也必須思考人與場域、技術與環境、個體與社會間的關係。這正是設計教育與實踐所應共同回應的核心命題。

連續多年參與國際設計競賽評審工作，過程中觀察到許多設計作品對於當代議題的敏銳回應。疫情期间，居家辦公成為全球共通的新現象，一些優秀作品從空間整合與行為轉換的角度切入，提出多元且具未來感的規劃策略。隨著疫情趨緩，我們看到住宅中如書房、客房等空間配置重新被討論與調整，顯示出人們在家庭使用結構上的再思考。但這樣的「空間回游」並非回到舊有框架，而是再一次證明設計本質上即是一種對生活型態的即時回應。此種變化更明顯地出現在工作與商業空間上。

疫後新型態的轉變，辦公空間逐漸走出過往強調分隔與層級的傳統格子形式，轉向更加彈性、共享，並具備社區連結功能的場域。商業與餐飲空間則因應電商與外送平台的普及，開始重視實體空間的互動體驗與品牌敘事功能。設計不再僅止於「裝修」，而是跨越視覺、行為與心理層次，成為傳遞價值與情感的媒介。

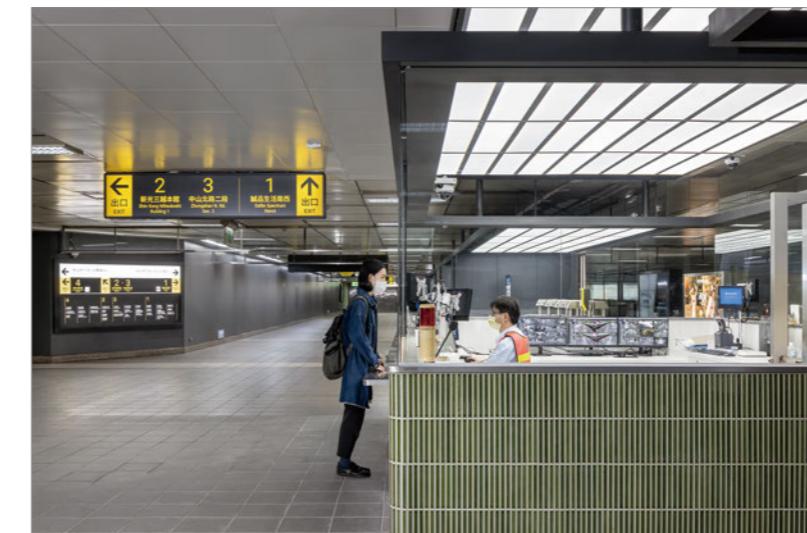
對於年輕設計師與設計學子的作品，普遍具備美學素養與技術表現，但我認為：設計的成熟不僅止於形式與細節，更應深入使用者的真實需求與生活行為。設計者要能夠提出觀察、思辨與解法，更重要的是，要持續「提出問題」，而非僅僅「解決問題」。以住宅設計為例，不論是小坪數、複層住宅或大平層，除了空間尺度的差異，更重要的是對動線、機能整合與居住習慣的深入理解與合理安排，小坪數應具備機能變化的多樣性，複層應有垂直動線所具備的優勢，大平層更應重視層次與不同空間中所形成的機能對應，而非僅止於表象的風格。

Since 2020, the whole world has experienced the impact of the pandemic, and gradually moved toward restoring normality. However, although it may seem as though everything has returned to its original rhythm, the structure of society, our way of life, and design concepts have quietly undergone fundamental changes. We are now facing the impacts of an aging population and declining birthrate, climate change and a growing list of environmental issues, the rapid integration of digital technology into our lives and industrial spheres, and a restructuring of urban and rural spaces. These intersecting issues have accelerated the evolution of design, propelling it beyond a combination of aesthetics and functionality and transforming it into an action plan for responding to this era's challenges. With this backdrop, the role played by design has also entered a new stage of transition. Interior design is not only a response to the needs of "how we live" but also extends to the deep question of "why do we live this way?" In addition to providing spatial solutions for users, design must also consider the relationships of humans with places, technology, and the environment, as well as the relationship between individuals and society. This is precisely the core question that design education and practice must answer.

Having served on judging panels at international design competitions for several consecutive years, I've observed many design works that keenly respond to the current issues. During the pandemic, remote work became a global norm. Some outstanding works approached this phenomenon from the angle of spatial integration with behavioral transformation, suggesting multifaceted and forward-thinking design strategies. As the pandemic eased, we saw renewed discussion and adjustments to the allocation of domestic spaces such as studies and guest rooms, showing a rethinking of people's use of structures within their homes. However, this sort of "spatial reconfiguration" was not a return to old frameworks, but instead proved once again that the essence of design is a real-time response to lifestyle patterns. These changes are even more apparent in office and commercial spaces.

Post-pandemic, there has been a transition to a new model. Office spaces gradually abandoned the traditional cubicle layout that emphasized separation and hierarchy, adopting a more flexible and shared space that functions as a way of connecting the office community. Commercial and dining spaces, on the other hand, responded to the popularization of e-commerce and delivery platforms by starting to emphasize the interactive experience and brand narration functions of physical spaces. Design no longer stopped at "decoration", but spanned visual, behavioral, and psychological dimensions, becoming a medium for transmitting value and emotions.

With regard to the design works of young designers and design students, they universally possess aesthetic attainment and technical manifestation, but I believe that the realization of a design does not end at the form and details; more importantly, it must deeply understand the user's real needs and life behaviors. Designers must be able to propose observations, speculations, and solutions. Even more importantly, they must continue to "raise questions" and cannot merely "solve problems". Taking residential design as an example—whether it's a small apartment, a multi-story house, or a large single-story unit—in addition to accounting for the differences in scale, designers must thoroughly understand and appropriately plan the circulation, functional integration, and living customs of the space. A small apartment should have diversity of functional variation, a multi-story house should make the most of vertical circulation, and a large single-story unit should further emphasize the level and functional equivalence of forms within different spaces, and cannot simply focus on superficial style.



Zhongshan MRT Station (Photos courtesy of Morpho-Design)
Designers improved the service procedures and wayfinding system of a high-volume transfer point, transforming it into an amiable mass transit node with clear, guided circulation, and providing essential assistance for travelers through design details.

由於近年來全球最關切的「永續」議題，這個概念雖然已成為共識，但實務操作上仍面臨地域條件、經濟預算與使用習慣等限制。作為設計師，我不自詡為環境議題的專家，但我們可以從最直接的選擇做起：減少化工材料的使用、選用天然且對人體友善的建材、合理規劃通風與採光、整合節能機電設備等。即便無法一手改變產業結構，但從每一件設計作品中落實「健康為本、自然循環」的思維，仍是我們能且應該實踐的設計責任。

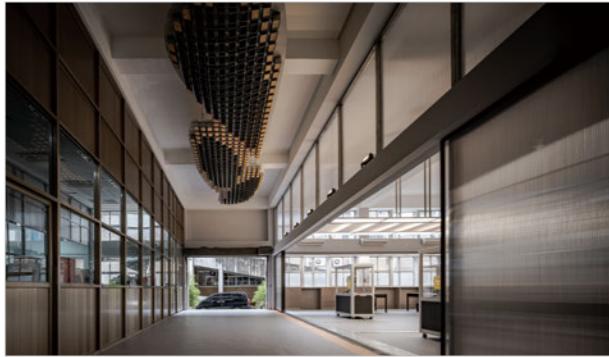
然而，除了設計實務與評審工作，我更多參與了由政府與研究單位推動的計畫，包括「地方創生」、「城市美學」、「校園空間改造」等，這些計畫的共同核心，在於透過設計回應公眾議題，並為空間賦予新的生命與功能。例如，許多閒置空間如老屋與廢校，透過設計者與在地居民、專業顧問團隊的協作，重新被定義為社區公共設施、教育場域或文化基地，讓空間重新回到生活與社區的日常運作中。設計教育應當引導學生理解，設計絕不只是個人風格的展現，而是社會行動的一環。設計的公共性與服務性，是我們這個世代設計者必須承擔的社會責任。我欣見越來越多年輕設計者擁有跨領域知識背景，具備整合科技、人文與社會議題的能力。他們從細節汲取靈感，勇於打破傳統，提出創新與實驗性的解方。然而，真正的挑戰在於如何讓這些創意落地，經得起時間與使用者檢驗，並真正為人們的生活帶來正面影響。如同 2021 年普立茲克建築獎得主 Anne Lacaton 所言：「好的建築空間，不應是為了展現什麼或強加於人，而是要熟悉、實用且美觀，能靜靜地支撐日常生活的發生。」這句話提醒我們：設計的價值，不在於其表現形式的聲量，而在於其所能帶來的生活支持與情感連結。

未來的建築與室內設計，不僅需要創意與技術，更需要長期關注社會、理解人群、預測趨勢的能力。從日常生活的空間需求，到城市更新與社區活化；從形式到功能，從應變到改變——設計不再是附加的選項，而是社會進步中不可或缺的實踐力量。

In recent years the world has been laser focused on the issue of sustainable development. This concept has already become a global consensus; however, in terms of practical implementation, sustainable development is still restricted by regional conditions, economic budgets, and usage customs. As a designer, I don't claim to be an expert on environmental issues, but I believe we can start with the most obvious options: reducing the use of chemical materials, selecting building materials that are natural and good for human health, rationally planning ventilation and lighting, integrating energy-saving mechanical and electrical equipment, etc. Even if we aren't able to singlehandedly change the industrial structure, we can still implement the idea of "healthy foundation, natural circulation" in every project, and this remains our responsibility as designers.

In addition to the practical affairs related to design and assessment work, I frequently participate in projects promoted by the government and research units, including regional revitalization, design movement for the public, and campus space transformation projects. The common core of these projects lies in using design to respond to public issues and assigning a new life and functions to old spaces. For example, through cooperation with designers, local residents, and specialized advisory teams, many idle spaces, such as old houses and abandoned schools, can be redefined as community infrastructure, educational spaces, and cultural hubs, thus reviving the space and reintegrating it into the daily operations of the community. Design education should guide students to comprehend that design is definitely not only an expression of individual style, but a ring of social action. Our generation of designers must shoulder the public- and service-oriented nature of design. I am happy to see an increasing number of young designers whose backgrounds include interdisciplinary knowledge and the ability to integrate technology, humanities, and social issues. They draw inspiration from details, have the courage to break traditions, and pose innovative and experimental directions for solutions. However, the real challenge lies in how to realize these innovations, ensure that they can endure the test of time and user scrutiny, and truly bring a positive influence to people's lives. Anne Lacaton, winner of the 2021 Pritzker Architecture Prize, said it best, "Good architecture is open—open to life, open to enhance the freedom of anyone, where anyone can do what they need to do. It should not be demonstrative or imposing, but it must be something familiar, useful, and beautiful, with the ability to quietly support the life that will take place within it." These words remind us that the value of design is not in the volume of its expressive form, but in the support and emotional connection it brings to our lives.

Future building and interior design requires more than original ideas and techniques—it requires the ability to focus on society, understand groups, and predict long-term trends. From the spatial needs of daily life to urban renewal and community revitalization, from form to function, from adaptation to transformation, design is no longer an additional option but an indispensable implementing power for making social progress.



三重高工實習工廠（照片出處：Morpho-Design 形構設計提供）

新北市技職學校實習工廠改造計劃，讓工廠成為職人培訓的搖籃，讓技職學校學生專業技術的自信提升，也讓場域成為知識轉化成能力的平台，目標不只培養會做事的工匠更同時有一流技術的人品與專才。



San-Chung Vocational Workshop (Photos courtesy of Morpho-Design)

The New Taipei Vocational Workshop Transformation Project repurposes factories into cradles for fostering talent. It elevates vocational school students' confidence in their professional skills and turns factories into platforms for translating knowledge into ability. The goal is to foster capable craftsmen who also have excellent character and top-class professional skills.



淡水商工實習工廠（照片出處：Morpho-Design 形構設計提供）

新北市技職學校實習工廠改造計劃，讓工廠成為職人培訓的搖籃，讓技職學校學生專業技術的自信提升，也讓場域成為知識轉化成能力的平台，目標不只培養會做事的工匠更同時有一流技術的人品與專才。



Tamsui Vocational Workshop (Photos courtesy of Morpho-Design)

The New Taipei Vocational Workshop Transformation Project repurposes factories into cradles for fostering talent. It elevates vocational school students' confidence in their professional skills and turns factories into platforms for translating knowledge into ability. The goal is to foster capable craftsmen who also have excellent character and top-class professional skills.



永續工藝發展趨勢

Trends in the Development of Sustainable Craft

輔仁大學應用美術學系教授
Professor, College of Art, Fu Jen Catholic University

陳國珍博士
Kuo-Jen Chen, Ph.D

隨著全球對環境議題的日益關注，永續工藝正逐漸成為產業發展的重要趨勢。這不僅僅是材料選擇的轉變，更代表了一種全新的設計理念與生產模式，旨在減輕對環境的衝擊、提升社會責任感，並強化消費者的環保意識。

一、永續工藝的定義

永續工藝（Sustainable Craft）是指在設計、製造、分銷及消費等各個環節中，全面納入環境保護與社會責任的考量。其核心理念包括使用可再生材料、減少廢棄物、降低碳足跡，並保障工人的基本權益。

這類工藝作品不僅重視美感與功能，更關注其對地球與社會的整體影響。永續工藝是一項結合理念與實踐的產業轉型，目標在於透過更環保與更具社會責任的方式進行生產與消費，進而減少資源浪費、改善勞動條件，並降低整體環境負擔。

二、永續工藝結合地方創生

近年來創意經濟隨著永續循環的理念興起，例如臺北赤峰街的工藝價值與藝術創作相結合，展現出新的生命力。自 2021 年起，亞洲藝術與文化創意產業發展協會開始推動赤峰街藝術聚落的相關活動，並於 2022 年啟動了「變廢為寶」循環藝術創作計畫，與當地業者合作舉辦跨界媒材藝術展。2023、2024 年，這一理念進一步延伸，圍繞「打鐵街」主題，結合汽車修理產業與金屬工藝，首次舉辦打鐵藝術季金工創作比賽，旨在倡導地方文化與工藝藝術的發展。赤峰街的轉型與永續發展，展現了歷史與現代的完美結合，讓這片土地重新煥發活力。

三、推動永續工藝的必要性

1. 環境影響：傳統製造產業是全球第二大污染源，對水資源、空氣品質與生物多樣性造成嚴重破壞。每年數以千萬計的產品被丟棄，產生龐大的廢棄物與資源浪費。永續工藝的推動，正是為了透過使用可持續材料與技術，減少對環境的負面影響。
2. 社會責任：許多產業的供應鏈存在勞工剝削與不公平待遇等問題。永續工藝強調公平貿易與勞工權益，確保每位工作者都能獲得合理報酬與安全的工作條件。
3. 消費者意識：隨著環保與社會責任議題的普及，越來越多消費者選擇支持永續品牌，這也促使企業重新思考商業模式，轉向更負責任與具長遠眼光的經營策略。

As the world becomes increasingly concerned about environmental issues, sustainable craft is gradually becoming an important trend in industrial development. This is not merely a transformation in the choice of materials, more importantly, it represents a completely new design philosophy and production model aimed at mitigating environmental impacts, promoting a sense of social responsibility, and strengthening consumers' environmental consciousness.

I. Definition of Sustainable Craft

The term "sustainable craft" indicates that environmental protection and social responsibility considerations are thoroughly integrated throughout all aspects of a work, from design to manufacturing, distribution, and consumption. Core principles include using renewable materials, reducing waste, reducing carbon footprint, and ensuring workers' basic rights.

This form of craftsmanship, while valuing aesthetics and functionality, also considers the work's overall impact on the Earth and society. Sustainable craft is an industrial transformation that combines concepts with practice, aiming to promote more environmentally friendly and socially responsible methods of production and consumption, and ultimately reduce resource waste, improve working conditions, and reduce the overall burden on the environment.

II. Integrating Sustainable Craft into Regional Revitalization

In recent years, the creative economy has risen to prominence alongside the concepts of sustainability and circular design. For example, on Chifeng Street in Taipei City, the value of craftsmanship has been combined with art creation to produce new vitality. Starting in 2021, the Asian Art and Cultural Creation Industry Development Association began to promote events related to Chifeng Street's art district. Then, in 2022, it launched the Trash to Treasure circular art creation project and collaborated with local businesses to hold mixed media art exhibitions. In 2023 and 2024, this idea was further developed and extended, centering on Chifeng's identity as a "blacksmith street". Chifeng's car repair industry was combined with metal crafting to conduct the Metal Craft Seasonal Metalworking Creation Contest, with the aim of advocating the development of local culture and artisan crafts. The transformation and sustainable development of Chifeng Street represents a perfect combination of history and modernity, making this neighborhood shine with renewed vitality.

III. The Need to Promote Sustainable Craft

1. Environmental Impact: The traditional manufacturing industry is the world's second largest polluter. It poses grave dangers to water resources, air quality, and biodiversity. Every year, countless products are discarded, giving rise to colossal amounts of waste and resource wastage. The promotion of sustainable craft aims to reduce negative impacts on the environment through the use of sustainable materials and technology.
2. Social Responsibility: Issues of labor exploitation and unfair treatment are rampant in many supply chains. Sustainable craft emphasizes fair trade and worker rights, ensuring that every worker can enjoy reasonable compensation and safe working conditions.
3. Consumer Awareness: With the popularization of environmental protection and social responsibility issues, a growing number of consumers are choosing to support sustainable brands. This has also forced businesses to rethink their business models and transition toward more responsible and far-sighted economic strategies.



圖 1、蚵殼擴香飾品計畫
材質：蚵殼、蚵灰、水泥、金屬、植物精油
Fig. 1: OYSTER ACTION
Materials: oyster shells, oyster ash, cement, metal, plant-based essential oils



圖 2、綻蝶
材質：扭蛋殼、鋁、紅銅、LED 燈、霧面壓克力管
Fig. 2: Bloom
Materials: gachapon capsules, aluminum, copper, LED lights, frosted acrylic tube

四、永續工藝的實踐策略

- 材料選擇：永續工藝多採用有機棉、麻、竹纖維等對環境友善的原料，並積極探索生物基材料與回收技術，降低對自然資源的依賴。例如作品「蚵殼擴香飾品計畫 OYSTER ACTION」運用臺灣早期漁村建材蚵殼及其燒製的蚵灰，利用材質顆粒孔隙，混合水泥吸附精油的擴香飾品為嗅覺記憶載體，散發的香氣如海風輕拂，連結起我們對海的回憶與蚵殼再生材文化。(創作者：林柏瀚、彭詩薰) (圖 1)
- 生產流程優化：透過精益生產與零廢棄理念，企業努力降低水資源與能源的消耗，並推動材料的回收再利用。一些品牌將生產剩料再製為新產品，以減少浪費。例如作品「綻蝶 Bloom」使用回收的廢棄扭蛋殼重新塑型，實驗出繽紛塑膠材料。燈具造形是以蝴蝶蛻變重生飛舞的樣貌發想，綻放生命永恆不滅之姿。(創作者：吳晨瑄、顏端儀、傅于珊) (圖 2)
- 設計思維革新：永續設計強調經典與永恆的風格，避免因潮流快速更替造成的過度消費。此舉不僅延長產品壽命，也降低整體資源耗用。重視結合科技與傳統工藝的平衡發展，讓傳統的手工外表、內涵高度智慧的科技，融入現代生活，除了感動更真正向的價值思考。例如作品「Zemadrezadrezadr —如光一般的愛」設計元素的琉璃珠是排灣族蘊藏生命情感的結晶，以愛情神話孔雀王子作為婚禮時尚首飾發想，運用傳統琉璃技術結合金工進行設計，作品重新詮釋孔雀王子神話，並再現排灣傳統工藝之美。(創作者：鍾潔妮、洪雅芬) (圖 3)
- 供應鏈透明化：許多永續工藝致力於建立公開透明的供應鏈，讓消費者清楚了解產品來源與生產過程，進一步建立信任，並鼓勵企業實踐更高的道德標準，呼籲保育珍貴的動植物，停止生態的破壞。例如作品「432 赫茲」商人以不人道方式殺害動物來賺取皮草的暴利，使得珍貴動物瀕臨滅絕，因此我們以狐狸和蛇為發想，設計擬真包包跟首飾，藉此呼籲消費者拒購非人道皮草，停止迫害動物。(創作者：王珈禾、陳資樺) (圖 4)

五、永續工藝面臨的挑戰

儘管永續工藝在全球獲得廣泛關注，但在實踐上仍面對不少挑戰。首先，永續材料與技術的成本往往高於傳統選項，使得部分品牌在價格競爭上處於劣勢。其次，大眾消費習慣尚需轉變，許多消費者仍偏好快速與廉價的消費模式。此外，永續標準與認證制度尚不完善，也讓消費者在選擇產品時缺乏清晰依據。

六、未來展望

隨著科技進步與消費者意識的提升，永續工藝的發展前景可期。愈來愈多品牌投入創新材料與製程，同時積極參與各項社會責任活動。政府與非政府組織也持續推動政策與倡議，為永續工藝發展鋪路。

總而言之，永續工藝不僅是產業革新的起點，更是一場關於生活方式的深層反思。唯有當每一位消費者、設計師與企業共同肩負起對環境與社會的責任，才能真正實現工藝與環境的和諧共生。未來的工藝，不僅要呈現外形物質之美，更需蘊含創作者對地球與人類的深刻關懷。

IV. Practical Strategies for Sustainable craft

- Choice of Materials: Sustainable craft makes more use of environmentally friendly raw materials such as organic cotton, hemp, and bamboo fiber. It also actively explores bio-materials and recycling technology to reduce reliance on natural resources. For example, the work OYSTER ACTION used oyster shells and fired oyster ash—building materials that were employed in ancient Taiwanese fishing villages. Capitalizing on the porous nature of the materials, designers combined the granules with cement and infused the mixture with essential oils, creating fragrance diffuser ornaments that serve as olfactory-recall vehicles. The diffused scent is like a flicker of sea breeze, connecting us with memories of the ocean and a culture of oyster shell recycling. (Creators: Po-Han Lin, Shih- Syun Peng) (Fig. 1)
- Production Process Optimization: Through lean manufacturing and zero waste concepts, companies strive to reduce their consumption of energy and water resources while promoting material recycling and reuse. Some brands take leftover materials from manufacturing and reprocess them into new products to reduce waste. For example, the project Bloom transformed recycled waste gachapon capsules into new forms, producing colorful plastics through experimentation. The shape of these lamps is inspired by the fluttering form of a reborn and metamorphized butterfly, symbolizing blossoming and eternal life. (Creators: Chen-Hsuan Wu, Tuan-Yi Yan, Yu-Shan Fu) (Fig. 2)
- Revolutionary Design Concepts: Sustainable design emphasizes classic and timeless styles, aiming to avoid excessive consumption as a consequence of rapidly changing trends. This action not only extends product lifespans but also reduces overall resource consumption. These works emphasize the balanced development of technology and traditional crafts by integrating the external appearance of traditional crafts and the internal value of high-tech smart technology into modern life. This approach touches people's hearts while also prompting them to consider their values. For example, the work Zemadrezadrezadr—Love Like Light incorporates glass beads, which represent the crystallized emotions of the Paiwan people, as design elements to create a wedding headdress inspired by the love story of the peacock prince. By utilizing traditional colored glassmaking techniques and integrating metalwork into the design, the work reinterprets the peacock prince legend and recreates the beauty of traditional Paiwan crafts. (Creators: Chieh-Ni Chung, Ya-Fen Hung) (Fig. 3)
- Supply Chain Transparency: Many sustainable crafts strive to establish publicly transparent supply chains that allow consumers to clearly understand the products' origins and production process, thereby establishing further trust. Such crafts also encourage businesses to practice higher ethical standards, call on them to care for precious flora and fauna, and urge them to stop ecological destruction. For example, the work 432 Hertz discusses how merchants kill animals through inhumane methods purely to earn a profit from their pelts. This exploitative industry pushes precious animals to the verge of extinction. Therefore, we used foxes and snakes as our inspiration to design lifelike bags and jewelry to call on consumers to reject buying inhumane furs, and take a stand against animal cruelty. (Creators: Chia-ho Wang, Tzu-Hua Chen) (Fig. 4)

V. Challenges Faced by Sustainable Craft

Although sustainable craft has received widespread global attention, in practice it still faces many challenges. First, the costs for sustainable materials and technologies are usually higher than traditional options, putting some brands at a disadvantage in terms of price competition. Additionally, the public's consumption habits still need to change, as most consumers still prefer fast and low-priced consumption models. Moreover, sustainability standards and certification systems are not comprehensive, so consumers lack clear guidance when selecting products.

VI. Future Outlook

As technology advances and consumer consciousness is raised, sustainable craft development has a promising future. More and more brands are investing in innovative materials and production processes while also actively participating in social responsibility activities. Government and non-governmental organizations also continue to promote policies and initiatives that pave the way for the development of sustainable craft.

In short, sustainable craft is not only a starting point for an industry revolution, but also a deep reflection on lifestyles. Only when every consumer, designer, and business jointly bear responsibility for the environment and society can we truly achieve harmonious coexistence of craft and the environment. Future crafts will not only showcase material beauty but will also embody designers' accumulated profound concern for the Earth and humanity.

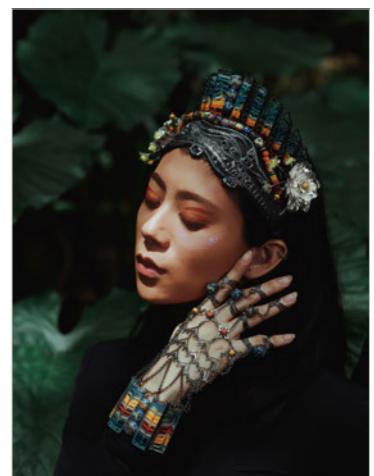


圖 3、Zemadrezadrezadr —如光一般的愛
材質：琉璃、玻璃、羽毛、銅電鍍銀
Fig. 3: Zemadrezadrezadr—Love Like Light
Materials: colored glass beads, glass, feathers, copper electroplated with silver

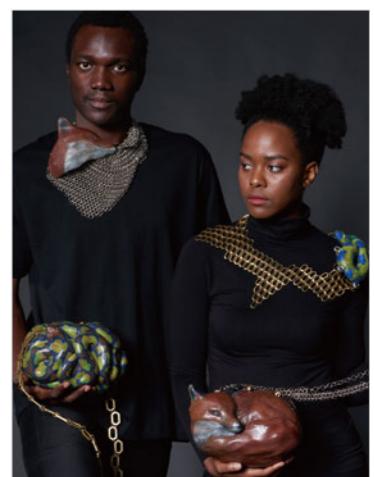


圖 4、432 赫茲
材質：紅銅、黃銅、鐵、色鉛筆
Fig. 4: 432Hz
Materials: copper, brass, iron, colored pencil



找尋工業與產品設計的教育本心

Seeking the True Intent of Industrial and Product Design Education

創新創業顧問

Innovation and Startup Consultant
明志科技大學 客座助理教授
Ming Chi University of Technology
Visiting Assistant Professor
國立臺北教育大學 專題指導
National Taipei University of Education Capstone Advisor

李錨朮

Kai-Chu Li

我的教學起點要從半工半讀研究所後，在下份工作開始時。期初只是答應老師們幫忙母校明志科大，並想藉此學習如何教學與如何面對下一個世代而已，這開啟了我白天上班、晚上與周末兼課的教學生活，直到現在。剛開始從基礎的模型製作、表現技法、電腦輔助設計與製造教起，再進一步教到整合性的產品設計課程；後來又接下畢業專題製作的指導，這也開始了我下一階段的教學歷程。

而幾年下來真的為我打下了不錯的教學基礎，讓我能嘗試與測試許多教學與管理方法，並適用於業界工作中，這也是我決定持續教學的主要原因。直到現在我能擔任多家公司與新創顧問，帶公司部門同仁們找尋與規劃公司未來，有很大的原因是我在這樣的教學經歷。

目前我也已經帶了 8 屆畢業專題製作，正邁入第 9 屆與第 10 屆的指導。在整個專題指導的過程中，從起初第 1 屆指導時的小白什麼都不懂，還需要跟學生們一起研究規劃整個專題指導節奏、時程、製作數量、一起找比賽參加，學生們還幫忙找產學合作機會、補助機會等，到現在第 8 屆也將畢業了。過程中我也不斷改善、搭配不同世代下的學生思維，並與時俱進的調整指導方式與制度，才有今天的成果，十分感謝前幾屆的學生們陪我走過最艱難的時刻。回想起來，我的專題指導是因學生而生、因學生而改，完全以學生的過去、現在、未來做為考量在精進，並為學生們能夠挑戰未來設計專業與職場做指導。

專題指導的過程中，我鼓勵學生們不侷限課題的創作、挑戰設計領域多元發展、挑戰跨領域發展與協作、打好設計基礎能力，鼓勵參加產學合作、各式國內外競賽，並不要侷限在設計領域的競賽。過程中也帶學生們進行創新到創業，學習市場與商業的思維與要求。

我十分強調學生們應該在大學期間不侷限課題的創作、盡可能的探索不同的設計面向、盡最大努力與時間去嘗試、去玩各種不同的設計課題，哪怕是目前沒學過、不擅長的。我強調這點的最大原因在於，臺灣學生在專業能力與專業職場認知上是非常晚熟的、對於未來要走的道路是很陌生的、是很自我感覺良好的。過去看過太多學生與學弟妹進到職場時才發現自己不喜歡或不適合做某個領域的設計，但卻沒有其他退路，在這之前並沒有嘗試過其他領域的設計，這使他們在職場中進退兩難。所以我在指導專題時特別強調不侷限課題的創作，盡可能地在設計領域多元發展。

我認為在未來，設計師很重要的腳色是扮演創新的推手，發揮人類最大的優勢。而多元發展、多元創作，這將有助於設計師的視野、思維的擴張與交集，進而激發更多創新的可能性。

李錨朮老師第 1 屆專題指導與學生們的合照，
該屆入圍多件金點新秀設計獎與紅點概念獎（李錨朮 提供）
Group photo of Professor Kai-Chu Li and students from the first capstone cohort; this cohort was selected for many Golden Pin Young Pin Design Awards and Red Dot Design Concept Awards (photo courtesy of Kai-Chu Li)



I began my teaching career shortly after completing graduate school—right as I was moving on from my part-time student job and starting my career. At first I only accepted the teaching position at the behest of my former professors, with the intent of helping my alma mater, Ming Chi University of Technology. I viewed the position as an opportunity to learn how to teach and how to engage with the next generation. Thus, I began my life as a part-time teacher—working my day job, then teaching classes at night and during the weekends—an arrangement that continues to this day. Initially, I taught basic model making, presentation skills, computer aided design, and manufacturing. Then, I progressed to teaching classes on integrated product design. Eventually, I also took on the role of capstone project advisor, which launched the next stage of my teaching career.

After several years I'd established a solid teaching foundation for myself, which afforded me the flexibility to test a wide range of teaching and management methods. These methods were also applicable to my industry work; and this win-win scenario convinced me to continue teaching. Even now, I serve as an advisor for numerous companies and startups; I can lead colleagues in company departments to explore and plan their companies' futures, which is largely due to my teaching experience.

To date, I've mentored eight capstone cohorts, and am on the verge of starting work with my ninth and tenth cohorts. During my earliest mentoring sessions with my initial cohort, I was still a newbie who didn't know anything. I needed to work together with my students to research and plan every aspect of the capstone mentoring process, from the mentoring tempo and timetable to the prototype production quantity to finding competitions for the students to enter. Students also helped find industry-academia collaboration opportunities, subsidy opportunities, etc. Now, the eighth cohort is about to graduate. Throughout this process, I've continuously improved, adapted to the philosophies held by different generations of students, and adjusted my guidance methods and systems to keep up with the times, ultimately achieving today's results. I'm very grateful to previous cohorts of students who accompanied me through the most difficult times. Looking back, my role as a capstone mentor originated because of students and my abilities improved because of students. My progress is completely due to my students, past, present, and future, and my desire to guide students so they can tackle the future challenges of the design profession and the workplace.

During the capstone mentoring process, I encourage students not to limit their creative topics, but to challenge themselves and explore diverse fields of design, tackle interdisciplinary development and cooperation, build up their basic design abilities, and participate in industry-academia collaborations as well as various domestic and international competitions, without restricting themselves to competitions in any one design field. I also lead students to transform their innovative ideas into startup ventures by studying market and business philosophies and needs.

I fully emphasize to my students that during college they shouldn't restrict their creative topics; instead they should attempt to explore different aspects of design, experiment and play with different design topics over time, and never shy away from the aspects they haven't studied it yet or aren't good at it. The main reason I emphasize these points is that Taiwanese students tend to mature very late in terms of their professional abilities and understanding of the workplace. In the future, they will need to walk unfamiliar roads, and they are often overly self-confident. In the past, I watched too many students and underclassmen arrive in the workplace, only to ultimately discover that they didn't like or were not suited to create designs in a certain field—but they had no alternatives, because up to that point, they had never explored other fields of design, leaving them trapped in their current workplace. Therefore, when advising the capstone class, I emphasize that they should not limit their design topics and should strive to explore multiple design fields.

I believe that in the future, designers' main role will be serving as a driving force for innovation and bringing out humans' greatest strengths. Diverse development and diverse creativity will contribute to broadening and creating intersections among designers' perspectives and thinking, which will then stimulate even more innovative possibilities.



李錨朮老師第 2 屆專題指導與學生們的合照，
兩旁皆為該屆學生作品（李錨朮 提供）
Group photo of Professor Kai-Chu Li and students from the second capstone cohort; flanked by the students' projects (photo courtesy of Kai-Chu Li)

在這幾年的教學過程中，我也觀察到學生們在工業與產品設計的基礎能力被不斷破壞與散失，可能是因為教學場域上的改變，沒有教會學生如何找尋未來、如何面對空出的時間、如何選擇適合自己的課程，就希望學生們可以運用縮減課程後的時間，可以選擇對自己未來有幫助的跨系、跨校課程。又或者是其他原因，造成現在學用落差加劇的局面。

但不管原因是什麼，我藉由過去的產業經歷與現在擔任企業顧問的經驗，去思考業界與未來職場所需要的人才專業，重新規劃了工業與產品設計所需要學習的基本能力，並在整個專題指導過程中逐步導入，藉由課題演練與專題實戰讓學生們重新學習。此時鼓勵學生們在設計領域多元發展變成一大優勢，可最大化讓學生們有更多學習機會，但這也讓專題指導的時長拉長，造成目前需要從大二結束後就要開始的主要原因。

基礎能力的培養中，把工業與產品設計列為藝術學門這點，我就站在問號的立場。在我指導專題的過程中，就將「美」列為非主要指導重點。至少AI生成已經能輕易做到某程度的「美」，更可預測到未來AI生成會發展到一個恐怖的程度。

並不是說「美」不重要，而是有更多需要平均發展的能力，不應該只重視其中一項而已。一件工業產品設計需要包含的是更多使用者、市場與商業的需求考量及探討，並整合各項專業技術與實務實踐能力，其中包含機電、結構、人因、材料、工程整合、程式、安規、法規等，再加入美，才能創造出可有、有用、好用、想用及渴望使用的產品。而非自己做爽、做開心就好，我常常會跟學生們說：工業產品設計不是藝術行為而是開發行為，我們可以結合藝術，但我們不是藝術家。

如果自己開公司都不願意用這些新鮮人，那這還算是成功的教學嗎？這是我教學時不斷反思的事情。在教學上我也會儘量避免讓學生們依據模式與模板進行創新創作，我常想難道設計教育是複製行為嗎？要學生照著抄是對的嗎？所以我在教學過程中常跟學生們提到，我所教的東西不是絕對的、這不應該是一個標準與框架，學生們可以加入自己的內容與顛覆這格式，只要能讓使用者、顧客、廠商認同、並讓我看得懂就可以，雖然現在常常遇到連讓我看懂都很難的狀況 XD。

Over the past few years of teaching, I've observed that students' fundamental skills in both industrial and product design are gradually atrophying or being lost, possibly because of changes in the field of teaching. We no longer teach students how to navigate their future, manage their free time, and choose appropriate classes for themselves. We just hope that students will take advantage of reduced courseloads to choose interdepartmental or interuniversity classes that will help them in their future. Perhaps there are other causes as well, but the fact is that I am seeing a widening gap between study and application among current students.

Regardless of the reason, leveraging my past industry experience and current experience as a corporate consultant, I've reconsidered which professional talents are needed in the industry and future workplaces, and I've used this as a basis to restructure my lesson plans for teaching basic industrial and product design skills. I've also gradually and comprehensively integrated these competencies into the capstone mentoring process, using topic-based practice and practical professional challenges to force students to relearn these skills. Right now, encouraging students to explore diverse design fields gives them an even bigger advantage and can maximize learning opportunities. However, this also extends the capstone mentorship duration, which is why we must now start the capstone program immediately after the end of students' second year as undergraduates.

In terms of fostering basic abilities, I question whether industrial and product design should be classified as artistic disciplines. During capstone project mentoring, I classify "aesthetics" as an unimportant aspect for guidance. At the very least, generative AI can already accomplish some degree of "aesthetics", and I can also foresee that in the future, generative AI will develop to a terrifying degree.

That's not to say that "aesthetics" aren't important, but that there are many other abilities that must be developed evenly, and no single ability can be individually prioritized. Industrial and product design must consider and discuss a wide range of factors, including users, marketplace, and industry, and it must integrate every professional skill and practical ability, including electromechanics, structure, human factors, materials, engineering integration, programming, safety regulations, and legal compliance. Once this is done, we can add aesthetics into the mix to create a product that combines functionality, convenience, appeal, and desirability. If this process isn't self-satisfying or fun, so be it—I often tell my students that industrial and product design is not art, it is development; we can integrate artistic elements, but we are not artists.

If I wouldn't want to hire these novice designers at my own company, could I still consider this successful teaching? This is a question that I constantly think about while teaching. During teaching, I also strive to avoid forcing students to design according to a model or a template. I often think, is design education really about duplication? Do I want my students to copy? So, during the teaching process, I frequently mention to the students that what I teach them isn't the end all be all; it isn't a standard or a framework. Students can add their own content to subvert the framework, just so long as the user, the client, and the manufacturer approve and their design decisions make sense to me. Although, these days, I frequently come across designs that are difficult for me to make sense of. XD



李錨朮老師第3屆專題指導，
學生向長官介紹所創作的救護機車設計（李錨朮 提供）
The third cohort mentored by Professor Kai-Chu Li;
students introduce the ambulance motorcycle they designed to officials
(photo courtesy of Kai-Chu Li)



李錨朮老師第3屆專題指導，
獲第八屆 KYMCO 設計挑戰盃金獎作品 Shuttle Moto（李錨朮 提供）
The third capstone cohort mentored by Professor Kai-Chu Li won the Gold Medal in
the 8th KYMCO Design Challenge Cup for their shuttle Moto design
(photo courtesy of Kai-Chu Li)



李錨朮老師第4屆專題指導，
獲國際三大獎 IDEA & iF & Red Dot 作品（李錨朮 & 喔設計工作室有限公司 提供）
The project created by the fourth capstone cohort mentored by Professor Kai-Chu Li
won the nation's three major awards; IDEA, iF, and Red Dot
(photo courtesy of Kai-Chu Li and Oh! Design Studio)



李錨朮老師第5屆專題指導，
獲國際三大獎 IDEA & iF & Red Dot 作品（李錨朮 & 鳴天設計有限公司 提供）
The project created by the fifth capstone cohort mentored by Professor Kai-Chu Li
won the nation's three major awards: IDEA, iF, and Red Dot
(photo courtesy of Kai-Chu Li and ToSky Design)



獎項的橋樑

Bridging Awards

L/g/s 工作室負責人 & 平面設計師
Owner & Graphic Designer of Liaowei-graphic Studio

廖韜
Wei Liao

設計競賽是每位學生學習的重要里程碑，不僅是對設計的理解驗證，亦是個人創意和思考能力的全面展現。在現代設計獎項的分野，除了技巧與美學觀念，更著重「企劃」的觀點，進行從選題到實做的分眾規劃，不僅依賴精緻的視覺表現，更需探索如何有條不紊地進行企劃，精準地詮釋主題，清晰地將概念傳達給目標受眾。

本文綜合學生時期的參賽與近年業界評審經驗，探討作品從選題、受眾定位、設計取捨到實務協作等關鍵，分享如何在這些項目中找到平衡，創作出兼具深度與品質的作品。

1. 企劃：從選題到詮釋

選題是創作的第一步，此階段的決定影響到後續的方向和效果。主題不僅是創作者本身觀點，也須思考能夠為觀眾或使用者帶來共鳴的內容。在過去幾年，許多作品主題成為顯學，從環境保育、文化、宗教到小農，另外社會議題也逐漸成為主題熱點。這些主題雖有吸引人的元素，但同質性也很高，如何找到一個新穎且具有深度切入點的主題，是創作起步時都需要創意思考的問題。

從選題開始，企劃的每一個步驟都需要清晰、精確的設計思維，將自己的想法以最合適的方式傳達給觀眾，讓作品不僅是美感探索，兼具有深度的表達。

2. TA：明確的受眾定位

設計過程中，如何界定目標受眾 (Target Audience, TA) 是另一個重要的環節。每一個設計都需要清楚回答「給誰看？」這個問題，否則無論視覺多完整或精緻，也可能陷入迷失。在評選過程中，我們不止一次地討論：TA 是否被明確定義，受眾的需求是否被反映在設計中？

有些作品雖然整體形式高度成熟，但因為企劃本身缺乏明確的目標，或者方向過於模糊，最終在討論中被取捨。即使設計看起來很吸引人，但它的核心沒有真正觸及到觀眾的需求，就會失去大部分的意義。換個角度來說，如果能夠對目標受眾進行更精確的定位，並針對性地進行調整，結果可能截然不同。

3. 取捨：設計中的平衡藝術

一份完整的專案作品創作時間可能長達數周或更久，設計師有充分時間去探索和發展各種創意。然而，也正是這種長時間投入，有時會使得作品變得過於冗雜，充滿了不必要的元素，結果反而使作品失去焦點，變得過度繁複。

學習取捨是一個創作過程中的重要觀念。設計不僅僅是「多」和「量」，更需著眼「適切」。一個優秀的設計不一定需要繁多的元素或品項，而是將主題用最合適的載體呈現。過度發散的項目可能會讓作品的主題模糊，甚至削弱整體的力量感。嘗試放棄某些不必要的元素，並將焦點集中在最具代表性的部分，透過減法設計更能聚焦作品的說服力和藝術性。

多元材料探索
Mixed Media Exploration



Design competitions are an important milestone for every student during their course of study. Competitions not only test students' understanding of design; they serve as a comprehensive display of the individual's creative and conceptual abilities. The scope of evaluation in modern design awards extends beyond craftsmanship and aestheticism and places more emphasis on "planning". The design process is the amalgamation of numerous plans, from topic selection to actual creation of the finished work. Thus, the evaluation cannot rely purely on exquisite visual expression but must also explore how the artist methodically advanced their plans, accurately interpreted the topic, and clearly conveyed their concepts to a target audience.

This article is based on my experiences both as a student competitor, and more recently, as an industry judge. It explores the crucial stages of a project, from topic selection, establishing a target audience, and design trade-offs to practicing cooperation. I share how to achieve balance among these aspects to create works that possess both depth and quality.

1. Planning: From topic selection to interpretation

Topic selection is the first step in the creative process. The decisions at this stage affect the project's subsequent direction and outcomes. The topic cannot simply reflect the creator's own viewpoints; the creator must also consider whether the topic can resonate with spectators or users. Over the past few years, many project topics have become fashionable, including environmental protection, culture, religion, and small farms. Other social issues have also gradually become hot topics. Although these topics have attractive elements, they are also highly homogenous. At the beginning of the creation process, all creators must consider the question of how to find a new and original topic with the potential for penetrating introspection.

Starting with topic selection, every step of the planning process requires a clear, precise design philosophy to transmit ideas to the audience in the ideal manner. This allows the work to go beyond aesthetic exploration and express profound meaning.

2. TA: Defining a clear target audience

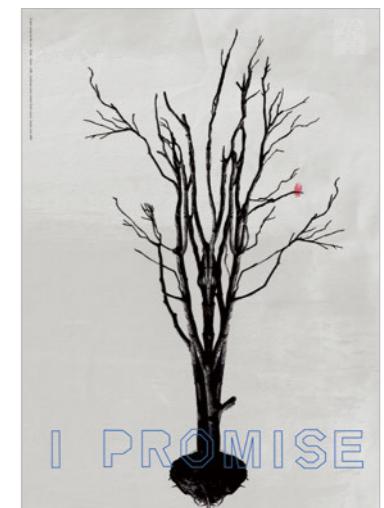
Another important aspect of the design process is defining the target audience. Every design needs to clearly answer the question of "Who is this for?"; otherwise, regardless of how complete or detailed the vision, it may be lost. During the judging process, we repeatedly discuss whether the target audience is clearly defined, and whether the audience's needs are reflected in the design.

With some works, although the synthesized form is extremely well realized, because the plan itself lacks clear objectives, or the direction is too vague, it is ultimately eliminated by the judging panel. Even if the design appears very attractive, if its core fails to genuinely touch the audience, the work loses the majority of its significance. To put it another way, if the creator had more precisely oriented the work toward their target audience and adjusted the relevance, the results would be completely different.

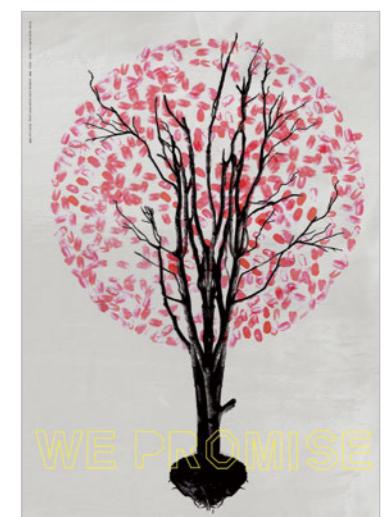
3. Trade-off: Artistic balance within the design

In the case of a completed project, the time spent creating the work can extend for several weeks or longer. Designers have ample time to explore or develop various creative ideas. However, it is precisely because of this long-term investment that the work can sometimes become overextended and jumbled. By overloading a design with unnecessary elements, the work can actually lose its focal point and become excessively complex.

Learning what to keep and what to omit is an important concept in the creative process. Design is not simply about "more" or "quantity"; it also needs a perspective of what's "appropriate". An outstanding design does not necessarily need numerous elements or components; rather, it just needs to present its topic using the most suitable vehicle. Excessively divergent items can muddle the work's topic or even weaken its overall impact. Creators should try to eliminate unnecessary elements and spotlight the central focal point. Through subtractive design, it is possible to emphasize the work's persuasiveness and aesthetics.



企劃—找出不同的切入點 (I Promise)
Design – Find different penetration points (I Promise)



企劃—找出不同的切入點 (We Promise)
Design – Find different penetration points (We Promise)



媒材整合
Media Integration

4. 整合：團隊合作與協同工作

若以團隊的形式創作，需要思考如何控制每個成員的工作品質。不同背景、技術水平和觀念的團隊成員，雖然能溝通碰撞創新的火花，但也常出現工作分配不均或視覺定位不清的情況。如何整合團隊的工作細節，確保每個環節都能達到相同的風格水平，需要有效的管理與協調。

設計團隊可設立設計統籌或藝術指導的角色，清晰了解每一個成員的優勢與弱點，當某些部分的表現不符合預期時，設計統籌需要及時進行調整，讓作品在水平發展時能有相同水準。這樣的整合工作不僅能夠提升整個作品的質量，還能讓每位成員在過程中學會如何協作與配合，達到最佳的效果。

5. 材質：作品的載體整合

在設計效果的呈現，材質理解與運用是重要輔助性的元素，適切的材料或工藝可以給人留下深刻的印象，同時將設計的概念和理念清晰地傳達給觀眾。在需實體展示的設計競賽中，如何選擇恰當 / 高品質的媒材來表達你的設計思想，成為了進入下一階段的關鍵。

適切的載體不僅幫助解釋設計背後的思考，更能引導觀眾理解作品的深層含義。材質與設計的搭配應該是相輔相成的。理解材料的特質與施作手法，實際進行打樣與實驗，避免使用無效或多餘的加工，簡潔而精確的表達能讓作品更具完成度。

6. 自由：探索自己的設計之路

在創作的過程中，許多設計師會面臨來自外界的壓力（課程、老師、同儕……），無論是市場需求或他人期望，都可能影響到最初的設計構思。然而，設計創作是一場探索自我、表達思想的旅程。在個人深掘的過程，每一位創作者都應該記得，好的設計應該根植於長期的設計觀點和生活積累，從自己最真實的想法出發，在受眾、市場與自己之間尋找最佳的平衡點，一直是設計最深奧的課題。

設計創作與獲獎作品之間，並非僅僅取決於美學的精緻程度，還涉及如何從整體企劃出發，細致入微地思考每個設計決策。無論是明確的目標受眾定位、合適的設計取捨，還是團隊內部的團隊協作，這些元素共同構建了作品的最終效果。設計不僅僅是技術的展示，更是思維與情感的傳達。無論是團隊合作還是個人創作，概念核心應該是尋求自我突破，並以誠實的態度面對每一個設計選擇。

值得注意的是，理解競賽獎項僅是創作的反饋之一，每個階段的檢視著重於作品完善，無需刻意迎合時代口味或流行，最重要的是探索自己真正想表達的東西，並且從不同觀點反思。這樣的作品不僅能夠跳脫獲獎與否的二分思維，還能在長期中經得起時間的考驗，進而反映設計師的作品風格，亦是設計創作的本質。

4. Integration: Teamwork and collaboration

When creating works as part of a team, it becomes necessary to consider how to control the quality of every team member's work. Team members with different backgrounds, skill levels, and ideas can bounce off each other to spark fireworks of innovation, but such groups frequently develop problems of uneven work allocation or unclear project direction. How can the team achieve the effective management and coordination needed to integrate work details and ensure that each link in the chain can achieve the same stylistic standard?

Design teams can establish a design coordinator or art director whose role is to clearly understand each member's strengths and weaknesses. When a certain team member's performance does not meet expectations, the design coordinator must promptly make adjustments to ensure the project maintains consistent standards throughout the development period. This sort of integrated effort not only elevates the overall quality of the finished project, in the process it also teaches each team member to cooperate and get along, thereby achieving the best results.

5. Material: Integrating the work's vehicle

To showcase design results, an understanding and proper application of materials is an important supplementary element. Appropriate materials or craftsmanship can give people a deep lasting impression while clearly transmitting the design concepts and ideas to the audience. In a design competition that requires the physical exhibition of the work, selecting appropriate high-quality media to express your design ideas becomes the key to advancing to the next phase.

An appropriate vehicle not only helps to explain the ideas behind the design but also guides spectators to understand the work's deeper meaning. The pairing of materials and design should complement each other. To understand the materials' characteristics and their application techniques, creators must actually create prototypes and engage in experimentation. This way they can avoid ineffective and superfluous additions and make the work more complete through concise and accurate expression.

6. Freedom: Explore your own design path

Throughout the creative process, many designers face outside pressures (from classes, teachers, peers...). Both market demands and other people's expectations can impact the initial plan composition. However, design creation is a journey of self-exploration and expressing ideas. During an individual's exploratory process, every creator should remember that good design is rooted in long-term design viewpoints and accumulated life experience. The most profound task is to start from your own most authentic ideas and seek the best balance among the audience, the marketplace, and yourself.

In reality, the gap between design creation and an award-winning work, doesn't only hinge on the degree of aesthetic refinement. It also involves how, starting from the overall plan, the creator carefully considers each design strategy down to the smallest detail. Whether it's clearly defining the target audience, making appropriate trade-offs in the design, or the team's internal teamwork, these elements jointly lead to the work's final outcome. Design is not only an exhibition of skill, it is also a means of conveying thoughts and feelings. In both team collaborations and individual creations, the conceptual core should seek personal breakthroughs and face each design choice honestly.

One last point that I'd like to note: Competition awards are only one form of creative feedback. Creators should assess their designs at each stage, with a view to refining the work. There's no need to deliberately cater to the prevailing tastes and fashions—the most important thing is to explore the things you truly want to express and revisit them from different perspectives. This type of work can not only transcend the binary thinking of winning or losing in a competition; in the long term, they can also withstand the test of time and reflect the designer's individual style, which is the essence of design creation.

金蝶獎獲獎作品—
臺灣妖怪研究室報告（行人文化實驗室）
Golden Butterfly Award winning project –
Taiwan Monster Research Report
(Flâneur Culture Lab)



TOKYO TDC 獲選作品—卷外編輯（臉譜出版）
Tokyo TDC winning project – Editing Outside the Circle
(Faces Publications)



設計師的安身立命之道

A Designer's Path to Stability and Purpose

TINGANHO.INFO 藝術總監
TINGANHO.INFO Art Director

何庭安
Ting-An Ho

在位於德國的斯圖加特市中心以西一帶，座落著展示了世上第一輛汽車的「賓士博物館（Mercedes-Benz Museum）」。走過博物館入口處，迎面而來是一座巨大的馬匹雕像，寂然佇立。雕像底下，刻著德皇威廉二世在工業革命時的冷語——

「汽車不過是一種過渡性的現象。我寧可信乎馬匹。」(圖 1)

這個挑釁十足的開場，不但是對守舊的諷刺，也是對人類傲慢的告誡。初到訪時，我曾對那皇帝的自大感到極度不屑，但如今想來，卻彷彿可感受 19 世紀末那目睹科技的失控所油然而生的恐慌。

正在閱讀這篇文章的各位，也許是對於設計有好奇或熱情的朋友。我不確定你們所處的時代，但這篇文章書寫的當下，時值 2025 年初、AI 繁榮大行其道的年代。

或許在未來的設計史教材中，我們處在一個人工智慧初問世、欣欣向榮的電腦啟蒙時期。但一如諸多設計史，在各種主義運動之下寥寥幾筆帶過、不會被人所記得的，是全世界此時的浮躁與焦慮。

我身在一個設計師集體尋找「安身立命」的時代。至少就我所認識的設計師們，都曾慎重思考自己與設計的關係。

這並不令人意外。設計師是一群充滿才華、但對自己極殘忍的一種人。站在「創作」與「服務」的光譜上，我們雖有創作者的自覺，但總被世界拉向服務的一端。但當我們真正完全服務於人，又彷彿淪為美學的工匠，失去了靈魂與自尊。

設計師時常在商業與創作之間拉扯著自己，為的就是打磨出一個無愧於心的好設計。不過究竟何為一個「好設計」，時至今日世界仍沒給我們一個符合真理的標準。

有人說設計是為滿足需求、有人認為設計還須有藝術的實現，有人說它是理性分析的，但也有人用感性直覺創作大獲好評的設計。我們可以上網搜索、詢問老師、請益前輩，甚至試問機器人，但大多人至今，仍未得到那靈光一閃「喔，原來如此！」的頓悟。

對初入行的設計師而言，他們除了要面對客戶、客戶的客戶、還有全世界的檢視。從品質、名聲、行情甚至流量，彷彿有無數個標準測量著我們的設計是否合格，但不管我們選擇了哪種標準，又彷彿都「不那麼標準」。

對老鳥設計師而言，他們的困境不再是資源的缺乏，反而是技術的爆發與癱瘓。面對著嶄新的科技，以及眾人言之鑿鑿的「設計即將被 AI 所取代」，再資歷的設計前輩老師們，其實也心懷被時代洪流所淹沒的擔憂。

在科技越是爭鳴的時代，事物的價值就越是浮動未知。身為一個教育設計的工作者，曾有學生發問：該怎麼樣才能消弭這種焦慮？或是做到哪個階段，才可以至少不「那麼」焦慮，而足夠安身立命？(圖 2)

至此，我們終於進入了本文核心。對於年輕甫入行的設計師，我有三個放在心中的核心技能。它們陪著我從菜鳥時期一路至今：

一、積極聆聽

我花了大半輩子練習如何聆聽。聆聽是思考的前置作業，是換位思考的基礎，也是砥礪思維最好的管道。我發現善於聆聽的人，都有極強的同理能力，而「同理」毫無疑問是設計師的核心技能，讓我們得以洞悉想法、預測反應，並透過說故事操作他人的體驗。

二、保持學習

聽起來有點像廢話，誰不知道要持續學習。但世上的學習方式千變萬化，在自己固有的習慣之中，很多知識或洞見都會被我們所遺漏。我想像中的學習高手，是不滯於物、從各種碎片之中反思與洞見，草木竹石都能為師的。學習如何學習、學習如何忘記所學、學習如何重新學習，都是學習的方式。

Located in a neighborhood west of the heart of Stuttgart, Germany, the Mercedes-Benz Museum exhibits the world's first automobile. Upon passing through the museum entrance, visitors immediately encounter the silently looming visage of an enormous horse statue. The snide words of Kaiser Wilhelm II, spoken during the Industrial Revolution, are engraved at the statue's base:

"I do believe in the horse. The automobile is no more than a transitory phenomenon." (Fig. 1)

This taunt is an ideal opener—not only does it mock conservatism, it also admonishes humanity's arrogance. When I first visited the museum, I reacted to the Kaiser's self-important statement with a feeling of extreme scorn; but in hindsight, it's as if I can sense his panic in response to the uncontrolled technological explosion at the end of the 19th century.

Those currently reading this essay are probably friends who are curious or passionate about design. I have no way of knowing which era you live in, but this essay was written in early 2025, at a time when AI was flourishing and spreading into every sector.

Perhaps in future design history textbooks, my era will be regarded as a thriving period of computer enlightenment and emerging artificial intelligence. However, as with many moments in design history, under various ideological movements, an aspect that few writers will touch upon—the part that won't be remembered—is the global restlessness and apprehension during this period.

I live in an era when designers are collectively seeking "stability and purpose". At the very least, every designer I know has cautiously contemplated their relationship with design.

This shouldn't come as a surprise. Designers as a whole are bursting with talent, but we are extremely hard on ourselves. We stand within the spectrum of creation and service, and although we have a creator's sensitivity, the world is constantly pulling us toward the service end of the spectrum. However, when we truly relinquish ourselves to the service of others, it's as though we are reduced to aesthetic craftsmen, costing us our souls and our self-respect.

Designers often straddle the line between business and creation as they endeavor to produce good designs that they can present with a clear conscience. But in the end, what is a "good design"? Even now, the world still hasn't given us a true standard.

Some people say that design exists to fulfill a need; others believe design also requires artistic realization; still others equate design to rational analysis; and yet others apply their emotions and intuition to create lofty and praise-worthy designs. We can search online, consult our teachers, seek advice from more accomplished peers, or even ask a chatbot, but to this day, that divine ray of light—that "a-ha!" moment of enlightenment—continues to elude most of us.

Designers who are just entering the field need to contend with their clients and their clients' clients, not to mention the whole world's scrutiny. It seems as if there are countless standards for measuring whether our designs are up to snuff, encompassing everything from quality, prestige, and market conditions to exposure. Regardless of which standard we choose, it always seems as if our work is "not up to the standard".

As for veteran designers, although they no longer contend with a lack of resources, they face a different predicament: paralysis due to the explosion of technology. Faced with brand new technology and sage declarations from the masses that "design will soon be replaced with AI.", the truth is that even accomplished peers and teachers, despite repeatedly proving their worth, worry that they will be drowned in the tides of time.

In an era of increasingly competitive technology, the value of objects has become increasingly unstable and unknowable. In the course of my work teaching design, students have asked me, "How do we finally eliminate this anxiety? Or, what stage do we need to reach to finally at least not be this anxious? When will we feel a sense of stability and purpose?" (Fig. 2)

And now, we have finally reached the core of this essay. To young designers who are barely entering the profession: There are three core skills that I hold in my heart. These skills have accompanied me throughout my journey, from my rookie years until the present day:

1. Active listening

I have spent most of my life practicing how to listen. Listening lays the groundwork for reflection. It is the basis for putting yourself in another person's shoes, and it is the best way to hone your thinking. I've discovered that people who are good listeners always have an unrivaled sense of empathy, and empathy is without a doubt a core skill for designers. Empathy allows us to fully understand other people's ideas, anticipate their responses, and control their experiences through storytelling.

2. Lifelong learning

This may sound trite, since everyone knows that we should keep learning. But there are countless ways to learn in this world, and our own intrinsic habits may cause us to overlook a lot of knowledge or insight. In my imagination, an expert learner is unburdened by tools; can reflect on fragments to find answers; and grass, trees, bamboo, and rocks can all be their teachers. Learn how to learn, learn how to forget what you've learned, and learn how to relearn. These are all learning strategies.

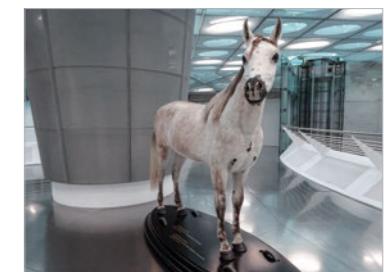


圖 1 | Fig. 1



圖 2 | Fig. 2



圖 3 | Fig. 3

三、磨練表達

我不確定當代人的表達能力，相較於過往是否有退步，但對於「受用程度」而言，善用表達的影響力堪稱空前之高。由於媒介的演變，從口傳到網路，如今思想傳播的速度之快，也容易淹沒云云眾口之中，因此擁有優秀的表達能力，無異於這個時代的魔法。

綜上所述，「聆聽」、「學習」、「表達」幫助我至今，而倘若我們真的摸透了這三個技能，其實焦慮與否也不太重要了。對一個優秀的設計師而言，焦慮是一帖良藥，而是藥通常三分毒。事實上，不只是我們在焦慮，過去、未來的設計師們，也都試圖消化它們各自年代的躁進。

設計師總害怕著設計需求消失，但設計從未真正離席。自從人類文明之初，設計需求就已出現，在不同的年代文化中，以不同的面貌存在著，連饑荒、瘟疫與戰爭，都未曾消滅過設計的存在。這世上是否真的存在過「一招半式走天下」的田園時代？回望整個設計史，我們會發現設計師從未真正安穩過。（圖 3）

從千年前文明的萌芽期，楔形和象形文字的文明對立，就已經開始衝擊著工匠在排字的技術取捨。往後百年，還有莎草、羊皮紙的紙張之爭。快轉至西元十世紀，古騰堡與畢昇的活字印刷，再次衝擊著書籍的歷史。進至文藝復興，蛋彩與濕壁、水彩與油畫的兩難；再到人人熟知的工業革命加速現代的風行，報紙印刷、廣電壟斷所帶來後現代的反思，再到數位轉型、網路普及，直至如今的人機共創，在這些巨大洪流之下，設計師似乎從未享有可以坐吃老本的餘裕。

即使現在設計師所有的職位、技術或軟體被取代，這些名詞也都是十多年內被發明的。而一代學生若以設計為志，大可不必為了個才被使用十幾年的名詞汰換而操心。話已至此，關於是否從事設計，或許只剩一個簡單而本質的問題：我們喜歡設計嗎？

我們真的喜歡設計嗎？

我仍記得自己喜歡上設計的那瞬間，是小學看到別人設計的片頭，腦中冒出「這個畫面好聰明！我也想畫這麼聰明的畫！」的想法，從此遁入視覺設計的世界。隨著入行時間漸長，我發現形形色色的人們，有著和我不同的故事。

有些人曾被美好的事物所感動。有些人被厲害的設計所啟發。有人透過設計理解事物運作方式。有人藉設計訴說他自己的故事。有人解釋世界。有人影響世界。在他們往後的工作歲月中，這些故事會默默地推進他們持續走下去。

我們甚至不需要對設計有任何初衷、信仰、願景或堅持，只要持續從中得到快樂就足夠。那些發光發熱、名留青史的設計師，都不是最有靈感或技巧的人，而是最知道自己喜歡什麼的人。

或許有朝一日，我們能夠完全不需透過任何工具，就憑想法產出真正具有影響力的設計作品。但那天仍遠得令人無法預測。而將「想法」置於勝於一切創作過程的人，本質上對設計想必也十分不熟悉。因為選擇媒介本身，正是基於創作者看到媒介的特質，並充分翻玩利用這些特質，在建立與破壞的交替中，創造出過往無人可知、還未曾想見的意外美學。在這些過程之下，想法只是其中一部分，甚至是相當小的一部分。

我想直到世上所有事物，都被設計師排列組合到盡頭的那一天，或許「設計師」一職才會真正的從人類文明被淘汰了。

我不知道閱讀這篇文章的讀者，已經抵達了看似遙不可及的那一天了嗎？你們的設計師是以怎樣的姿態存在？怎麼看待我們的設計風氣？設計史將會如何定義，或是回憶我所處的這個時代？屬於我們的那座雕像會是什麼樣子？

而與我同處一世代的設計學生們，未來又會成長為怎樣的設計師呢？

3. Precise expression

I don't know for certain if this generation's expressive ability has regressed compared to that of previous generations; however, in terms of "usefulness", the impact of good expressive skills is greater than ever. As media has evolved from oral to online transmission, we've gained the ability to convey ideas at light speed, but at the same time, it is easy to be drowned out by the sea of voices. Therefore, outstanding expressive ability is akin to magic in the current era.

To summarize the above, listening, learning, and expression have helped me get to where I am today. If we truly familiarize ourselves with these three skills, it doesn't really matter whether we are anxious. For an excellent designer, anxiety is good medicine, or rather, medicine is usually three parts poison. In fact, we are not alone in our anxieties. Designers from the past all struggled to process and move past the anxieties that characterized their own individual eras, and designers in the future will continue to do the same.

Designers have always feared that the need for design will evaporate, but design has never truly disappeared. The need for design emerged at the dawn of human civilization, and since then, it has existed in different forms across different cultures throughout different eras. Despite famines, pestilence, and war, design has never been eliminated. Has there ever truly been a pastoral era where a person only needed one skill to survive? If we reflect on the entire history of design, we'll discover that designers have never truly been at peace. (Fig. 3)

From the advent of civilization thousands of years ago, cuneiform and hieroglyphics cultures were at odds, and had started to challenge artisans' selection of typeface technology. One hundred years later, there was also the contest between papyrus and parchment paper. Fast forward to the 10th century, the movable type printing of Gutenberg and Bi Sheng once again impacted the history of bookmaking. Entering the Renaissance, there was the dilemma of tempera versus fresco and water color versus oil paint. Next came the Industrial Revolution, which we've already touched on; it accelerated modernity and led to printed newspapers and broadcasting monopolies that in turn drove postmodern reflection. That brings us back to the current era of digital transformation, the Internet boom, and finally, the most recent development: human-machine co-creation. Faced with these tidal waves of change, designers have never had the luxury of complacency.

Even if every design job, every design skill, and every piece of design software was replaced at this very moment, the terms for these things were all invented within the past few decades. If the current generation of students aspire to become designers, they shouldn't succumb to fear and discard their ambitions on account of some terms that have only existed for a few decades. With that in mind, regarding the dilemma of whether to engage in design, perhaps only one simple, intrinsic question remains: Do we love design?

Do we truly love design?

I still remember the moment when I discovered that I loved design. I was in elementary school, and I saw a movie credit sequence designed by another person. A thought burst forth from my brain, "This picture is ingenious! I want to draw ingenious pictures just like this!" And just like that, I was sucked into the world of visual design. After entering the profession, I gradually discovered all types of people whose stories were different from my own.

Some people were moved by a beautiful work of art. Some people were inspired by an incredible design. Some people used design to understand how things work. Some people relied on design to tell their own stories. Some people used design to share their interpretation of the world. Some people used design to influence the world. Throughout their careers, these stories quietly drove their continued progress.

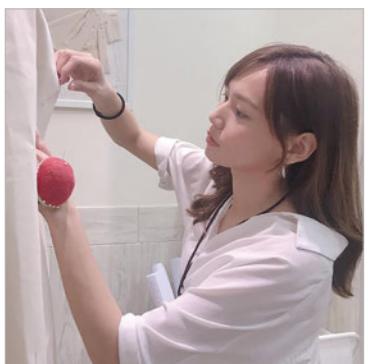
The truth is, we don't need any foundational objective, belief, vision, or determination to engage in design; as long as we continue to derive joy from design, that should be sufficient. Those luminary designers whose names are recorded in the annals of history—they weren't necessarily the most inspired or skilled among their contemporaries, but they were the ones with the best understanding of what they personally loved.

Perhaps in the future, we will be able to complete truly influential design works without the need for any tools, fabricating them whole cloth from ideas alone. But that day still is too far off for people to forecast. And the people who elevate "ideas" above the entire creative process, in essence, are most likely completely unfamiliar with design. Even something as basic as a choice of the medium is the precise result of the designer identifying the medium's unique qualities, then fully translating and utilizing those aspects. Through an alternating process of construction and destruction, the designer creates a previously unknown, never before visualized, completely unexpected aesthetic. Ideas are only one part of this process, and they are actually a very small part.

If a day comes when all things in this world have been permuted, combined, and pushed to their limits by designers, I suppose that the profession of "designer" may finally be eliminated from human civilization.

I don't know if the readers of this article have already arrived at that seemingly unreachable day. What are designers in your era like? How do you regard the design practices from my era? How does design history define or remember the era that I lived in? What kind of statue immortalizes us?

And the design students from my generation—what kind of designers do they become in the future?



版型就像是服裝設計的開模，一件好的版型決定了設計圖到成品的好壞，能夠將設計創意轉化為具體的成品，接下來，我將分享我在服裝版型設計中的探索與成長之路。

服裝設計的起點

我的服裝設計之路始於 15 歲，在書讀不好、家境不好的情況下，當時選擇進入中壢家商服裝科進修部。發現自己對服裝設計與技術的熱情，還記得以前成績都是及格就好，但踏上縫紉機的第一個作業拿到了 90 分，覺得自己好像找到獲得成就感的地方，並在啟蒙老師的鼓勵下，開始參加各種比賽。並在 2008 年，獲選為臺灣代表隊參加 WorldSkills 國際技能競賽服裝創作比賽，贏得銅牌。這次經歷讓我體會到設計的深度與挑戰，並決心精進服裝設計、技術。

版型技術與美感的培養

然而，真正讓我意識到技術不足是成為國手後，18 歲進入了服裝業界訓練。當時，品牌設計總監給了一張設計圖，要求我在沒有前輩的帶領下，獨立完成打版，但我卻花了一週仍遲遲無從下手。他的一句話打醒我：「你不是服裝系的嗎？這你都不會？」讓我十分挫折也點燃了我想成為一位令人敬佩的打版師的動力。我開始反思自己的不足，投入大量時間練習打版和立裁技術，找設計圖去模擬練習，並多請教各個師傅，逐漸從挫折中成長。

在學習過程中，就是不斷試作，從錯誤中修正，多詢問有經驗的前輩，下班後，把遇到的問題帶回家研究找答案，不斷來回修正。記得有一次練習時，光是上袖子就花了一整個星期，反覆拆裝，直到掌握技巧。這些經歷讓我深刻體會到耐心和毅力的重要性；然而，現在這些技術已像深深烙印在肌肉記憶中。

開闊設計視野

參加國際競賽最大心得是開闊了我的設計視野。在比賽中，接觸到來自世界各地的創新設計理念和技術手法，這不僅激發了我的創意靈感，也讓我更理解不同文化背景對設計的影響，對當時智慧手機尚未發達、一位連飛機都沒坐過的學生來說，大大地打開設計的眼界，賽後，也與不同國家的選手互相認識交流。

國際競賽提供了一個世界平臺，除了為國爭光外，能夠在其中觀察和學習其他設計師的工作方式。不同的文化背景帶來不同的設計哲學，這些多樣性豐富了我的視野，並在自己的作品中融合更多創新的元素。

版型設計 背後的故事： 從草圖到成品

The Story Behind Pattern Design: From Sketch to Finished Product

基準線版型設計 創辦人
Founder of Ching Pattern Design
實踐大學服裝設計系 講師
Lecturer at the School of Fashion Design, Shih Chien University

沈靖娟
Ching-Chuan Shen

2008 年 WorldSkills – 臺灣代表隊
2008 WorldSkills – Taiwanese delegation



A pattern is to fashion design what a mold is to industrial design. A good pattern determines the overall quality of the project—from design drawing to finished product. It translates the design's creativity into an actual finished design. In this essay, I will share my journey of exploration and growth in the field of fashion pattern design.

Starting Out in Fashion Design

My fashion design journey began when I was 15 years old. At the time, I was struggling in school and had a bad home situation. I decided to enroll in continuing education courses through the Fashion Department at Zhong Li Home Economics and Commercial Senior High School, and I quickly discovered my passion for fashion design and technology. While I was previously content with grades that were barely high enough to pass my tests, when I sat down at the sewing machine for my first assignment and received a score of 90 points, I realized I had found a place where I could obtain a true sense of achievement. With the encouragement of my formative teacher, I began to participate in various competitions. Then, in 2008, I was selected to participate in the WorldSkills clothing creation competition as part of the Taiwanese delegation, and I won the bronze medal. This experience made me realize the depth and challenge of fashion design, and I resolved to improve my designs and techniques.

Developing Pattern-making Techniques and Aesthetics

A separate incident after I became a national champion was what really made me understand that my skills were insufficient. At 18 years old, I began training within the industry. At that time, the brand's design chief gave me a design drawing and expected me to produce a pattern all by myself, without any mentoring. Even after a week, I still had no idea where to start. His words shook me, "Aren't you in the Fashion Department? You can't even do this?" It made me extremely frustrated but also kindled my motivation to become a patternmaker who everyone would admire. I began reflecting on my deficiencies and investing a lot of time in practicing patternmaking and draping techniques. I looked for design drawings to imitate for practice, and frequently sought advice from various masters, gradually growing from my setbacks.

Throughout the learning process, I constantly experimented and made corrections based on my mistakes. I asked questions of my more experienced peers, and after work, I brought home any questions I had encountered during the day to research and answer. I unceasingly went back and forth with revisions. I remember one time I was practicing with a single sleeve; I spent an entire week repeatedly dismantling and reassembling the sleeve until I firmly grasped the skill. These experiences taught me the importance of patience and willpower; and now the techniques I practiced are deeply branded into my muscle memory.

Expanding Design Perspective

The biggest lesson I learned from participating in international competitions was expanding my design perspective. During competitions, I encountered innovative design concepts and technical skills from all over the world. This not only sparked my creativity and inspiration; it also helped me understand how different cultural backgrounds influence design. At that time, smart phones had not become commonplace, and to a student who had never even ridden on an airplane, this massively broadened my design perspective. After the competition, I also befriended and engaged in exchange with delegates from different countries.

International competitions were an opportunity to bring glory to our country, but more than that, they provided a global platform where we could observe and learn from the techniques of other designers at the event. Different cultural backgrounds bred different design philosophies. This diversity enriched my perspective, and let me blend more innovative elements into my works.



2008 年 WorldSkills – 得獎走秀設計師謝幕
2008 WorldSkills – Winning runway designers appear for a curtain call



民國 96 年國內金牌 (第一次得獎)
2007 Domestic Gold medal (first award obtained)



2008 年 WorldSkills – 競賽過程
2008 WorldSkills – competition process



3D 版型客戶案例—品牌 MANICHIACHIA
3D pattern client case – brand MANICHIACHIA



3D 版型客戶案例—品牌 Cherg Design
3D pattern client case – brand Cherg Design



3D 版型設計作品結合實體走秀
From 3D pattern design to real-life fashion show

創業轉型：從傳統打版到 3D 數位化

回國並完成學業後，隨著多年產業工作經驗的累積，我逐漸掌握設計美感和打版技術，並創立基準線版型設計—「最懂設計師的創意助手，基準線版型用科技的方式，模擬如你所想」。創業的初忠源自於個人經歷，在服裝業界從學徒到選手、設計師、打版師、講師近 20 年來的經驗。我深深了解到服裝技術人員的缺乏及老化，人人都想當設計師，卻沒有人想把設計實踐；而當時周遭就已經有非常多的設計師朋友，請我協助打版，陸續有越來越多的客源，進而成立公司，這多半原因是成衣生產端的流程繁瑣及打版打樣人才培養時間長，年輕人學習困難。

在接觸數位版型後，我的目標就放在將 3D 數位化真正融入服裝產業流程中，並改善服裝傳統產業遇到的問題。以前打一件紙型需要剪貼耗費大量時間，但現在透過 3D 版型技術，可以快速視覺化變化。我們為品牌及企業制服等進行數位設計，例如，過去需要反覆確認顏色、布料和設計線，現在可以透過數位化快速模擬，並落實生產。我們的服務對象包含 ChergDesign、MANICHIACHIA 等多個設計師品牌，其中有許多品牌走上臺北時裝週，也與知名 YouTuber 聯名推出服裝系列。

3D 技術的應用不僅提高設計版型效率，還改善了設計的精確度。以前需要花費大量時間來回確認的細節，現在可以通過數位化工具迅速完成。這種技術的進步讓我們能夠更靈活地應對市場需求，並創造出更具競爭力的產品，且讓年輕人可以更快速的理解，並上手過去打版及學習遇到的問題。

推動服裝技術的轉型

除了創業，也開始將重心放在教育與推廣上。我認為，技術的進步不應只停留在個人成就，而是應被更多人學習和應用。於是打破技術的門檻，讓服裝版型設計不再只是少數人的專業，而是更多人可以接觸和學習的一門技術。創立 YouTube 頻道「服裝神麼事」分享專業知識，將服裝設計的邏輯性學習推廣給更多人。這種開放式的教育模式讓更多人能夠理解服裝版型背後的技術邏輯，也用於推動 3D 數位化轉型。

另外在大學服裝構成課堂中也帶入一些 3D 版型技術，幫助學生掌握最新的數位工具，提升他們的製程能力。以前的服裝技術教學，光是講解一個袖子，講義上都是一堆公式。現在利用 3D 功能，可以用透明度和線條差異比較，讓學生快速理解其中的邏輯。數位化技術可以在大螢幕上呈現，避免過去實體紙版操作時學生看不到的情況。

反思與未來展望：技術與創新的平衡

回顧這段旅程，從年輕時的挫敗，到如今能夠輕鬆完成任何設計圖，成長來自於不斷的學習與嘗試。同時，也意識到數位化技術的推廣不僅是工具的更新，而是一種設計思維的轉變。

相信，技術的進步和創新的融合是未來設計發展的關鍵。透過不斷探索和實驗，希望能夠繼續推動版型的數位化發展，引領產業進入一個新的時代，並培養出更多 3D 版型設計師，共同推動行業的進步，也希望能鼓勵更多年輕設計師參與國際級競賽，從中學習與成長，打開自己的眼界並在全球化的市場中找到自己的定位跟方向。

與知名 Youtuber 聯名設計聯名系列
Collaborative design and clothing series with a famous YouTuber



Startup Transformation: From Traditional Patternmaking to 3D Digitalization

After returning to Taiwan and completing my studies, I accumulated many years of experience working in the industry and gradually grasped design aesthetics and patternmaking skills. Later, I founded Ching Pattern Design: the creative assistant that best understands designers, Ching Pattern uses technology to simulate designs based on your ideas. The startup's original intention stemmed from my personal experience in the fashion industry—from student to delegate, designer, pattern maker, and lecturer—a history spanning almost 20 years. I deeply understood the dilemma of clothing technician shortages, not to mention the aging of skilled technicians. Everyone wants to be a designer, but few people are capable of implementing their designs. At the time, I already had a lot of designer friends asking me to assist them with patternmaking, and one by one, the clients accumulated. Finally, I established my company. The main reason for this was that ready-to-wear garment production workflow is extremely complex, and the training process for patternmakers is time consuming, making it difficult for young people to enter the field.

After being introduced to digital patternmaking, my objective was to fully integrate 3D digitization into the clothing industry workflow to address the problems encountered by the traditional garment manufacturing industry. In the past, when I made paper patterns, I spent a lot of time cutting out the pieces and pasting them together; but now, through 3D patternmaking technology, I can quickly visualize changes. My company creates digital designs for brands and company uniforms. In the past we needed to repeatedly call our clients to confirm colors, fabrics, and design lines; now we can use digital methods to quickly simulate and implement production. Our service targets include designer brands such as ChergDesign and MANICHIACHIA. Many of these brands appear at Taipei Fashion Week. We've also signed collaboration agreements with famous YouTubers to launch clothing lines.

3D technology applications not only improve design patternmaking efficiency, they also improve design accuracy. Before, we needed to spend a lot of time traveling back and forth to confirm particulars. Now, we can quickly complete this process through digitalization tools. This technological advancement enables us to flexibly respond to market demands and create more competitive products. Additionally, it lets young people more rapidly understand and get started in patternmaking and study the problems they will encounter.

Promoting the Transformation of Clothing Techniques

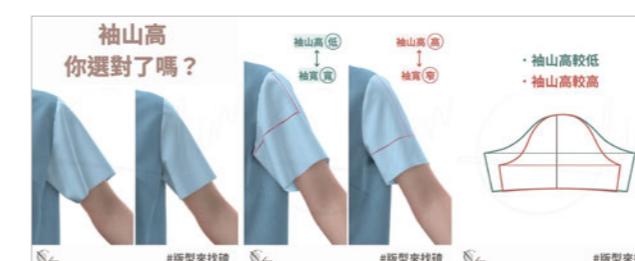
In addition to the startup, I also started to focus on education and promotion. I believe that technological advancement shouldn't end at personal achievement—it should be studied and used by more people. Therefore, to break the technological barrier and transform clothing patternmaker design from a niche specialty into a skill that anyone could explore and study, I set up the What is Fashion YouTube channel to share my professional expertise and promote a logic-based study of fashion design to the public. This open education model helps even more people understand the technical logic behind fashion patternmaking and promotes 3D digital transformation.

Additionally, I introduced some 3D patternmaking technology into my college clothing composition classes to help students grasp the newest digital tools and elevate their manufacturing ability. In previous clothing technology education, simply explaining a single sleeve required pages upon pages of formulas. Now, thanks to 3D functions, we can use transparency and line variation comparisons to help students quickly understand the internal logic. Digital technology can be presented on a large screen, avoiding previous scenarios of students being unable to see during real paper pattern presentations.

Reflection and Future Expectations: Balancing Techniques and Innovation

Looking back on this journey—from the setbacks when I was younger to my current capacity to effortlessly complete any design drawing—growth comes from continuous study and experimentation. At the same time, I am aware that the spread of digital technology is not only about replacing tools, rather a transformation of design philosophy.

I am convinced that the combination of technological advancement and innovation is the key to future design development. Through ceaseless exploration and experimentation, I hope we can continue to promote patternmaking digital development, lead the industry in entering a new era, and train more 3D patternmaking designers to jointly promote the industry's advancement. I also hope we can encourage more young designers to participate in international-level competitions so that they can learn and grow, expand their horizons, and find their direction in the globalized marketplace.



3D 版型結合服裝構成教學
Linking 3D patternmaking with clothing structure education



版型急診客戶案例—品牌回回設計
Style emergency client case – brand Back to Design



計畫活動成果

Project Achievements

- 來自亞洲的設計力量－國際設計研討會 170
- 來自亞洲的設計力量－國際設計工作坊 178
- 114 年度頒獎典禮暨成果發表記者會 182
- 2025「設計深耕X生根設計」系列活動 184
- 2025 獲獎學生作品發表與產業座談會 188
- 2025 國際設計展 189
- 2025 臺灣設計展演巡迴成果展 190

「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會

日期 Date : 2025 年 9 月 19 日 (五) Sep 19th, 2025 (Fri.)

時間 Time : 09:00~17:00 地點 Venue : 國立公共資訊圖書館二樓國際會議廳
2F, International Conference Hall in National Library of Public Information

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	13:10~14:00	講題 Topic : 《產品設計 Product Design》 色彩和材質引領我們的未來 Our future taken by colors and materials 演講者 Speaker : 日本 Japan 一秋山香 Kaori Akiyama
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	14:00~14:50	講題 Topic : 《產品設計 Product Design》 包容性設計的實務操作 Inclusive Design in Practice 演講者 Speaker : 新加坡 Singapore 一李志明 Lee Tze Ming
10:00~10:50	講題 Topic : 《視覺傳達設計 Visual Communication Design》 日本和菓子店的蔬菜品牌設計 Vegetable branding for Japanese sweets shops 演講者 Speaker : 日本 Japan 一小川明生 Akio Ogawa	14:50~15:00	中場休息 Intermission
10:50~11:40	講題 Topic : 《視覺傳達設計 Visual Communication Design》 AI 時代下設計師的角色 The Role of Designers in the AI Era 演講者 Speaker : 韓國 Korea 一柳允皓 Yoo Yoon Ho	15:00~15:50	講題 Topic : 《建築與景觀設計 Architecture and Landscape Design》 城市色彩・城市色景 City Color, City Colorscape 演講者 Speaker : 韓國 Korea 一金賢善 Kim Hyun Sun
11:40~12:00	上午場綜合問答 Q&A Session 主持人 Moderator : IDC 協同主持人 林孟潔助理教授 Assistant Professor Miira Lin	15:50~16:40	講題 Topic : 《時尚設計 Fashion Design》 與 DORISKATH 從靈感開始的設計旅途 A Design Journey with DORISKATH That Begins with Inspiration 演講者 Speaker : 香港 Hong Kong 一陳綽盈 Doris Kath Chan
12:00~13:10	午餐休息 Lunch Break	16:40~17:00	下午場綜合問答 Q&A Session 主持人 Moderator : IDC 協同主持人 林孟潔助理教授 Assistant Professor Miira Lin



國立公共資訊圖書館賴忠勤副館長(左二)出席第十二屆「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會，偕同亞洲大學計畫團隊與國際設計師合影

日本 Japan

小川明生 Akio Ogawa

設計或許無法直接改變世界，但我們能以圖像引起共鳴

- ◆ tmc 設計工作室 平面設計師 & 執行長
- ◆ 2024 日本優良設計獎
- ◆ 2024 南韓首爾國際海報三年展特別獎
- ◆ 2024 墨西哥國際海報雙年展評審、2025 美國洲際海報設計大賽評審
- ◆ 主要專案經驗包含：日本名古屋中部國際機場企業識別系統設計、第 10 屆生物多樣性公約締約方大會視覺識別系統設計、UNESCO 設計城市名古屋視覺識別系統設計



我來自日本名古屋中部創作者協會，創作領域涵蓋品牌、企業 CI 與平面設計。今天想談「設計的力量」—它如何超越視覺形式，成為溝通與創造價值的媒介。

我喜歡簡潔明確、以概念為主的設計風格，曾經創作以「POWER」為主題的海報，表達「相信自己的力量」；也透過古老的雲形尺規這個道具的意象創作以「PEACE」為題的作品，傳達和平象徵。正如永井一正先生所言：「設計師擁有的是溝通這個武器。」設計或許無法直接改變世界，但我們能以圖像引起共鳴。

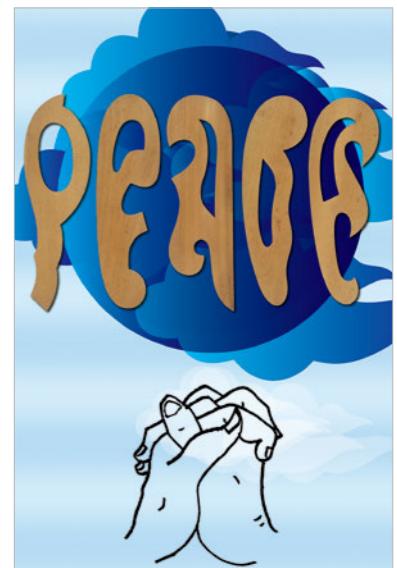
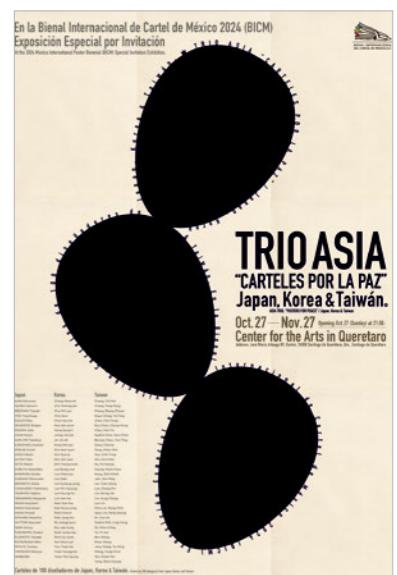
我創立的 tmc 設計工作室成立至今已有 39 年的時間，以品牌與識別系統設計為核心，代表作品包括日本名古屋中部國際機場 (Centrair) 的品牌命名與識別。Centrair 名稱由「中部 Central」與「機場 Airport」結合而成，傳遞開放、輕盈的形象。我們也為機場連接的飯店、附屬的商業設施與展示館設計整體品牌視覺，融入「海與天空」的意象。在國際會議領域，我參與 COP10 生物多樣性會議與聯合國世界兒童環境高峰會等設計案；近期則是負責 2026 年世界亞洲田徑錦標賽主場館品牌識別，logo 意象取自俯視場館建築時像無限符號的環狀造型，象徵著連結與無限延續。

除了企業品牌，我也投入地方創生與農業品牌重塑。例如日本岐阜縣有個擁有 61 年歷史的老字號和菓子店「惠那川上屋」，雖然他們是一間做和菓子的店家，但委託我規劃的卻是農產品。該店希望能協助高齡農家，在菓子收成結束後的農閒期改種很甜的番茄，以兼顧收益與永續。而我的工作就是為這個新的番茄品牌來做規劃設計，我為其命名為「OkashinaDaichi」，Daichi 在日文中意為「大地」，Okashina 則有點諧音梗的創意，Okashi 有甜點之意，而 Okashina 則隱含「獨特、奇怪」的意思，我想要強調「像甜點一樣好吃的水果」，也可以說是「很甜美的大地」。

這個品牌的視覺核心人物「Mr. Spoon」代表從農園到湯匙的職人精神「From Farm to Spoon」。設計以溫暖、自然，很好親近的形象為主，因為是甜品店裡賣的新鮮番茄，所以設計成像是甜點禮盒的包裝，也因此很適合當成禮品。惠那川上屋很關注食材永續，他們將不符規格的蔬果製成乾燥蔬菜與防災食品，延續日本傳統保存食文化，以達到「最大限度發揮食材的美味」之理念，讓人輕鬆攝取健康，且不浪費蔬果。

我也親自參與 OkashinaDaichi 的店舖設計，店面以日式木構造搭配玻璃展示，讓番茄宛如寶石般呈現，內部展示品牌故事並提供試吃體驗，核心人物 Mr. Spoon 也以立體造型出現，增強記憶點與親和力。店內加入許多設計創意，品牌也推出多款延伸商品，我在細節中融入巧思與幽默，創造「被發現的樂趣」，讓品牌故事自然傳遞下去。

回顧這些年，無論是機場識別、國際會議，或地方品牌再造，我始終相信：設計不僅是形式，更是一種態度與信念。它能連結人與土地，傳遞情感與希望。對我而言，能夠慢慢的做設計工作，專注於創作的每一刻，是我一個很奢侈的夢想。



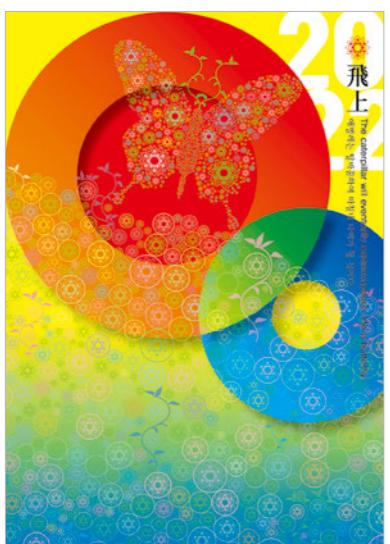


韓國 Korea
柳允皓 Yoo Yoon Ho

AI 不是競爭者，而是強大的合作夥伴

柳允皓

- ◆ 2020-2025 韓國現代設計協會（KECD）會長
- ◆ 2021-2025 韓國 Hoguk 藝術展覽籌備委員會主席
- ◆ 2024 BICM 特邀展覽「亞洲三重奏海報設計展」韓國策展人
- ◆ 2021、2023 臺灣國際學生創意設計大賽決選評審
- ◆ 2023 南韓光州設計雙年展國際海報邀請展營運委員會主席



我想以自身多年設計經驗與 AI 實際應用的觀察，談談在人工智慧浪潮下，設計工作的變化與設計師的新角色。

回顧過去五十年的設計史，可以看到工具與環境的巨大轉變。在 1980 年代，我們仍以尺、筆等手繪工具完成所有設計；1991 至 1992 年，蘋果麥金塔電腦問世，設計師被迫學習新的數位工具。2000 年網路時代來臨，我們又要去學習新的能力、適應新的工具環境；來到 2010 年，智慧型手機改變了資訊傳播方式，而 2020 年之後，AI 的出現再次翻轉整個設計產業。對於已累積四十多年經驗的我而言，每一次的技術更迭都是壓力，但也帶來新的契機。如今我甚至從就讀設計研究所的女兒身上學習最新的 AI 工具，這也象徵著新舊世代正在以全新方式交流與合作。

從我觀察亞洲國家在 AI 應用的發展來看，韓國與中國在設計、產業、UI/UX 等領域的 AI 使用上很活躍；反觀臺灣與日本則相對保守。但我想說，在過去設計 CI、VI 這類 Logo 設計，我們必須投注大量時間進行企劃與草圖，如今只要輸入精準指令，AI 就能瞬間生成十幾個提案，再由設計師進行發想與改良。AI 做出來的品牌設計，在視覺創意上的應用已遠超過我們的想像。例如可口可樂使用大量外國藝術家作品，製作 100% 透過 AI 生成的廣告，重新詮釋品牌形象，成果非常令人震撼。因此我與夥伴討論，使用 AI 工具產出一首 K-POP 的 MV，其製作速度遠超過傳統影片的拍攝方式。不過，AI 雖能快速生成視覺，但人性與溫度的設計仍是 AI 無法涉及的領域。

除了設計產業，AI 也正在改變其他生活領域。韓國智慧農場可透過攝影機蒐集作物數據、自動分析生長狀態、生成最佳生長配方，甚至提前預警病蟲害，並將經驗共享到其他農場；教育領域中，未來學生可能在家即可透過 AI 進行跨國學習，不再受限於實體教室上課。這些案例都說明，AI 已深度介入日常生活，設計師也必須調整自己的定位。

在大量 AI 工具出現後，設計師不再只是「創作者」，而是必須具備以下幾種能力的新型設計工作者：1. AI 方案策展人，AI 會生成大量選項，設計師需具備「判斷力」，能篩選最符合使用者需求的方案。2. 精準指令：具備越專業的知識，才能下達越精準的指令，就能產出可靠、貼近設計邏輯的結果。3. 人機協作管理者：懂得管理 AI 的工作流程、掌握 AI 能力與限制，並與團隊協作。

目前 AI 工具已細分為多個方向，包括：工作流程自動化、簡報生成工具、資料分析與視覺化、程式編碼輔助、Email 管理、平面設計與排版（如 Canva）、影片生成與剪輯、圖像生成（如 DALL-E、Midjourney、StableDiffusion）等，這些工具不只讓工作效率倍增，也讓創意的呈現形式更為多元。

我曾擔心進入 AI 時代會不會讓設計師的處境變得非常困難，但使用後反而深刻感受到，AI 不是競爭者，而是強大的合作夥伴。AI 讓我們有更多時間專注並充實真正屬於人的價值，讓我們的作品更有人情味，更呈現出各式各樣的感性，以及創意性。希望大家不要害怕變化，而是站在變化的中心，成為未來設計世界中最具影響力的一群人。願各位在自己的領域發光發熱，成為這個新時代裡卓越的設計師。

日本 Japan
秋山香 Kaori Akiyama

色彩與素材：以設計回應永續時代

秋山香

- ◆ STUDIO BYCOLOR 創辦人 & 設計師
- ◆ 作品 COYUI 榮獲德國 iF 設計獎金獎
- ◆ 作品 COYUI 榮獲香港 DFA 設計獎金獎
- ◆ 日本優良設計獎評審
- ◆ 作品「INHERENT: PATTERN」入選日本 LEXUS 新生代匠人
- ◆ 臺灣國際學生創意設計大賽評審



我從大學畢業後，進入一間傢俱設計公司做企劃及產品設計近十年，之後為了能夠在其他領域擴展自己的職涯，我離開公司到了荷蘭的阿姆斯特丹，之後又再度回到東京創立了 STUDIO BYCOLOR，至今已是第 13 年；我認為國際人才交流是很重要的，所以我也積極參與海外展覽與大賽，以求推廣自身思維模式與作品，並尋找有相同想法的同伴。

我的公司 Logo 是 STUDIO BYCOLOR 環繞成一個圓形，中間有一條斜線貫穿整個 Logo，這個斜線代表地球的中軸角度，透過這個標誌我想傳達做任何設計產品的時候，都要從源頭開始思考並為其負責——從材料的取得、使用到廢棄都要考量地球負擔，這是落實 SDGs 的實務出發點。接下來，透過「從素材與色彩出發，為社會與地球創造價值」的核心，我想分享三項設計實務原則，並以自身多年的產品與實驗經驗示範如何落實：一、發掘並善用身邊素材的固有魅力；二、挖掘素材或色彩並透過實驗創造產品與社會價值；三、透過精準的色彩控制，營造出令人愉悅且美好的空間。

在素材實驗企劃上，第一個要提到的是木頭，對我來說木頭是一個非常具有力量強度，且有生命力的素材，我曾將木材浸泡於日常藥劑中兩個禮拜，發現木紋變得更為明顯、擴張開來，也透過與其他材料例如金屬的試做，或控制上色呈現，設計出具有現代感的木製珠寶與時鐘。

另一個重要的企劃是「海苔（NORI）」的色彩實驗，我利用海苔這個來自海洋的天然色素進行產品設計，發現海苔的黑色其實是由多種藻類色素疊加而成，經由水、油或酸性溶劑的處理可分解出粉紅、綠、橘等色調。我將這些天然色素應用於羊毛、絲綢、紙與未燒製的磁磚上，發現在未燒製的泥土磁磚上染色較容易固定色彩，這不僅具有美學價值，也回應了對海洋藍碳（Blue Carbon）等環境要素的考量。我希望藉此找到天然材料，以取代最終會流入海洋的合成化學染色劑，我也以海苔色彩模擬壽司大小做成磁磚系列在荷蘭展覽，受到蠻多的好評。

此外，我也嘗試將傳統佛龕現代化，由於現代室內設計風格的改變、居住空間變小，以及家庭成員結構的變化，日本家庭中擺放佛龕的數量逐漸減少。因此我受到京都「若林佛具店」的委託，設計出適合現代社會需求的佛龕，例如採用由下往上開啟的形式，或為寵物設計專用佛龕。我也將從素材著手的理念帶入佛具設計中，傳統的佛龕是用塗裝的方式來呈現莊嚴及穩重感，但進入現代化後，其實有非常多的素材可以使用，因此我也嘗試利用壓克力等現代材料來製作牌位。

最後一個要分享的企劃是「KONOHA」，我與素材製造商合作，他們開發一種原物料叫做聚碳酸酯，是樹脂的一種。這種樹脂的特點是可以將顏色融合進去後再燒製成形，變成一種新型態的有顏色的塑膠，避免額外的外層塗裝。這種具有輕量化和強度的材料，開始被應用於汽車和摩托車等領域。

這個時代對我來說，必須要從顏色以及新的素材去做更深度的思考，找出更新的方法，以適應社會跟地球；這個時代雖然充滿挑戰，但仍期待未來能夠有機會跟各個領域的專業人士合作，共同創造更美好的未來與社會。





新加坡 Singapore

李志明 Lee Tze Ming

Tf.

從新加坡走向世界： 讓包容性設計真正「被看見、被使用、被需要」

- ◆ STUCK Design 共同創辦人 & 設計總監
- ◆ 2025 日本大阪世界博覽會講者，講題「建構包容性空間，以新加坡為例」
- ◆ UNESCO 設計城市專題座談講者，講題「設計的力量：因應全球危機做出改變」
- ◆ 新加坡貿易與工業部設計教育諮詢委員會成員
- ◆ 2025 作品「Morning Dream」榮獲德國紅點設計獎
- ◆ 作品「Air+ Smart Mask」榮獲新加坡總統設計獎年度最佳設計



Image Credit: FARM Architects



STUCK Design 這間公司是以新加坡為據點的設計顧問公司，在國際舞台上已有超過 15 年的經驗，與全世界來自不同產業超過 200 家客戶合作，我們將產品設計跟體驗帶給全世界各地的人，從飛機座椅、醫療機器人到咖啡設備，STUCK 的設計遍佈世界，而非只服務新加坡。然而，我今天想分享的不是華麗的產品設計，而是「讓人真正被看見」的包容性設計（Inclusive Design）。

為了設計產品，我們投入設計研究，但久而久之，這些研究逐漸從「做出好產品」導向「理解人類體驗」，提供更好的體驗服務。我們的工作是幫助不同團隊，用新的方式去看世界，包括不同領域、產業和各種類型的人。這種觀點讓我們不只關注消費者，也走入學習空間、醫院、長照機構、社區與城市，逐步把包容性設計融入所有專案。

五年前，新加坡的設計委員會提出設計總體規劃願景，希望建構「創新驅動的經濟體」與「讓人喜愛的城市」，因此提出一個核心問題：有什麼能讓人更喜愛這座城市？若要回答，就必須問誰負責城市的設計。我覺得都市計畫者與建築師做了非常棒的工作，他們創造了許多具標誌性的城市景觀建築，但當走進這些建築實際使用，還是能體驗到一些落差，例如大型活動中女性廁所常大排長龍，這些並不是刻意為之，而是為了符合建築的法規準則，沒有優先考量人們的實際需求。

在執行過的專案中，我想傳達一個觀點——「設計可以精簡」。安養院建造在公寓大樓的附近，被稱為「鄰避設施」，也就是不要在我家後面蓋的設施，民眾普遍不希望安養院設在住家附近，擔心會影響房價。此外，安養院原本只是短期照護設施，卻因家庭照顧負荷沉重，許多長者長期住在院中，甚至聽過最長的已待了 27 年。於是此案的目標是把「真正的院民需求」帶回討論現場，讓業主以更貼近生活的視角思考設計，讓院民能把安養院視為真正的「家」。透過拍攝紀錄片、深入訪談，我們發現「家的感覺」更包含心理安全、情感連結與生活習慣。因此，安養院最終被設計成新加坡第一個「無柵欄」的開放式機構，周邊居民能自由穿越，促進社區交流，讓住在其中的長者不再被隔離。

近二十年來，新加坡的包容性設計多聚焦於無障礙設施與空間可及性，但設計師的任務是突破既有框架，帶來新的可能。2022 年，新加坡身心障礙主管機構 SG Enable 推動包容性設計計畫，希望將包容性從設計圈擴展到一般民眾與企業，包含咖啡館、學校、購物中心及社區空間等。我們團隊並未單獨提出想法，而是與身心障礙者、照顧者與社會企業共同發展，最後歸納出六大核心體驗原則，並整理成一本「設計攻略本」，協助更多人打造友善空間。

包容性設計不一定是困難、昂貴的事情，只需要理解真實需求，舒服自在的溝通。包容性設計常被關注的類別像是身心能力、性別、年齡與文化等差異，但真正影響設計成果的，是誰有能力、有權力參與到設計的過程中。若我們能以創意重新思考，讓更多不同聲音在設計中被看見並納入，設計本身便能成為推動社會改變的一股強大力量。

韓國 Korea

金賢善 Kim Hyun Sun

Hyun Sun

讓色彩成為城市的語言

- ◆ 韓國設計協會總會（KFDA）會長
- ◆ 首爾設計基金會董事長
- ◆ 榮獲獎項：2014 亞洲最具影響力設計獎年度大獎（香港設計中心主辦）、2005 聯合國 NGO 世界和平教育者國際協會藝術類年度大獎、2004 國際科學理事會藝術類國際年度大獎
- ◆ 主要專案經驗：2002 首爾市政府清溪川復育計畫美學設計、2008 首爾市政府首爾色彩學術研究服務的建立及系統化、2008 南韓巨加大橋設計及景觀計畫、2016 高齡化社會下年齡友善城市設計研究、2022 首爾市政府感染控制標準設計



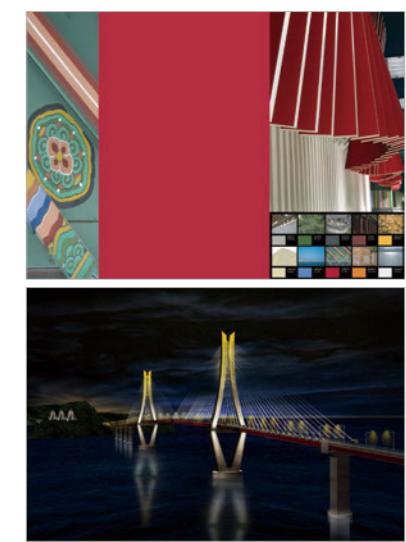
我對公眾設計非常有興趣，也涉略產品設計、視覺設計與城市景觀規劃等領域，包括清溪川復育計畫美學設計、巨加大橋（連接釜山和巨濟）設計及景觀計畫等，城市與公共建設要能以設計回應市民生活，並透過政治決心真正改變城市面貌。接下來我想分享目前正在進行的一個與首爾代表色彩有關的專案計畫。首爾色彩計畫始於 2008 年，當時的市長吳世勳推動城市設計政策，目標是統整市內各區龐雜且不一致的視覺系統。在當時，各區自訂顏色，造成市容紊亂，因此市政府決定啟動一套系統性的色彩整理工程，以建立「首爾共同語彙」，讓整個環境還有城市的空間看起來更一致、更乾淨。

計畫的第一步是大規模色彩調查，從建築、街景、自然環境、歷史建築等地點實地採樣，還有對市民的訪談中，選出 250 個跟首爾相關的顏色，從中再壓縮成 50 色，接著篩選出 10 色，最終形成「首爾代表色」。值得一提的是，這些顏色有個重要的象徵，就是他們集合了建築師的城市觀點、人文學者對歷史文化的詮釋以及市民的情感連結與日常經驗。象徵首爾的代表色非常重要，它將會用在非常多的地方，因此為確定最終代表色，我們在市政府前的廣場進行問卷調查，提出兩個問題：1. 想到首爾，你會想到什麼顏色？2. 在十個候選色中，你認為最具魅力的是哪一個？

調查的結果很有趣，我們發現根據年齡層會有不一樣的結果，呈現明顯的世代差異。10 幾歲的青少年對首爾的第一印象是「首爾天空藍」，覺得最有魅力的顏色則是「首爾天空藍」及「丹青紅」；30 至 50 歲族群壓倒性地選擇「丹青紅」為最具魅力的顏色；50 歲以上的民眾除了丹青紅外，也喜愛「嵐山綠色」。以最終整體調查結果來說，想到首爾就會想到天空藍，覺得最有魅力的顏色則是丹青紅。而以設計相關的專家為對象的調查中，則是「漢江銀白」與「花牆黃土」並列第一名。這顯示市民與專家對城市視覺的連結與專業感知並不全然相同，提供了更全面、多層次的思考基礎。最終，市民票選最高的「丹青紅」被選定為「首爾象徵色」；「漢江銀白」則成為「首爾基礎色」。

我們進一步探討「丹青紅」及「漢江銀白」對韓國人民有什麼樣的文化象徵，丹青紅根植於韓國傳統文化，有驅邪之意，亦象徵陽性力量；銀白色源自朝鮮時代庶民文化，是陶瓷器、石頭的主要色調，也是韓國人最常選擇的汽車顏色。作為基礎色，它被廣泛用於公共設施設計、政府相關系統、交通工具等，城市色彩統一後，街道視覺品質也大幅提升了。繼 2008 年進行首爾色彩計畫 1.0 版本後，至 2023 年推出 2.0 版本，首爾開始每年選出一個年度色。2024 年的「天空珊瑚色」取自漢江夕陽，2025 年的「極光綠」則源自大數據分析出的「漫長又綠的夏天」——在地球暖化下，首爾出現 91 天的熱帶夜。

城市色彩並不僅是美學操作，而是文化、歷史、日常經驗與集體情感的凝縮。透過系統化研究、市民參與及跨領域合作，色彩得以成為城市的語言，讓居民在熟悉的色系中建立歸屬感，讓城市在全球設計版圖中展現獨特的文化標誌。





香港 Hong Kong 陳綽盈 Doris Kath Chan

探索自己的語言，從靈感啟程



- ◆ DORISKATH 個人品牌創始人兼設計總監
- ◆ 2025 年 參展 香港館 @Fashion Source 時尚之源深圳展暨深圳原創時裝周
- ◆ 2024 年 參展 香港館 @FaW Tokyo 2024
- ◆ 2023 年 荣獲香港設計師協會大獎頒發「香港設計師協會－香港品牌大獎」
- ◆ 《香港時裝設計師協會》執行會員
- ◆ 《香港時裝設計師協會－青年設計大獎》評判



我來自香港，畢業於倫敦的中央聖馬丁學院，以同名品牌 DORISKATH 闖蕩國際時尚圈十年，作品曾於哥本哈根、倫敦、日本、韓國、上海與深圳等地發表，我以「一衣多穿」、「一裙多著」與永續時尚為核心理念，強調服裝不僅要具備多風格、多功能，也要兼顧環境意識。我本身也是香港服裝設計師協會的成員，除了服裝設計以外，我亦投身初中、高中教育，希望把在倫敦及時尚產業的所學及經驗傳授給新一代設計者。

2024 年時，我發表一系列以「夢境」為主題的服裝，從《愛麗絲夢遊仙境》中取材，將故事意象轉化為服裝、配件與舞台氛圍。2025 年迎來我的品牌十週年，我以最新系列「月蝕花綻」在香港 CENTRESTAGE 發表，延續十年前初登哥本哈根時的紅、白、黑三色，再以全新語彙回應十年心境的變化。我認為在設計這件事情上必須要跨出自己的領域，因此這次我與裁縫夥伴合作，也深刻體會跨領域合作對時尚創作的重要性。

「設計就是設計師自身的反射」，每一件作品都是設計者的語言。因此，時尚設計師必須建立可辨識的個人風格，讓觀眾一眼就能認出品牌，品牌識別不只來自外形，更源自設計師對身體、線條與風格的獨特觀察。對我而言，DORISKATH 的個性來自結構線條、立體造型與單色系編排，這些都是我持續探索的品牌語彙。

我熱愛建築，所以也會從建築當中找尋靈感，例如建築的線條結構、柱式與動態曲線，然後將其轉化為服裝語言。創作是一段「不斷構建與關聯」的過程，需要透過拆解關鍵字、對話與視覺化資料逐步累積。設計流程通常從主題與情感氛圍開始，再進入配色、材質與造型元素。主題會決定色彩，例如悲傷的故事可能使用暗色調，輕快的主題則偏向明亮色系，接著挑選結構元素，例如荷葉邊、立體結構、刺繡、釘珠，並從大量草圖中挑出最合適的設計。

設計進入打樣階段後，就會和裁縫師開始挑選布料並製作樣衣、調整細節，比如刺繡會是什麼樣子、釘珠最後怎麼呈現，有些造型甚至需重做五次才能達到理想的結構。服裝完成後，整個系列將進入伸展台規劃，包括模特兒試鏡、鞋履與妝髮設定、舞台效果彩排等。這些過程中的每一個細節都會影響最終呈現，例如如果要在舞台上放置大型玫瑰花，就需要確認模特兒走位的安全、光線與服裝是否相互呼應。

我在六年前曾在倫敦舉辦一場時尚活動，不同於傳統伸展台，更像是一種時尚的呈現（Fashion Presentation）。我們在同一個空間內呈現所有的舞台，觀眾不能碰模特兒，但能近距離觀察甚至觸摸服裝的質感。我必須在極短時間內從三百多位模特中挑選適合者，同時打造整個空間場景，讓氛圍與作品相互支撐。這次經驗讓我深切感受到空間、舞台與服裝之間的互動，是時尚創作不可分割的一部分。

十年的品牌旅程中，屬於我的系列主題、永續理念、建築靈感與扎實的製作過程，不斷累積品牌語彙，也讓 DORISKATH 成為具有個性、文化深度與創意能量的時尚品牌。希望更多設計師能勇於探索自己的語言，從靈感啟程，在創作中持續尋找屬於自己的風格與力量。



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



聽眾認真聆聽講座



聽眾於講座尾聲依依不捨與國際設計師合影留念



第十二屆「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 52 所學校及 250 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：2025年9月20日（六）至9月21日（日）09:00～17:00

地點：亞洲大學 國際會議中心 A101 & 創意設計學院各系專業教室（臺中市霧峰區柳豐路500號）

【學生組】活動時程規劃：

09/20 第一天 Day 1

時間	內容
09:00~09:30	學員報到 (地點：亞洲大學 國際會議中心 A101)
09:30~10:00	工作坊：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

09/21 第二天 Day 2

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 國際會議中心A101）
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：

09/20

時間	內容
09:00~09:30	報到（地點：亞洲大學 國際會議中心 A101）
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



第十二屆「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【建築與景觀設計－教師組】

國際設計講師：金賢善 Kim Hyun Sun (韓國)



金賢善設計師（白衣拿麥克風者）向學員說明城市色彩案例



金賢善設計師（前排右四）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：小川明生 Akio Ogawa (日本)；協同老師：方曉瑋



小川明生設計師（藍衣站立者）仔細聆聽學員的創作理念並給予建議



小川明生設計師（前排左二）與學員們合影

實作操練紀錄【視覺傳達設計－學生組】

國際設計講師：柳允皓 Yoo Yoon Ho (韓國)；協同老師：陳郭益言



柳允皓設計師（藍衣戴眼鏡者）給予學員發想方向建議



柳允皓設計師（第二排右三白衣者）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：秋山香 Kaori Akiyama（日本）；協同老師：吳品潔



秋山香設計師（著黑衣站立者）檢視學員創作成果



秋山香設計師（前排右五）與學員們合照

實作操練紀錄【產品設計－學生組】

國際設計講師：李志明 Lee Tze Ming（新加坡）；協同老師：徐宏文



李志明設計師（右一）認真聆聽學員想法理念並給予反饋



李志明設計師（前排右四）與學員們合影留念

實作操練紀錄【時尚設計－學生組】

國際設計講師：陳綽盈 Doris Kath Chan（香港）；協同老師：黃明媛、蕭沛宸



陳綽盈設計師（著黑衣者）指導學員創作技巧



陳綽盈設計師（前排左五）與學員們合影留念

成果發表紀錄

視覺傳達設計組學員發表海報創作成果



產品設計組學員向所有學員及講師展示創作的實體作品



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

114 年度頒獎典禮暨成果發表記者會

時間：2025年12月19日（五）10:00~12:30

地點：國家圖書館B1 多功能展演廳（100 臺北市中正區中山南路20號）

114年「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」頒獎典禮暨成果發表會今(19)日(星期五)舉行，今(114)年度共有193件作品通過審核，其中1件獲得「全場大獎」獎勵，1件獲得「金獎」獎勵，5件獲得「銀獎」獎勵，10件獲得「銅獎」獎勵，176件獲得優選及入選獎項，學生表現相當亮眼，獲得國際競賽的高度肯定，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65校，獲獎作品更高達2,094件。114年各類別大獎得主如下：

產品設計類—國立成功大學規劃與設計學院工業設計學系碩士班學生林姿廷、徐苡宸創作作品「Hoo!」，此作品是一款專為語言治療師所設計的創新構音教具，藉由有趣的吹氣互動遊戲增強口腔基本動作，將故事、紙盒和電子電路結合，帶給孩童全新的互動體驗，改善構音異常和咬字不清的問題，也助於未來語言發展。本作品亦於114年獲得「美國國際設計傑出獎(IDEA)一金獎Gold」，並獲得本計畫第一等金獎。

視覺傳達設計類—中國科技大學規劃與設計學院視覺傳達設計系學生陳鈺捷、楊予震、陳亞琪、林崇民創作作品「蝶詠 Butterfly Sustainability」，作品是透過紙張、色彩與互動設計，重現臺灣特有蝴蝶的姿態與色彩，取代實體採集，減少對生態的傷害。結合立體紙雕、色票與NFC技術，傳遞自然與設計的共鳴，喚起人們對本土物種的記憶與關懷。本作品亦於114年獲得「紐約藝術指導協會年度獎—Silver」，並獲得本計畫第一等銀獎。

時尚設計類—實踐大學設計學院服裝設計學系學生吳志耀創作的服裝作品「超脫 Nirvana」，以佛教講求「一切皆空」，指出「空」並非虛無，而是經歷淬鍊後的超脫境界，並轉化為服裝設計的核心元素。透過大膽的設計手法及色彩表現傳達消滅貪、嗔、痴所帶來的痛苦跟煩惱，才能從六道輪迴中超脫，得到自在的理念。此作品亦於114年獲得「iD 國際新銳設計師獎—Second Place」，並獲得本計畫第一等銀獎。

工藝設計類—國立臺灣藝術大學設計學院工藝設計學系碩士班學生蘇晏瑩創作的陶瓷藝術作品「糖籠 SUGAR CAGE」，以在現代社會中，人們常被慾望吞噬為理念，表達甜食曾是逃避痛苦的慰藉，卻也成為無法擺脫的枷鎖。作品將枷鎖製作成甜甜圈外型，象徵人們在追求快樂的過程中反而被束縛。此作品亦於114年獲得「義大利法恩扎當代國際陶藝獎(雙年展)一銀牌」，並獲得本計畫第一等銀獎。

數位動畫類—國立東華大學藝術學院藝術創意產業學系碩士班學生彭琬淇創作的動畫作品「展(出的內心剖白與數次重覆閱)覽 EXHIBITION」，以內心的剖白為創作核心，闡述當過往的作品於腦海中展出，自己是否能於其中探尋出更深入內心的道路？在內思想與現實世界間，不斷地反覆審視自我，挖掘被忽視的情感，嘗試找出面對負面情緒的方式。此作品亦於114年獲得「紐約藝術指導協會年度獎(ADC)一銅方塊獎 Bronze Cube」，並獲得本計畫第一等銅獎。

建築與景觀設計類—亞洲大學設計學院室內設計學系碩士班學生陳翠懿創作的室內設計作品「陶藝 Tao.yi.」，以製陶的「過程」做為靈感，將陶瓷的製作轉化為空間語言，延伸為品茗器具與建築場域，引導人們從茶藝的沉靜中，品味最初的質樸美感，提供一處在過度物質追求後，得以回歸內在與自然的靜謐之所。該作品亦於113年獲得「ISARCH 設計獎—Bronze」，並獲得本計畫第二等銅獎。

完整獲獎名單已公布於教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫(簡稱：IDC)官網(<https://www.moe-idc.org/>)，相關作品除了於114年12月19日上午10時至12時假國家圖書館(地址：100 臺北市中正區中山南路20號)展出外，亦有許多傑出設計新秀們現身與社會大眾分享交流，歡迎蒞臨參觀。



頒獎典禮與會貴賓與獲獎學生、指導老師一同合影留念



教育部高等教育司廖高賢司長恭喜所有獲獎師生榮獲國際獎項



教育部高等教育司廖高賢司長(第二排左八)頒發支票給亞洲大學獲獎師生



教育部高等教育司廖高賢司長(第二排左五)頒發支票給中國科技大學，與獲獎師生一同分享榮耀



獲獎學生分享得獎作品創作理念及心得



出席長官與獲獎指導老師們合影



計劃發起人林磐聳講座教授介紹計畫成果



教育部高等教育司廖高賢司長(第二排左六)頒發支票給嶺東科技大學獲獎師生，並一起分享榮耀



教育部高等教育司廖高賢司長(左五)頒發支票給國立臺灣師範大學，與獲獎師生一起分享榮耀



頒獎典禮會場一隅



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。

設計傳承推廣計畫

2025「設計深耕 X 生根設計」系列活動

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，八年已累積辦理專題講座 8 場次、校園講座 100 場次及工作坊 2 場次，共 141 位設計師擔任設計傳承講師及 11,364 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，或是近十年曾獲獎勵金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臺。

設計傳承講師

校園講座



專題講座



校園講座紀錄 (6 場次、邀約 6 位講師及 391 位師生參與)

【校園講座第一場次】3/10(一) 國立臺東大學 數位媒體與文教產業學系

設計傳承講師：JP SPACE 創意總監／導演—蔣承翰



蔣承翰導演分享其接案執行的歷程及豐富得獎經驗



國立臺東大學張嘉玲主任 (右) 致贈感謝狀予蔣承翰導演 (左)



國立臺東大學數位媒體與文教產業學系師生全場大合照，第一排中間由左至右為蔣承翰導演、張嘉玲主任、林語瑄老師

【校園講座第二場次】4/10(四) 弘光科技大學 多媒體遊戲發展與應用系

設計傳承講師：獨立影像創作者／導演—謝宗宜



謝宗宜導演分享其畢業製作短篇敘事動畫創作過程



於弘光科大多媒體遊戲發展與應用系，謝宗宜導演 (首排右) 和劉明昆老師 (首排左) 與學生們合照

【校園講座第三場次】4/22(二) 嘉南藥理大學 多媒體與遊戲發展系

設計傳承講師：白鹿動畫有限公司 導演 / 動畫總監—童譯白



童譯白導演說明沉式劇場的製作環節



感謝嘉南藥理大學多媒體與遊戲發展系師生熱情參與，童譯白導演 (左二) 和蘇致遠主任 (左一) 與學生合照

【校園講座第四場次】4/24(四)南臺科技大學 創新產品設計系

設計傳承講師：中華電信 資深使用者經驗設計師－徐語鎧



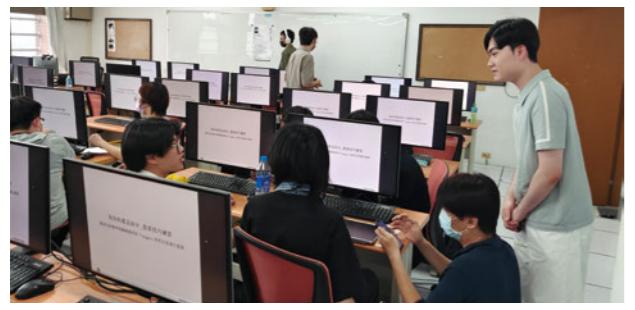
徐語鎧設計師介紹 UI 與 UX 之間的差異



創新產品設計系程筑鈺主任（左）致贈感謝狀予徐語鎧設計師（右）

【校園講座第五場次】5/5(一)臺北城市科技大學 數位多媒體設計系

設計傳承講師：民制設計顧問有限公司 設計總監－向祖民



向祖民設計總監讓同學練習簡單設計口號提案



向祖民設計總監介紹咖啡品牌識別設計案

【校園講座第六場次】5/27(二)國立臺南大學 視覺藝術與設計學系

設計傳承講師：反覆分心文化有限公司 負責人 / 藝術創作者－辛怡澄



辛怡澄負責人分享海外駐村的經驗



視覺藝術與設計學系李香蓮主任（左）致贈感謝狀予辛怡澄負責人（右）



辛怡澄負責人（首排左二）和與李香蓮主任（首排左一）及學生們合照

專題講座紀錄【1場次、邀約3位講師及121位聽眾參與】

日期：2025年6月6日(五)下午01:00~05:00

地點：亞洲大學附屬現代美術館 安藤講堂（台中市霧峰區柳豐路500號）

設計傳承講師：

圖案室負責人 & 藝術指導－彭星凱

TINGANHO.INFO 藝術總監－何庭安

東海醫院設計工作室創辦人－徐景亭



亞洲大學執行團隊致贈感謝狀予講者，由左至右分別為林孟潔助理教授、徐景亭創辦人、何庭安藝術總監、林磐聳講座教授、彭星凱負責人、謝省民教授



「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踴躍參加國際比賽，為使得獎學生能進一步與產業接軌，於2025年12月19日（星期五）於臺北國家圖書館舉辦「2025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

「2025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、時尚設計類，共計14位獲獎學生及8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。

2025獲獎學生作品發表與產業座談會

活動時間：2025年12月19日（五）下午01:30~05:00

活動地點：國家圖書館B1多功能展演廳

參與對象：114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建議



2025「獲獎學生作品發表與產業座談會」業師及獲獎學生大合照

2025國際設計展

活動介紹

本計畫執行以來，每年學生參與國際設計競賽成果豐碩，並且多次安排至日本、韓國、墨西哥、越南、泰國、馬來西亞等國家展覽，用以推廣臺灣設計教育成果。2025年外交部為展現臺灣多元的文化底蘊，並進一步拓展臺灣文化藝術於國際的能見度與影響力，規劃「2025歐洲臺灣文化年」藝術活動，且適逢11月7日德國柏林舉辦「紅點品牌暨傳達設計獎」頒獎典禮，因此特別於2025年11月7日（五）至11月21日（五）在柏林駐德國台北代表處臺灣文化廳舉辦「看見臺灣，設計之光 Taiwan in the Spotlight: Design Excellence」展覽，展出臺灣學生獲獎作品。

本展集結全臺18所大專校院歷年榮獲紅點品牌暨傳達設計大獎 Best of the Best 以上獎項的優秀作品，並展出2025年最新得獎學生創作，總計近60件。展品橫跨視覺傳達、包裝設計、互動體驗與產品創新等多元領域，全面呈現臺灣設計教育的創意厚度與國際競爭力。希冀透過國際展演呈現臺灣學生之設計能量。透過這些海外展出強力宣傳，使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。

看見臺灣，設計之光

展出時間：2025年11月7日（五）至11月21日（五）

展出地點：駐德國台北代表處臺灣文化廳

展覽內容：歷年臺灣學生紅點設計獎獲獎作品



「看見臺灣，設計之光」展覽開幕式，貴賓與紅點設計獲獎學生一同合影



德國觀眾參觀臺灣學生歷年榮獲紅點設計獎作品



駐德代表谷瑞生為「看見臺灣，設計之光」展覽開幕式致詞



紅點設計獎副總裁 Mrs. Jana Zec、Mr. Jova Zec、駐德代表谷瑞生及計畫協同主持人林孟潔助理教授（由左至右）一同合影留念

2025 臺灣設計展演巡迴成果展

展出時間：2025 年 4 月 8 日（二）至 5 月 30 日（五）

協辦單位：

弘光科技大學多媒體遊戲發展與應用系
南臺科技大學創新產品設計系
嘉南藥理大學多媒體與遊戲發展系
國立臺南大學視覺藝術與設計學系

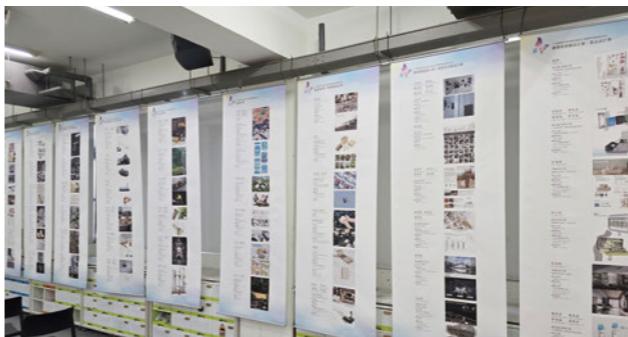
關於巡迴成果展

2025 臺灣設計展演巡迴成果展主要展出內容為本計畫 113 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。

特別感謝弘光科技大學劉明昆副教授、南臺科技大學陳亞麟老師、嘉南藥理大學黃葆芳系秘書、國立臺南大學李香蓮主任協助展出事宜。



2024 巡迴成果展 主視覺掛軸



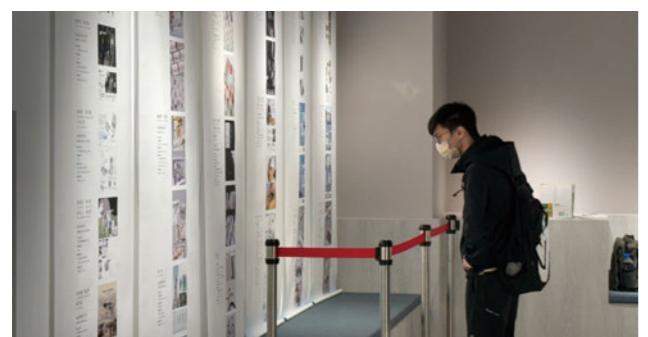
南臺科技大學



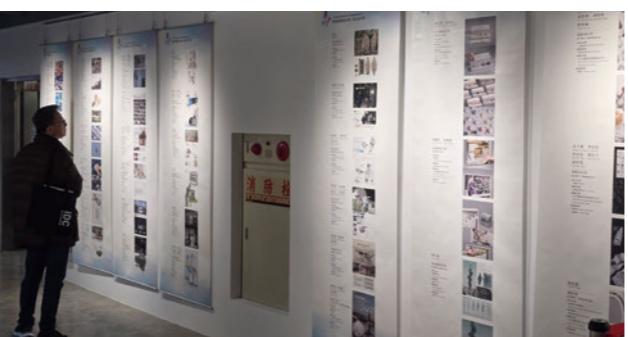
南臺科技大學



嘉南藥理大學



弘光科技大學



國立臺南大學

IDC 2025

書名 2025 教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫
International Design Competition

出版機關 教育部

發行人 鄭英耀

發行單位 教育部高等教育司

地址 10051 臺北市中山南路 5 號

電話 886-2-7736-5920

主辦機關 教育部高等教育司

執行單位 亞洲大學數位媒體設計學系

專輯主編 林磐聳

專輯副主編 謝省民、林孟潔

專案經理 李玟函、陳芷儀、謝瑋庭

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、高毓婷；虹源翻譯有限公司

攝錄影師 (攝影)蔡德煌、翁鈺棠
(錄影)張楚陽、V 點子工作室

出版日期 115 年 1 月

版刷次 初版 1 刷

訂價 新臺幣 450 元整

I S B N 978-626-345-771-3 (精裝)

G P N 1011500051

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/>

國家圖書館出版品預行編目 (CIP) 資料

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫. 2025 = IDC 2025 : 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115.01

面；公分

ISBN 978-626-345-771-3 (精裝)

1.CST: 設計 2.CST: 數位藝術 3.CST: 作品集

960

114019404



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：《2025 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，115 年 1 月