



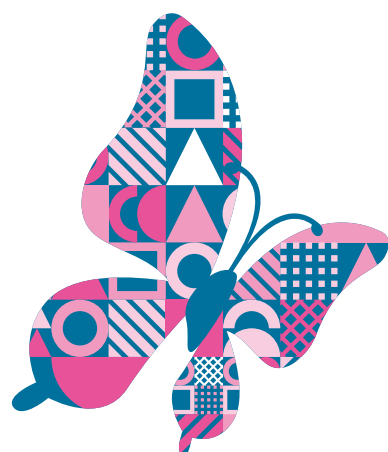
2022

**IDC** International  
Design  
Competition

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫  
**設計戰國策**

林麗鸞 主編

教育部編印  
中華民國一一一年八月



## 目錄

## Contents

■ 序	004
■ 計畫簡介與成果	006
■ 來自亞洲的設計力量－國際設計研討會	018
■ 來自亞洲的設計力量－國際設計工作坊	024
■ 110 年度頒獎典禮暨成果發表記者會	028
■ 2022「設計深耕X生根設計」系列活動	032
■ 國際大型設計展：臺灣設計X韓國發光	040
■ 2022 臺灣設計展演巡迴成果展	042
■ 設計名家專文	044
■ 專訪電子報	074
■ 110 年度獲獎作品介紹	096
■ 國際競賽資訊	311



## 一步一腳印，設計戰國策人才培育的厚積薄發

自從 2002 年政府提出「挑戰 2008 / 國家重點發展計劃」大力提倡「文化創意產業」政策，教育部針對國際藝術與設計競賽，特別規劃了「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」，透過獎勵學生的機制，提升學校設計科系整體的創作氛圍，以期臺灣的設計能量與文化創意產業能夠深耕與茁壯，並增加臺灣獲獎學生創意的國際能見度。

本項計畫執行以來，訂定藝術與設計類國際競賽標的，以及各個獎項獲獎的獎助標準與激勵機制，提高學生積極參與競賽的誘因；另外積極引進國際主要設計競賽的主席與評審來臺舉辦研討會，介紹各個設計競賽的作業程序與評審標準，並且分析獲獎作品的創意表現，促使臺灣設計院校師生得以了解國際競賽的評估標準，進而可以充分準備以利來年之競爭。官方網站同時提供人才資料庫網站功能、國際競賽教學檔案下載功能與新增的藝術院校設計平台功能，提供更多元的服務，創造更多的可能性，並藉此平台推廣深具活力與創意的臺灣新形象。

設計戰國策成為全球首創配合教育政策所規劃的獎勵措施，提供更多藝術與設計領域學生獲得補助機會，讓學子擁有更多磨練自身技能的平臺，也獲得出國增長見聞與交流之機會，得以彰顯最初設計戰國策的計畫理念。國際設計界對於這項投注資源，大力培植年輕學子的作為大為讚嘆。

計畫今年將邁入第 17 個年頭，本年度共有 213 件國際競賽獲獎作品通過審核，歷年累積補助之獲獎件數高達 1,430 件，總共頒發獎金 7,501 萬。今年度榮獲獎勵金之作品有 4 件獲得「金獎」獎勵、3 件獲得「銀獎」獎勵、30 件獲得「銅獎」獎勵，176 件獲得優選及入選獎項，是歷年之最，學生表現相當亮眼，獲得國際高度肯定。固定於年底舉辦之頒獎典禮也順應疫情，首次改以線上頒獎模式，隨著時代變遷與科技進步，我們從實體延伸至網路界，線上線下同時進行，讓本計畫得以延伸的更寬廣，乃至於世界各個角落，透過無遠弗屆的網路力量，設計戰國策也以不同的面貌展現在更多人的視野當中。

2020 年新冠疫情衝擊的嚴峻情況延續至今，除了獎勵金頒獎典禮，設計戰國策仍排除萬難圓滿執行一個個活動，例如連續辦理九屆的「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會暨工作坊，累積邀請來自 20 個國家 59 位國際設計大師，提供不同國家文化思維進行腦力激盪，共計有近 4,000 位臺灣師生受惠；以及邀請國內設計師固定於上半年登場的「設計深耕 X 生根設計」系列活動，共計 96 位設計傳承講師及 8,071 人次參與，不論是定點舉辦專題講座或是深入校園辦理校園講座，無非希望提供學生更多不同管道的交流體驗，給予學生對未來生涯發展的想像，並持續累積與傳承臺灣的設計能量。

設計人才的養成是需要長時間的經營，並要與時俱進的調整策略，過去針對教育部「設計戰國策」計劃所研擬「人、從、眾」的策略，規劃創意設計人力資源培育的目標願景具有三個不同的層次，「人」：單獨一人的個體思考，回歸本質性思維；「從」：雙人相從產生的比較心態，屬於競爭性策略；「眾」：三人成眾後的團體互動，探討結構性系統；並且將之對應在臺灣設計教育推廣的現況，期許培育更多具有創意的種子，保持其獨特的創意本質；能夠在與他人競爭的環境之中，得到精進成長；進而在學校的教學系統或是社會中的生態系統，都能成為人才至上、眾人之力之表率。

設計戰國策有幸持續推動執行 17 年，在這段過程之中不僅親眼目睹臺灣設計在國際舞臺發光，也看見了臺灣設計教育未來的希望，期盼臺灣這批優秀的學子未來投入職場，繼續讓臺灣設計的能量擴大。由衷感謝教育部長期支持推動本項計畫，讓「設計」成為臺灣社會具有聲望的學術領域，更為未來臺灣經濟轉型與社會發展培育了優秀的人才資源；最後特別向所有鼓勵學生參與國際競賽的大專校院，以及在國際參與競賽獲獎的師生，由於你們的努力成果讓臺灣的設計如同振翅高飛的雄鷹，在全球設計舞臺自在遨遊，期望未來有更多豐富的得獎作品誕生，讓世界看到臺灣的設計能量。

## One Foot in Front of the Other, IDC Is Well-Prepared to Cultivate Design Talent

Since the government proposed "Challenge 2008 -- The Six-Year National Development Plan" to promote Taiwan's cultural and creative industries in 2002, the Ministry of Education has been implementing corresponding policies, including "The Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests." This incentive program aims to encourage students from design departments in universities and colleges to keep creating, strengthen Taiwan's design capability as well as cultural and creative industries, and raise the visibility of the creative works of award-winning students on the international stage.

Since the launch of this program, the list of international art and design competitions and incentives for each prize was compiled to encourage students to actively participate in these competitions. Moreover, we invite presidents and judges of renowned international design competitions to Taiwan and hold seminars to introduce the rules and guidelines of these competitions and analyze the award-winning works. This helps design teachers and students in Taiwan understand the judging criteria of these international competitions and prepare themselves better for the following competitions. On the official website of IDC, you can also find a talent database, introduction files of international art and design competitions, and a new section of "The Platform for Art and Design Universities and Colleges." The website aims to provide more diverse services, create more possibilities, and serve as a platform to promote the dynamic and creative image of Taiwan. IDC is the first program of its kind in the world to provide incentives in accordance with education policies, offering grants to art and design students so they have the opportunity to challenge themselves and improve their skills. In the spirit of the program, students are allowed to broaden their horizons by studying abroad or exchanging with international students. The effort we put into cultivating young design talent manages to impress the international design scene.

This is the seventeenth year of the program. We are proud to announce that 213 award-winning works passed the reviewing process this year. As of now, Taiwanese students have won 1,430 international design awards and a total of NT\$75,010,000 has been granted as prize money. This year, IDC celebrated the most successful year since its launch: 4 Gold Award winners, 3 Silver Award winners, 30 Bronze Award winners, and 176 recipients of merit awards or honorable mentions. The students' outstanding performance was highly acknowledged by international organizations. The annual award ceremony was held online for the first time because of the pandemic. As technology advances, an online award ceremony allowed us to reach more audience by breaking geographical barriers. IDC will continue to be a part of our daily lives in different forms.

To date, COVID-19 has affected our way of living. However, except for the award ceremony, IDC manages to organize one event after another against all odds. For instance, "The Power of Asian Design" International Design Seminar and Workshop has been successfully held for nine years in a row. It has welcomed 59 international designers from 20 countries, creating a platform for people from different countries and cultures to brainstorm. As of now, over four thousand teachers and students have attended the event. Furthermore, the "Design Plows Deep X Design Takes Root" event series takes place annually in the first half of the year. In total, 96 Taiwanese designers have served as design inheritance instructors, and 8,071 people have participated in this series of events. From keynote forums to on-campus forums, we hope students can learn and exchange ideas through different channels, have a better understanding of their career development, and continue to pass down the design energy of Taiwan.

The cultivation of design talent requires long-term management and up-to-date adjustments to its strategies. In the past, IDC formulated the "Individual, Pair, Group" strategy, which represented the three levels of creative design talent cultivation. "Individual" refers to the unique and essential thinking of one person; "Pair" means two people who compare with each other, representing a competitive strategy; "Group" symbolizes the interactions among a group of people, which stands for the structural system. The "Individual, Pair, Group" strategy reflects the promotion of Taiwan's design education nowadays. We hope to cultivate creative design talent while keeping the uniqueness of each individual. They are also expected to learn and grow in a competitive environment in order to improve themselves. Finally, we hope that they can become role models at school or in society, demonstrating the success of talent cultivation and the might of the masses.

It is our greatest honor to announce that this year marks the seventeenth year of IDC. During this time, we have not only witnessed how Taiwan's design became prominent in the international design scene, but also seen the bright future of Taiwan's design education. We hope that after these remarkable young students enter the workforce, they can contribute to increasing Taiwan's design capability. I'd like to express my sincere appreciation to the Minister of Education for the continued support for this program, making design a prestigious field of study in Taiwan and laying a solid foundation for Taiwan's economic transition and social development in the future. Finally, I'd like to thank the universities and colleges that encourage students to participate in international competitions as well as all the award-winning teachers and students. It is your hard work that helps Taiwan's design dominate in the world like a soaring eagle. I can't wait to see even more diverse award-winning works in the future and let the world witness Taiwan's design capability.





教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

## 計畫簡介與成果

### 計畫緣起

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

### 計畫成果

#### 一、藝術與設計類國際競賽推廣、人才資料庫網站功能維護與國際競賽教學檔案建置

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

#### 關於「國際競賽教學檔案」

根據「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」

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

"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 this 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>)

### 瀏覽或下載「國際競賽教學檔案」步驟



步驟 1：開啟「設計戰國策官方網站 (<http://www.moe-idc.org/>)」  
Step 1: 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

### 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



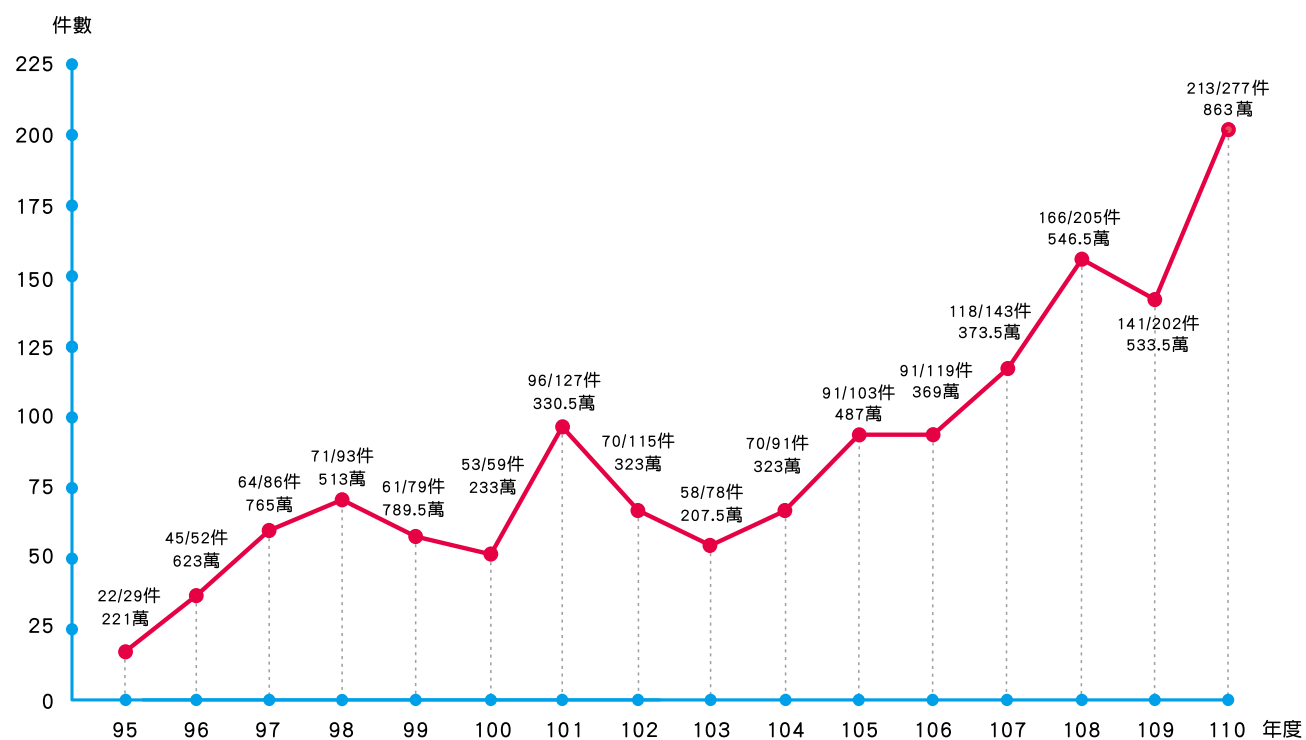
## 二、辦理藝術與設計類國際競賽之獎勵金審查行政作業

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（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。110 年度共計收到 277 件獎勵金申請案，最終 213 件通過申請，其中包括 4 件金獎、3 件銀獎、30 件銅獎，銅獎以上獎項目前已累積達 188 件，共計已有 54 所臺灣學校學生於國際獲獎發光並獲得本計畫之補助（請參閱圖一～圖三）。臺灣學子在國際設計舞臺漸漸發光，帶來的好成績是有目共睹，獲獎作品不只吸引集資平臺的關注、產業界的合作邀約或是學生自行創業發展，部份商品也已陸續上市販售，顯示出本計畫對提升臺灣藝術設計與文化創意，是具有明顯的鼓勵作用。

## 三、舉辦頒獎典禮暨成果發表記者會

110 年度活動於 2021 年 12 月 24 日（五）於 YouTube 舉辦「2021 設計戰國策線上頒獎典禮暨成果發表會」，邀請教育部長官及獲獎學校之校長致詞，一同參與此盛會。（頒獎典禮直播網址：<https://youtu.be/eLD32we6hY4>）



●100年度IDC從「推廣期」進入「發展期」之因，故調整各等級獎項之獎勵金額，鼓勵性質不變

圖一：1,430 件國際競賽獲獎作品，頒發獎金 7,501 萬元整

Chart 1: 1,430 Award-winning Works in International Competitions With a Total Prize Money of NT\$75,010,000 Granted

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

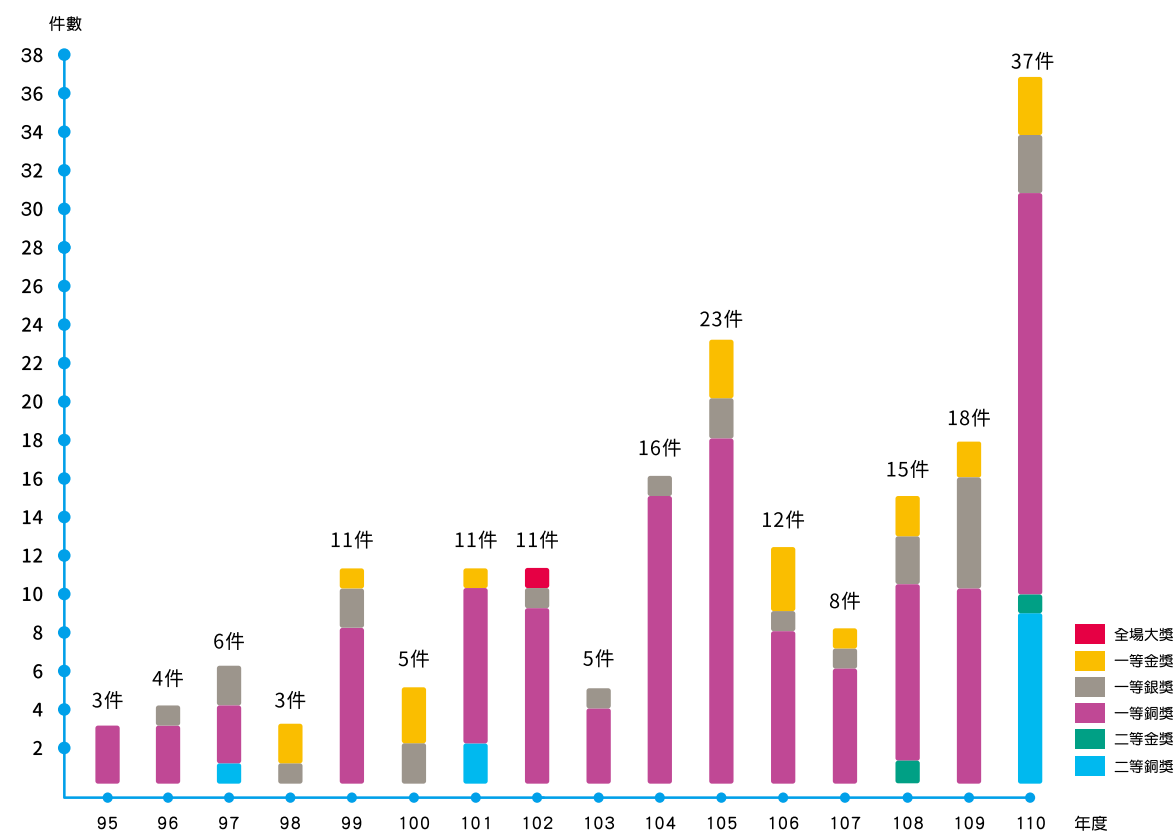
Since the project was launched in 2005, the number of international competition winners has been increasing: 22 in 2006, 45 in 2007, 64 in 2008, and 71 in 2009. There were 61 winners in 2010, including one for Gold Award, two for Silver Award, and eight for Bronze Award. The project welcomed three Gold 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. The project also welcomed another award-winning university to the bunch. (For more information, please refer to Table 1 and 2.)

Ever since the launch of this project, the number of award-winning Taiwanese students in international competitions has been growing steadily every year. This shows how universities and colleges have been paying attention to the promotion of design education in Taiwan over the years. In 2021, 277 works applied for the scholarship, 213 of which passed the reviewing process with four Gold Award winners, three Silver Award winners, and 30 Bronze Award Winners. As of 2021, a total of 188 recipients were winners of Bronze or higher awards from 54 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

The 2021 IDC Online Award Ceremony and Press Conference on Achievements was held on December 24th, 2021 and live streamed via YouTube. The attendees included officials of the Ministry of Education and presidents of award-winning universities and colleges. (For the live streaming of the award ceremony, please visit: <https://youtu.be/eLD32we6hY4>)



圖二：1,430 件國際競賽獲獎作品，188 奪得銅獎以上獎項

Chart 2: 1,430 Award-winning Works in International Competitions, 188 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」，至今已至第九屆（請參閱表三），讓許多對精進設計有興趣的師生受益，過去八屆曾邀請日本東京 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—李淳真先生，印度國家設計學院校長—Pradyumna Vyas 先生，香港新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。

第九屆「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會暨工作坊於 2022 年 4 月 22 日至 4 月 24 日分別假國立公共資訊圖書館及亞洲大學登場，邀請大葉大學工業設計學系教授—Johann Geiger、CRE8 DESIGN 資深設計經理—Georg Todtenbier、優美吉可有限公司總經理—池田康正 Omijika Mame、雙向設計 Bilateral Design 負責人—林旋鋒 Lim, Kee Fung、臺北中國文化大學景觀學系副教授—亞歷馬諦 Alessandro Martinelli 等國際設計大師，分享國際設計觀點及在地實務經驗，並於國際設計工作坊帶領各組實作示範，並個別指導討論與進行作品總評。

連續辦理九屆的「來自亞洲的設計力量」累積邀請來自 20 個國家/地區共 59 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因受疫情影響，僅開放線上直

播，總計累積有 1,218 次觀看次數，有 57 所學校報名聽講；今年國際設計工作坊，首度改為線上工作坊，大師們引導學生做創意發想及實際操練，讓學生與國際設計思維接軌，藉此提升國內的設計教育水平，本屆「視覺傳達組」、「產品設計組」及「建築與室內設計組」共計 19 所學校 100 名學生參與，產出 41 件作品。希冀不同文化透過設計交流的方式，匯聚成一股強大的設計力量，進而影響與改變全世界，留下更多傳承故事與經驗分享。

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

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，五年已累積辦理專題講座 5 場次、校園講座 67 場次及工作坊 2 場次，共計 96 位設計師擔任設計傳承講師及 8,071 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設計戰國策審查委員、設計大賽評審委員或臺灣各設計協會代表與推薦之設計師，或是近十年曾獲設計戰國策補助過之新銳設計師。此系列活動整合教育部藝術與設計人才計畫資源、與臺灣設計協會合作，並邀請設計戰國策新銳設計師加入，帶著累積的設計實力與資源舉辦講座、工作坊，讓更多藝術與設計背景的新鮮人傳承臺灣設計能量，提供新銳設計師或設計新鮮人更多學習與交流的平台。

#### 4. Organizing "The Power of Asian Design" to expand Taiwanese Students' Horizons

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

The 9th edition of "The Power of Asian Design" International Design Seminar and Workshop was held on April 22nd to 24th, 2022 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: Johann Geiger, Professor of Department of Industrial Design at Dayeh University; Georg Todtenbier, Senior Design Manager at CRE8 Design Studio; Omijika Mame, CEO of Omijika Advertising Company; Lim Kee Fung, Founder of Bilateral Design Studio; and Alessandro Martinelli, Associate Professor of Department of Landscape Architecture at Chinese Culture University.

Over the past nine years, "The Power of Asian Design" has invited 59 international designers from 20 countries to the annual tradition. This year, the international design seminar was held online due to the pandemic. The live stream attracted a total of 1,218 views with registered students from 57 universities and colleges. The international design workshop this year was held online for the first time ever. These international design masters helped guide students from brainstorming

to prototyping. This introduced students to international design thinking and can eventually enhance the quality of design education in Taiwan. This year, a total of 100 students from 19 universities representing the category of visual communication, product design, and architectural and interior design managed to present 41 works at the end of the workshop. 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.

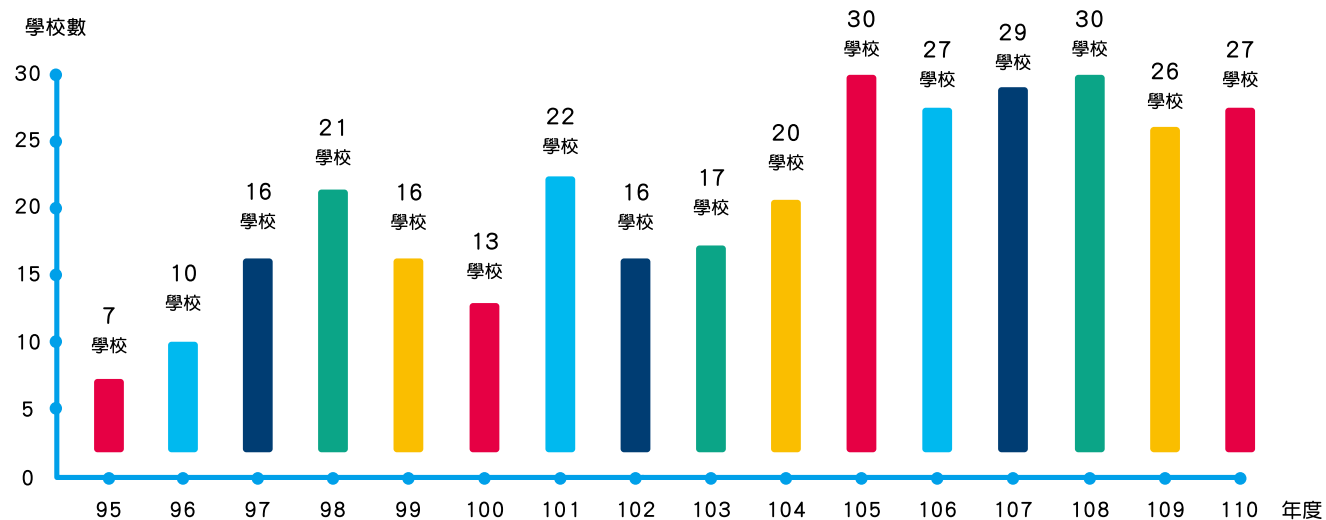
#### 5. The Design Inheritance and Promotion Program's "Design Plows Deep X Design Takes Root" Offering a Platform for More Learning and Exchange

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 5 keynote forums, 67 on-campus forums, and 2 workshops over the past five years. In total, 96 designers have served as design inheritance instructors, and 8,071 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~2021 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 2021

2006 年執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	二等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校		
	0	0	0	3	0	0	9	6	4	22	1. 東方技術學院 2. 國立交通大學 3. 國立高雄師範大學 4. 國立雲林科技大學	5. 國立臺灣師範大學 6. 實踐大學 7. 嶺東科技大學	
	獎金 150 萬	獎金 100 萬	獎金 80 萬	獎金 50 萬	獎金 30 萬	獎金 30 萬	獎金 5 萬	獎金 3 萬	獎金 2 萬	獎金 221 萬			
2007 年執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	二等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校		
	0	0	1	3	0	8	28	3	2	45	1. 明志科技大學 2. 國立成功大學 3. 國立高雄師範大學 4. 國立雲林科技大學 5. 國立臺南藝術大學	6. 國立臺灣科技大學 7. 國立臺灣師範大學 8. 台南科技大學 9. 實踐大學 10. 嶺東科技大學	
	獎金 150 萬	獎金 100 萬	獎金 80 萬	獎金 50 萬	獎金 30 萬	獎金 30 萬	獎金 5 萬	獎金 3 萬	獎金 2 萬	獎金 623 萬			
2008 年執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	二等銅獎	一等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校		
	0	0	2	3	1	4	54	0	0	64	1. 明志科技大學 2. 長庚大學 3. 國立交通大學 4. 國立成功大學 5. 國立高雄師範大學 6. 國立雲林科技大學	7. 國立臺南藝術大學 8. 國立臺灣科技大學 9. 國立臺灣師範大學 10. 國立臺灣藝術大學 11. 朝陽科技大學 12. 輔仁大學	13. 台南科技大學 14. 實踐大學 15. 樹德科技大學 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 30 萬	獎金 30 萬	獎金 10 萬 7 件 獎金 5 萬 47 件	獎金 3 萬	獎金 2 萬	獎金 765 萬			
2009 年執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等優選	二等優選	三等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校		
	0	2	1	6	1	2	52	2	5	71	1. 大同大學 2. 元智大學 3. 明志科技大學 4. 長庚大學 5. 國立交通大學 6. 國立成功大學 7. 國立政治大學	8. 國立高雄師範大學 9. 國立雲林科技大學 10. 國立臺中技術學院 11. 國立臺北科技大學 12. 國立臺南藝術大學 13. 國立臺灣科技大學 14. 國立臺灣藝術大學	15. 朝陽科技大學 16. 復興商工 17. 銘傳大學 18. 台南科技大學 19. 實踐大學 20. 樹德科技大學 21. 嶺東科技大學
	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			



圖三：總計 327 個學校獲獎次數，累積參與學校達 54 所

Chart 3: A Total of 327 Schools Have Won Awards, 54 of Which Were Repeated Award Winners.

## 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，除蒐集國際平面设计、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，讓大能更進一步貼近設計的苦與甜。其他內容包含本計畫年度活動回顧整理，及國際競賽獎勵要點、項目與規章。

## 6. 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.

年執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	一等優選	二等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校
2010	0	1	2	8	1	0	46	3	0	61	1. 大同大學 2. 明志科技大學 3. 亞洲大學 4. 南臺科技大學 5. 國立成功大學 6. 國立高雄師範大學 7. 國立雲林科技大學 8. 國立臺北科技大學 9. 國立臺南藝術大學 10. 國立臺灣科技大學 11. 國立臺灣師範大學 12. 國立臺灣藝術大學 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	獎金 789.5 萬	
2011	0	3	2	0	6	0	39	3	0	53	1. 大同大學 2. 明志科技大學 3. 國立成功大學 4. 國立高雄師範大學 5. 國立臺中技術學院 6. 國立臺北科技大學 7. 國立臺南藝術大學 8. 國立臺灣科技大學 9. 國立臺灣師範學院 10. 崑山科技大學 11. 銘傳大學 12. 實踐大學 13. 樹德科技大學
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 233 萬	
2012	0	1	0	8	2	2	81	2	0	96	1. 大同大學 2. 大葉大學 3. 明志科技大學 4. 長庚大學 5. 亞洲大學 6. 南華大學 7. 國立交通大學 8. 國立成功大學 9. 國立雲林科技大學 10. 國立臺北科技大學 11. 國立臺灣大學 12. 國立臺灣科技大學 13. 國立臺灣師範大學 14. 國立臺南藝術大學 15. 國立聯合大學 16. 崑山科技大學 17. 朝陽科技大學 18. 輔仁大學 19. 銘傳大學 20. 台南應用科技大學 21. 實踐大學 22. 樹德科技大學
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 330.5 萬	
2013	1	0	1	9	13	0	44	2	0	70	1. 大同大學 2. 大葉大學 3. 長庚大學 4. 亞洲大學 5. 南臺科技大學 6. 國立交通大學 7. 國立成功大學 8. 國立高雄師範大學 9. 國立雲林科技大學 10. 國立臺灣師範大學 11. 國立臺北科技大學 12. 國立臺灣藝術大學 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	獎金 323 萬	
2014	0	0	1	4	10	0	38	5	0	58	1. 大同大學 2. 中原大學 3. 亞東技術學院 4. 亞洲大學 5. 國立成功大學 6. 國立雲林科技大學 7. 國立臺中科技大學 8. 國立臺北科技大學 9. 國立臺灣科技大學 10. 國立臺灣師範大學 11. 國立臺灣藝術大學 12. 國立聯合大學 13. 遠東科技大學 14. 銘傳大學 15. 實踐大學 16. 醒吾科技大學 17. 樹德科技大學
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 207.5 萬	
2015	0	0	1	15	10	0	42	2	0	70	1. 大同大學 2. 中原大學 3. 東海大學 4. 長庚大學 5. 亞東技術學院 6. 亞洲大學 7. 崇右技術學院 8. 國立成功大學 9. 國立政治大學 10. 國立高雄師範大學 11. 國立雲林科技大學 12. 國立臺北科技大學 13. 國立臺灣大學 14. 國立臺灣科技大學 15. 國立臺灣師範大學 16. 銘傳大學 17. 台南應用科技大學 18. 實踐大學 19. 樹德科技大學 20. 嶺東科技大學
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 323 萬	

年執行成果	全場大獎	一等金獎	一等銀獎	一等銅獎	一等優選	二等優選	一等入選	二等入選	三等入選	總件數	獲獎學生學校	
2016	0	3	2	18	15	0	48	4	1	91	1. 大同大學 2. 大葉大學 3. 中原大學 4. 正修科技大學 5. 佛光大學 6. 亞洲大學 7. 明志科技大學 8. 東海大學 9. 長庚大學 10. 南臺科技大學 11. 致理科技大學 12. 國立成功大學 13. 國立政治大學 14. 國立高雄大學 15. 國立高雄師範大學 16. 國立雲林科技大學 17. 國立新竹教育大學 18. 國立臺中科技大學 19. 國立臺北科技大學 20. 國立臺灣藝術大學 21. 國立臺灣師範大學 22. 國立臺灣師範大學 23. 國立臺灣師範大學 24. 復興商工 25. 朝陽科技大學 26. 華梵大學 27. 台南應用科技大學 28. 樹德科技大學 29. 醒吾科技大學 30. 嶺東科技大學	
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 487 萬		
2017	0	3	1	8	2	0	74	2	1	91	1. 大同大學 2. 大葉大學 3. 中原大學 4. 元智大學 5. 弘光科技大學 6. 正修科技大學 7. 亞東技術學院 8. 亞洲大學 9. 明志科技大學 10. 東海大學 11. 致理科技大學 12. 國立高雄師範大學 13. 國立雲林科技大學 14. 國立臺中科技大學 15. 國立臺北科技大學 16. 國立臺北商業大學 17. 國立臺北藝術大學 18. 國立臺南藝術大學 19. 國立臺灣師範大學 20. 國立臺灣師範大學 21. 國立臺灣師範大學 22. 崇右影藝科技大學 23. 朝陽科技大學 24. 朝陽科技大學 25. 台南應用科技大學 26. 銘傳大學 27. 樹德科技大學 28. 醒吾科技大學 29. 嶺東科技大學	
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 369 萬		
2018	0	1	1	6	2	3	102	2	1	118	1. 大同大學 2. 中原大學 3. 中國科技大學 4. 中華大學 5. 台北海洋科技大學 6. 正修科技大學 7. 佛光大學 8. 亞洲大學 9. 明志科技大學 10. 南臺科技大學 11. 建國科技大學 12. 國立交通大學 13. 中國科技大學 14. 國立高雄科技大學 15. 國立雲林科技大學 16. 國立臺中科技大學 17. 國立臺北科技大學 18. 國立臺北教育大學 19. 國立臺南藝術大學 20. 國立臺灣師範大學 21. 國立臺灣師範大學 22. 國立臺灣師範大學 23. 崇右影藝科技大學 24. 朝陽科技大學 25. 新民高中 26. 台南應用科技大學 27. 銘傳大學 28. 樹德科技大學 29. 嶺東科技大學	
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 373.5 萬		
2019	0	2	2	1	10	5	1	113	19	13	166	1. 大同大學 2. 中原大學 3. 中國科技大學 4. 正修科技大學 5. 佛光大學 6. 亞洲大學 7. 明志科技大學 8. 東方設計大學 9. 東海大學 10. 南臺科技大學 11. 致理科技大學 12. 國立高雄師範大學 13. 國立雲林科技大學 14. 國立臺中科技大學 15. 國立臺北科技大學 16. 國立臺北教育大學 17. 國立臺南藝術大學 18. 國立臺灣師範大學 19. 國立臺灣師範大學 20. 國立臺灣師範大學 21. 國立聯合大學 22. 崑山科技大學 23. 朝陽科技大學 24. 實踐大學 25. 台南應用科技大學 26. 輔仁大學 27. 銘傳大學 28. 樹德科技大學 29. 醒吾科技大學 30. 嶺東科技大學
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 546.5 萬	
2020	0	2	6	10	3	0	99	20	1	141	1. 大同大學 2. 大葉大學 3. 中原大學 4. 中國科技大學 5. 元智大學 6. 台南應用科技大學 7. 正修科技大學 8. 亞洲大學 9. 明志科技大學 10. 東海大學 11. 南臺科技大學 12. 致理科技大學 13. 國立雲林科技大學 14. 國立臺中科技大學 15. 國立臺北科技大學 16. 國立臺北商業大學 17. 國立臺北教育大學 18. 國立臺灣師範大學 19. 國立臺灣師範大學 20. 國立臺灣師範大學 21. 朝陽科技大學 22. 實踐大學 23. 銘傳大學 24. 樹德科技大學 25. 龍華科技大學 26. 嶺東科技大學	
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 1 萬	獎金 533.5 萬		
2021	0	3	3	1	21	14	9	160	2	213	1. 大同大學 2. 中國科技大學 3. 台南應用科技大學 4. 正修科技大學 5. 亞洲大學 6. 明志科技大學 7. 南臺科技大學 8. 致理科技大學 9. 國立成功大學 10. 國立高雄師範大學 11. 國立雲林科技大學 12. 國立臺中科技大學 13. 國立臺北商業大學 14. 國立臺北教育大學 15. 國立臺北藝術大學 16. 國立臺灣師範大學 17. 國立臺灣師範大學 18. 國立臺灣師範大學 19. 復興商工 20. 朝陽科技大學 21. 新民高中 22. 實踐大學 23. 輔仁大學 24. 銘傳大學 25. 樹德科技大學 26. 醒吾科技大學 27. 嶺東科技大學	
	獎金 40 萬	獎金 25 萬	獎金 15 萬	獎金 15 萬	獎金 10 萬	獎金 5 萬	獎金 5 萬	獎金 2.5 萬	獎金 1.5 萬	獎金 863 萬		





表二：臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎總數統計表（2006年～2021年）

Table 2: Number of Participating Schools in Taiwan Each Year from 2006 ~ 2021

參與學校	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	獲獎總數
1 大同大學				1	1	1	4	3	4	1	2	4	3	1	1	1	27
2 大葉大學							4	1			2	1			1		9
3 中原大學									1	1	2	1	1	1	1		8
4 中國科技大學													7	6	10	15	38
5 中華大學													1				1
6 元智大學				1								1			1		3
7 台北海洋科技大學													1				1
8 台南應用科技大學		2	4	1	3					2	5	1	5	2	2	3	31
9 弘光科技大學												1					1
10 正修科技大學											1	2	7	6	4	6	26
11 佛光大學											1		1	1			3
12 亞東科技大學									1	1		1					3
13 亞洲大學					1		5	8	1	18	10	11	15	10	17	28	124
14 明志科技大學		2	3	1	2	1	2				1	1	2	7	4	15	41
15 東方設計大學	1													2			3
16 東海大學										1	1	3		1	2		8
17 長庚大學			4	1			2			1	1						9
18 南華大學							1										1
19 南臺科技大學					1			1					2	1	5	3	14
20 建國科技大學													1				1
21 致理科技大學											5	5		1	1	11	23
22 國立陽明交通大學	1		4	1			1	1					1				9
23 國立成功大學		1	4	5	2	5	5	1	1	2	2		1			1	30
24 國立政治大學				1						1	1						3
25 國立高雄大學											1						1
26 國立高雄科技大學													4				4
27 國立高雄師範大學	1	1	4	3	4	3		3		2	1	3		5		1	31
28 國立雲林科技大學	3	1	2	3	3		6	7	4	1	5	6	5	1	5	7	59
29 國立清華大學											1						1
30 國立臺中科技大學				4		1		5	1			1	4	2	2	1	23
31 國立臺北科技大學				2	5	1	6	7	5	6	8	3	3	2	5		53
32 國立臺北商業大學												1			1	1	3
33 國立臺北教育大學													1	3	3	6	13
34 國立臺北藝術大學											2	2				1	5
35 國立臺南藝術大學		2	4	6	1	2	1				1	2	4	3	7		33
36 國立臺灣大學							1			1							2
37 國立臺灣科技大學		9	7	13	22	11	31	20	18	11	7	7	16	49	36	52	309
38 國立臺灣師範大學	1	1	7		4	9	6	1	2	2	1	8	5	10		7	64
39 國立臺灣藝術大學			1	2	2			1	4					1	5	7	26
40 國立聯合大學							1		1					2			4
41 崇右影藝科技大學										2		4	2				8
42 崑山科技大學						1	2									11	14
43 復興商工				1							1					1	3
44 朝陽科技大學			3	1			1				3	1	6	5	5	13	38
45 華梵大學											1						1
46 新民高中													1			3	4
47 實踐大學	7	20	7	14	8	11	11	2	2	3				4	4	3	96
48 輔仁大學			1				1								2	3	7
49 遠東科技大學													1				1
50 銘傳大學				1	1	1	1	2	4	3		2	3	3	1	1	23
51 樹德科技大學			1	3		6	3	7	6	10	17	9	10	12	7	8	99
52 醒吾科技大學									2		2	2		2		6	14
53 龍華科技大學															1		1
54 嶺東科技大學	8	6	8	6	1					1	4	5	7	6	8	13	73
年度通過總數 (件)	22	45	64	71	61	53	96	70	58	70	91	91	118	166	141	213	1,430
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	7,501萬

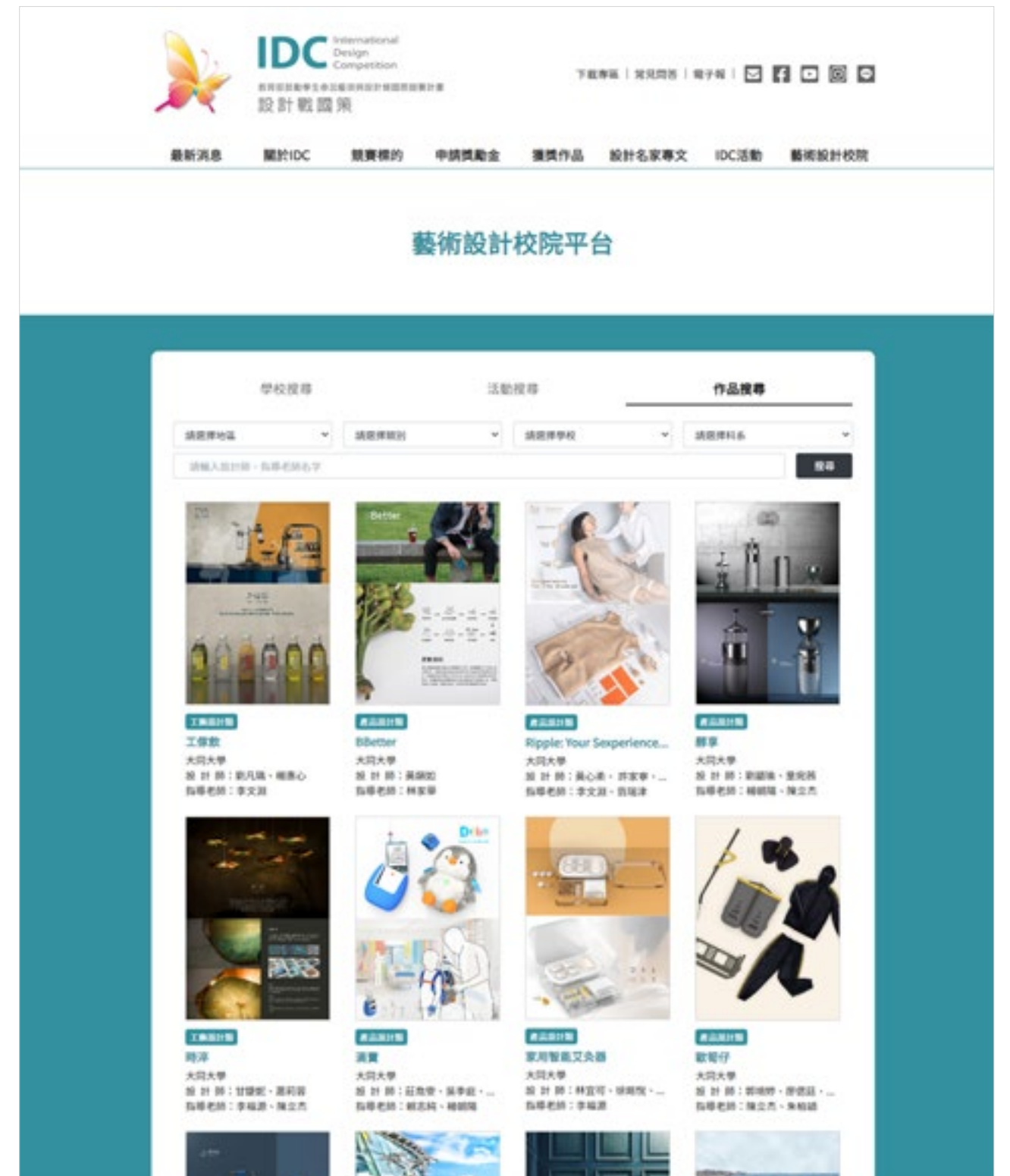
\* 學校順序不代表排名，僅以學校字首筆畫做為排列依據。

## 七、建立藝術設計校院平台

多年來設計戰國策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。

## 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.



官網「藝術設計校院平台」頁面



## 八、設計戰國策邁向十七年：1,430 件國際競賽獲獎作品、頒發獎金 7,501 萬元整

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫—設計戰國策，本計畫推廣邁向第十七年。臺灣學生在國際競賽的獲獎數累積已達 1,430 件，頒發之總獎金數累積 7,501 萬元整，臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎校數累積至 54 所。期許透過本計畫之鼓勵性質，讓更多臺灣學生的作品，能站上世界的舞臺，提升學生的創作實力，增加每件學生精心製作的作品之能見度。

表三：「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

屆數 Year	日期 Date	國際設計師 International Design Masters	研討會 Seminar 參與人數 Attendance	工作坊 Workshop	
				類型 Category	參與人數 Attendance
第一屆 1st	2014 Jan 17-19	7 國 7 位 (日本/源悅夫 Etsuo Genda、韓國/金炫 Kim, Hyun、香港/靳埭強 Kan, Tai-Keung、澳門/黃奕輝 Nelson Wong、印度/ Pradyumna Vyas、泰國/ Anurak Suchat、中國/周剛 Zhou Gang)	21 所學校 186 名聽眾	學生類 15 所學校 143 名學生 83 件作品	教師類 30 所學校 52 名教師
第二屆 2nd	2014 Dec 19-21	7 國 9 位 (日本/鈴木元 Gen Suzuki、日本/山村浩二 Koji Yamamura、韓國/ Kyle Hyunsuk Kim、香港/陳永基 Leslie Chan、澳門/林子恩 Wilson Chi-lan Lam、泰國/ Tanatta Koshihadej、新加坡/ Stanley Lau、中國/黃維 Huang Wei、中國/戚躍春 Qi, Yue-Chun)	43 所學校 202 名聽眾	學生類 27 所學校 194 名學生 139 件作品	教師類 30 所學校 50 名教師
第三屆 3rd	2015 Dec 11-13	7 國 7 位 (日本/深澤直人 Fukasawa Naoto、韓國/孫惠園 Sohn, Hyewon、香港/劉小康 Freeman Lau、丹麥/ Finn Nygaard、澳洲/ Troy Innocent、馬來西亞/王利欣 William Harald-Wong、中國/楊明潔 Jamy Yang)	34 所學校 446 名聽眾	學生類 26 所學校 179 名學生 95 件作品	
第四屆 4th	2016 Dec 9-11	7 國 7 位 (日本/野老朝雄 Asao Tokolo、澳門/劉華智 Mann Lao、美國/ Eric Cruz、印尼/ Ignatius Hermawan Tanzil、伊朗/ Mehdi Saeedi、越南/ Pham Huyen Kieu、印度/ Devina Kothari)	17 所學校 247 名聽眾	學生類 26 所學校 175 名學生 93 件作品	
第五屆 5th	2017 Dec 8-10	5 國 7 位 (日本/淺葉克己 Katsumi Asaba、日本/三宅一成 Kazushige Miyake、韓國/白金男 Baik Kumnam、馬來西亞/ Ezrena Marwan、泰國/ Doonyapol Srichan、中國/何曉佑 He, Xiaoyou、中國/李超德 Li, Chaode)	33 所學校 355 名聽眾	學生類 26 所學校 200 名學生 90 件作品	教師類 35 所學校 51 名教師
第六屆 6th	2018 Dec 7-9	5 國 6 位 (日本/中西元男 Nakanishi Motoo、日本/ U.G. Sato、韓國/車康熙 Cha, Kang-Heui、美國/ Chaz Maviyane-Davies、香港/葉智榮 Alan Yip, Chi-Wing、中國/何方 He, Fang)	31 所學校 345 位聽眾	學生類 27 所學校 170 名學生 89 件作品	
第七屆 7th	2019 Nov 29-Dec 1	5 國 6 位 (韓國/李淳寅 Lee Soon In、日本/井上雅弘 Masahiro Inoue、美國/ John Gravidahl、泰國/ Namfon Laistrooglai、香港/李永銓 Li, Wing Chuen Tommy、香港/陳永基 Leslie Chan)	37 所學校 327 位聽眾	學生類 26 所學校 160 名學生 79 件作品	
第八屆 8th	2020 Nov 27-29	5 國 6 位 (英國/ Anthony Soames、德國/ Felix von Bomhard、德國/羅拔首席設計師 Benjamin Ehrenberg、法國/ Oscar Coutinho、日本/ Daisuke Nagatomo、紐西蘭/ Ra Thomson)	54 所學校 302 位聽眾 (含線上直播 389 次觀看)	學生類 33 所學校 170 名學生 41 件作品	
第九屆 9th	2022 Apr 22-24	4 國 5 位 (德國/ Johann Geiger、德國/ Georg Todtenbier、日本/ Omijika Mame、馬來西亞/ 林游鋒 Lim, Kee Fung、義大利/ Alessandro Martinelli)	57 所學校 線上直播 1,218 次觀看	學生類 19 所學校 100 名學生 41 件作品	

## 8. IDC Looking Forward to Its Seventeenth Year: 1,430 Award-winning Works in International Competitions With a Total Prize Money of NT\$75,010,000 Granted

This year marks the seventeenth 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 1,430 international design awards, a total of prize money of NT\$75,010,000 has been granted, and the number of participating schools has reached 54. 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.

表四：「設計深耕 X 生根設計」系列活動參與資訊統計表

Table 4: Data of "Design Plows Deep X Design Takes Root" Each Year

年份 Year	設計師 Designers	專題講座 Keynote Forum	校園講座 On-Campus Forums	工作坊 Workshop
2018 年	25 位講師 (王鳳卓、李明道 <Akibo>、周育潤、林厚進 <賽先生>、邱禹鳳、施昌杞、張漢寧、連俊傑、陳怡菁、陳信宇、陳品丞、陳重宏 <馬賽>、陳普、游明龍、黃國瑜、黃新雅、黃顯勳、楊宙航 <羊麥克>、葉銘泓、趙佳祥、劉昱賢、劉經瑋、鄭洪、盧怡君、賴忠平)	1 場 135 人次	13 場 1,172 人次	2 場 10 校 63 人次
2019 年	19 位講師 (方序中、王谷神、王德明、石明生、吳介民、吳孝儒、吳書原、李宜軒、李根在、洪鈺堂、張雅婷、張漢寧、陳青琳、陳彥廷、曾熙凱、馮宇、葉銘泓、鄭翔文、賴忠平)	1 場 175 人次	13 場 1,078 人次	無
2020 年	18 位講師 (王玉麟、朱俊達、宋倍儀、沈子淮、林大智、林廷翰、孫正華、許雅媛、陳奕達、陳彥廷、傅首信、曾偉倫、黃羽蔓、萬英君、謝米佳、簡鈺書、顏伯駿、蘇逸展)	1 場 1,060 人次 (含線上直播)	13 場 807 人次	無
2021 年	16 位講師 (毛仲懷、吳日云、李泓儒、邱昱綺、張姿嫻、許芳瑜、郭韻琴、陳仕剛、陳育民、費詩涵、廖珮妤、廖韋、趙永惠、趙璽、盧奕樺、韓世國)	1 場 (線上直播) 533 人次	12 場 1,140 人次	無
2022 年	18 位講師 (33、牛子齊、吳佳真、李珮雯、林彥良、洪天瑛、胡淑婷、莊鈞淳、莊濟寰、陳如薇、陳信宇、陳嘉偉、賀仁璋、黃苡蓁、葉正婷、鍾杰安、簡君嫻、魏子淵)	1 場 (線上直播) 563 人次	16 場 1,345 人次	無





## 「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會

時間：2022年4月22日(五) AM9:00~PM4:30

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

### 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	13:40~14:30	講題：《視覺傳達》2022 年到 2032 年的設計 演講者：日本 Japan — Omijika Mame
09:30~10:00	開幕式—與會貴賓介紹 國立公共資訊圖書館 劉仲成館長 致詞 設計戰國策計畫主持人 林磐聳講座教授 致詞 致贈國際設計大師感謝狀與合影	14:30~15:00	講題：《視覺傳達》關於馬來西亞設計的各種印象 演講者：馬來西亞 Malaysia — 林旂鋒 Lim, Kee-Fung
10:00~10:50	講題：《產品設計》 New approaches in Industrial Design... "What are the changes in the future of 'design'?" 演講者：德國 Germany — Johann Geiger	15:00~15:10	中場休息
10:50~11:40	講題：《產品設計》Shaping the Future of Gaming 演講者：德國 Germany — Georg Todtenbier	15:10~16:00	講題：《建築與室內設計》3 unbuilt design projects at the edge of what we expect to be designed. A reflection on unconventional relations of design, nature, and the public realm. 演講者：義大利 Italy — Alessandro Martinelli
11:40~11:50	上午場綜合 Q&A 時間	16:00~16:30	下午場綜合 Q&A 時間
11:50~13:40	午餐時間	16:30~17:00	結語 & 研討會圓滿落幕



國立公共資訊圖書館劉仲成館長(右四)出席第九屆「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會，偕同亞洲大學師長與國際設計大師合影留念(由左至右為計畫協同主持人陳俊宏講座教授、亞洲大學創意設計學院李元榮院長、設計大師 Johann Geiger、設計大師 Alessandro Martinelli、設計大師 Georg Todtenbier、劉仲成館長、設計大師林旂鋒、設計大師 Omijika Mame 及計畫主持人林磐聳講座教授)

德國 Germany

Johann Geiger



在設計界裡面，工業設計可能是比較老派、比較舊的領域，在不斷改變的世界裡，需要革新才能存活。

- 1983 年畢業於德國慕尼黑技術學院工業及運輸工具設計系
- 自 1981 年起成為 Target Design 會員，且曾任英國和東京分公司之設計總監
- 在運輸工具及產品設計領域的成果備受全球肯定，包含設計諮詢以及品牌識別
- 2011 年至 2014 年擔任大葉大學工業設計學系主任一職
- 帶領大葉大學工業設計實驗室創造出優秀的作品並提供設計相關諮詢

我以前是 TARGET DESIGN 的首席設計師，主要做的是交通設計。在以前的年代，設計師什麼事情都要自己做，沒有 PS 或 3D 建模軟體的幫忙，需要自己畫手稿、做模組，這也是我在教學時發現現在學生欠缺的。也許他們認為這是舊時代才需要的技能，但其實不是這樣，作為設計師，如果要表達自我的話，還是要學會如何畫圖，從手的經驗到腦的經驗，這之間的連接非常重要。

在德國，工業設計已經不再聚焦於消費財而是投資財，這種可以增加價值的東西。很多設計界都往服務設計還有其他的領域走，臺灣其實也是一樣的，工業設計需要變得更多元化。設計師到底是什麼？有些人會說每一個人都是設計師，如果真的是這樣，那其他的領域交由誰來做？是不是只要在網路上下載一些建模進行修改，你就可以稱自己是設計師了呢？我其實不認可這些想法。設計師有自己需要盡的責任，在現今世界也是如此。我們有時候會說設計是從歐洲開始，蔓延到其他國家，但我認為這樣的想法其實也是錯誤的。設計會出現是因為工業化之後有這個需求，在做產品的時候需要知道產品的外表是什麼樣子的，正因為有這樣的需求所以才會出現設計，其他國家也是因為有了需求才會開始發展設計。一開始大家還不知道設計要怎麼做，所以才會從古典主義、歌德主義中去尋找靈感，之後包浩斯才會出現去改變這樣的現況。

包浩斯設計原則——型隨機能、型隨功能，在之後也有人去挑戰，像是德國百靈、Diter Rams 在設計中也有提出一些對於設計的原則。那麼接下來，設計應該往哪裡走呢？如果我們是要組合不同的文化及元素去創造出新的產品設計，到底要怎麼做？這個相當困難，很多學生在學的時候可能就會做出實際上無法使用、不成功的設計。設計思維到底是什麼呢？很多人談到設計思維時，提到的只是一個步驟的敘述，先有個提案，集思廣益後做出一個模組、進行研究、思考如何行銷，最後賣出產品，但這僅是步驟敘述，並不是真的設計思維，至少我不這麼認為。設計思維應該不同於工程、其他一般的思維方式，是能夠幫助你創造出一個新的產品的思考方式才對。

不管人在任何領域，在發展的過程中總是會遇到碰壁的問題，這是非常正常的。假設你困住一隻老鼠，如果他逃不了的話，他會攻擊你設法逃脫。設計師工作的原理其實是一樣的，遇到障礙就需要去突破，找出一個方法，而不是去逃避它，這是我認為設計思維能帶給我的。在設計的時候要考慮你的觀眾及潛在消費者是不是已經有意願去買這樣的東西。德國有啤酒節，全世界也都有類似這樣的節日或場合，南德的巴伐利亞就類似臺灣原住民的狀況，過去巴伐利亞也有漸漸凋零的危險，後來年輕人重新發現巴伐利亞的傳統服飾，在啤酒節時可以更符合氣氛，所以就運用這些傳統服飾進行改造。有趣的是這種例子不只在德國復興，其實在不同的國家都引起風潮，尤其是日本，他們很喜歡這樣的風格並運用在時尚設計中。

談到的設計的本質，我希望擔任不同大賽的評審能夠用不同的思維去思考這件事情，不再只是去看這個作品有沒有新的功能及方法，像是輪子就必須是圓的，因為如果是方的，它就沒辦法轉動。在不傷害、不過度刺激消費者的狀況下找到一個平衡，帶給他們興奮、全新的體驗，我想是設計師要去做到的事情。



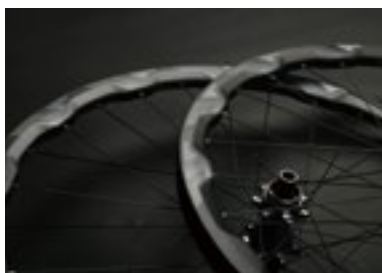




## 德國 Germany Georg Todtenbier

保有一貫的設計語言，我想對於任何一個品牌而言都是非常重要的。

- iF 設計獎選進全球 50 大頂尖設計工作室 CRE8 DESIGN 資深設計經理
- 臺北國際電腦展、臺北國際自行車展覽會、iF 設計獎、各大國際設計獎指定評審
- 曾榮獲紅點設計獎、iF 設計獎、台灣精品獎、CES 創新獎等多項國際大獎
- 日本 National Panasonic 松下電器前任設計師
- 德國藝術設計大學工業設計學位 (等同碩士)



我目前擔任 CRE8 設計公司的資深設計經理，工作室設計了很多手持產品及發展設計原型，主要的客戶包含 CORSAIR、SteelSeries 賽睿及 NZXT 恩傑。我們不只幫電競產業設計，把重點放在電競市場是因為它過去十年的成長幅度非常大。講到電競或是遊戲產業的未來之前，我想先談談過去，特別是公司在過去十年的產品。我們為海盜船公司創造的 K60 鍵盤，它是使用在第一人稱射擊遊戲的鍵盤，是我們十二年前為這家公司創立的，當時同時為他們設計一套設計語言，讓平臺上的產品遵照一樣的設計語言。在這個產品發明之前，早期這種鍵盤的外殼都是用塑膠包裝的，中間才夾了金屬定位板，我們設計的時候，想要讓中間的金屬定位板直接外露出來，讓大家一看就知道造型非常酷且具有未來感。對於電競玩家來說，右手需要大量點擊及移動滑鼠，左手主要是固定的姿勢，將手指頭放在 W、A、S、D 四個鍵上，所以設計原型的時候，思考到我們的手托或是掌墊，其實不需要很長一塊，只要左手可以支撐，讓手指頭可以專注在四個鍵上面，右手就有很大空間可以使用滑鼠。

這兩款滑鼠都是 CORSAIR 的，也遵守了同樣的設計語言，滑鼠的泡棉模型在初期階段沒有 3D 列印的技術，所以需要很傳統的方法幫模型建立格線等。M65 這款滑鼠雖然是十二年前的設計，但是這款商品到現在還是持續在生產，對產品而言是很難得的，因為滑鼠類的商品有可能出產兩年到三年左右，就進入產品的凋零期；另外則是 2019 年初的新款 IRONCLAW。有趣的是如果比照兩款商品，它其實就是設計源上的進化，當然新產品的線條會更具張力及侵略性，整體的設計也變得更加大膽，但依然有相同的設計語言。我們比較二十年前與現在的奧迪汽車，雖然外觀有細微的改變，但它還是保有一貫的設計語言，我想對於任何一個品牌而言都是非常重要的，那也是為什麼 CORSAIR 這家公司可以這麼成功。在 CRE8 做設計語言的過程是什麼樣子？幾年前有個新客戶來找我們，他們那時候沒有自己的電競品牌及電競商品，要我們幫忙設計。我們當時想說，電競市場已經蓬勃發展十二年了，他們竟然這時候才進入市場，好像有點太晚了。詳談之後才發現對方其實是擅長行銷的公司，這家公司的社群媒體能力非常強，他們建立了非常完整的計畫，包含他們想要生產什麼樣的商品以及如何行銷。

我們開始為這間公司建立設計語言，為使用者帶來更好的遊戲體驗。首先，我們要先分析電腦的使用者，可以分成四類：重度玩家、技巧型玩家、核心玩家以及休閒型玩家。重度玩家會花非常多時間及金錢在遊戲上，這些玩家可能是遊戲界的網紅、部落客或是實況主等，會在硬體上面選擇最好的，幫助他們在遊戲中有更好的表現。核心玩家則是會崇拜重度玩家，他們可能會追蹤這些重度玩家玩遊戲的影片，同時也會對某個特定品牌，非常有品牌忠誠度；休閒玩家不會花那麼多時間在遊戲上面，硬體設備不是他們第一個考量。在談到設計語言上很重要的事是要把品牌還有使用者連起來。

接著我們要讓使用者能夠對產品產生情感上的依賴，這一點我覺得 Apple 蘋果公司就做得非常成功。產品是因為某個品牌所生產出來的東西，所以我們必須確保這個品牌的核心價值有體現在它的產品當中，這一點就是透過產品的設計語言來達成。

## 日本 Japan Omijika Mame

設計是先接受現在的改變再將自己進化的工作。

- 優美吉可有限公司總經理
- 第 45 回日本日經 MJ 報紙廣告獎優秀獎
- 在 CAP (藤本靖) 工作《BRUTUS》設計師
- 中國科技大學臺北校區－體驗設計客座講師
- 青禾華德福實驗教育機構－日本手工課老師



談到 2022 年的設計，我想請各位看 FLOAT LEMON TEA，有一個心形檸檬片在紅茶包裡面。實際上，設計產品的人是一位日本味噌公司的老闆，剛開始老闆贈送紅茶給購買味噌的人，後來因為非常受歡迎，就成為正式的商品，銷售到市面上。他對設計是不了解的，就像我們說的「素人」，所以我們會想是不是現在這個時代其實任何人都可以做設計？再說到我的背景，我的專業在農業，沒有進入任何設計相關的學科學習。我是從第一間工作的設計公司，努力工作一直走到現在。像我或味噌公司老闆不懂設計的人也能開始接觸並做出設計的作品，這是因為有 AI 人工智慧的關係。

現在透過相機或手機，照片經過編修後看起來會像是攝影師拍的作品；影片透過手機就可以製作，所以我們現在看到 Youtube 上很多影片，也不是專家做出來的；插畫可以透過手機的 App 做出來。談到這裡，會不會覺得根本就不需要設計師的存在？即使不是設計師也一樣能做出影片、插畫等作品。說好也是不好，人工智慧的存在，在今後十年我們既有的工作，有 85% 的工作都會消失。設計師的工作會不會因為這樣而消失？是不是會面臨很多巨大的挑戰？我認為設計師工作並不會消失，因為從我的想法來看，我認為今後的工作將會越來越多，甚至增加 260%。

我剛剛說 85% 的工作會消失，為什麼又說會增加 260% 的工作呢？因為 85% 的工作只是指目前為止既有的工作，像是便利商店可能會變成無人便利商店，那 260% 多出來的工作又是什麼樣形態的工作呢？比如 Youtube，大家應該記得十年前是沒有這樣的東西的，但現在因為 Youtube 接到工作的人應該比以前多的非常多。

接下來十年身為設計師應該要具備甚麼樣的能力？我想要跟大家做分享。首先是「技術」，對我來說使用工具是非常重要的，工具對設計師而言一定有他的使用價值。將來客戶可能會提出需要使用很多的軟體才能做到的工作，所以如果能夠對新的技術的工具，如 Logo、官網的製作、雜誌、影片等都能夠自如地應對是非常好的。接下來我要提到的是「市場行銷」還有「體驗設計」的概念。我們要用什麼方式提供客戶適切的提案？大家都非常熟悉的品牌星巴克 Starbucks，Starbucks 在官網上有說「我們是為客戶提供一個體驗」，也就是體驗設計這件事是非常重要的。

最後一個要素是「挑戰」。從今年 2022 到接下來十年到 2032 為止會發生什麼事情呢？5G、無人駕駛、無人店鋪、全球環境、移民等成為廣泛討論的議題，未來的技術會發展成可以依照每一個人的喜好、習慣等不同，發展出不一樣、客製化的結局。這些事情和設計有什麼關係呢？比如以環境跟移民問題來說，假設因為環境問題而發生了移民問題，有很多語言不通的人進入到我們的國家就會衍伸工作的需求，要設計出語言不通的人也能看得懂的標誌或是告示；無人駕駛可能跟我們現在開車的設計是不同的方向，所以也需要新的路面指示等，設計的工作就會因此產生；實體店鋪的消失也會帶來新的工作，我們接著會想店要怎麼開比較好？可能會牽連到 3D、紙本或電子的使用，都有各方面的考量。我覺得就這些主題去思考未來會是什麼樣子，並去接受未來的挑戰是非常重要的。

設計是先接受現在的改變，而再度將自己的工作進化的工作。與大家共勉之，加油！







馬來西亞 Malaysia

林旂鋒 Lim, Kee-Fung

*Lim Kee-Fung*

除了從日常的角度去看待事情之外，我們試著跳脫原本的角度，新的角度也許會是一個新的領域。

- 雙向設計 Bilateral Design 負責人
- 臺灣 X 馬來西亞雙向設計交流論壇籌辦人
- 參與過：金曲獎頒獎典禮、臺北世界設計之都、金點設計獎等
- 曾任職於 HTC VIVE(VR 介面設計師)
- 曾任職於 JL Design(平面設計師)



你對馬來西亞的印象是什麼？不同的生活經驗，讓我們各自都建立自己專屬的生活印象，我相信談到臺灣美食，我們都有不同的印象，可能是臭豆腐，也可能是酸辣湯。念設計時會有在學習路上影響自己的設計師，他們的作品帶給你印象，進而影響你的設計經驗跟處理方式。如果說到臺灣的書籍設計，你會想到誰？說到臺灣的動態設計，你們又會想到誰？其實在你們心裡有一個專屬的名單，透過這樣的印象才有辦法建立自己的學習經驗。

你們認識馬來西亞嗎？可能你們會說：「馬來西亞位於東南亞，天氣很熱、食物很辣。」也許你們看過一些電影或是 YouTube 影片，對馬來西亞有一些印象。馬來西亞有三大族群，最大族群是馬來人，其次是華人，第三大族群是印度人，還有小族群的原住民，所以我覺得馬來西亞族群非常多。接著是語言，我們從小就會馬來文、英文和中文，像我這樣華人身份背景出生長大的地方，家庭裡面幾乎都會客家話、華語、廣東話及粵語。這樣的生活及背景，我們可能都會三到五種以上的語言。馬來西亞主要的宗教是回教，但我們也保有其他民族的信仰自由，不會有分得很清楚的忌諱，很能融合、接受及包容，不同宗教都有各自的節慶和文化背景。

從族群、語言到節慶宗教，大家可能會覺得馬來西亞是一個混雜的地方，我們要怎樣找出核心的文化價值？之前在一個交流會上，從一個設計師的話了解到，他說：「馬來西亞沒有一個核心國家形象的象徵。」對於核心文化價值我自己也有不一樣的感受，以娘惹文化為例，大家如果有去了解，這是中國人南下經商的時候，跟當地的馬來人結婚，結合的一個新的文化。當中不僅有中國文化的元素，也含有馬來西亞的民族風格，創造了很多的特色的圖騰及視覺語言所，所以我覺得其實馬來西亞不一定需要核心國家形象的象徵。

我想更針對節慶的設計產物來討論。以臺灣的紅包設計來說，大家都能想像是大紅、大紫、大金或是金屬銀色；在馬來西亞，為了要去包容、一起去慶祝農曆年，他們會使用其他不是華人常見到的顏色，來設計華人文化節慶的設計產品，在顏色或用字上可能會把中文字放很小並以英文字為主，馬來西亞在和諧及設計的包容度上，其實做得很平衡。

這個團隊叫一九八三 ASIA，他們設計的視覺元素很多都跟東南亞文化有關，你看到龍的圖騰或者是大象，甚至是色彩上對馬來西亞、東南亞來說相對的常見，但這款紅包樣式在色彩上都跳脫了華人的印象，甚至不是紅、金、紫色這種華人的印象，文字及圖騰上也是。這種紅包是我們當地使用上非常普遍的，因為文化的關係，我們蠻能接受這樣子的視覺。

馬來西亞的設計師已經能在這樣的環境下去轉換，我們有共同想要去達成並且互相希望對方的想法。尤其疫情之下，馬來西亞其實比臺灣更早鎖國，可是也因為疫情的關係，讓他們更能接受甚至重視品牌的價值，在視覺文化上更能包容及接受，突顯了馬來西亞和諧、包容及共好三個點。

現在大家已經慢慢地對馬來西亞的設計有一些印象了，我覺得大家也可以藉這個機會了解臺灣的設計帶給別人哪些印象。之前在一個設計交流論壇中有一位設計師回饋給我的一句話，他說：「離開臺灣，更認識臺灣。」除了從日常的角度去看待事情之外，我們試著跳脫原本的角度，新的角度也許會是一個新的領域。

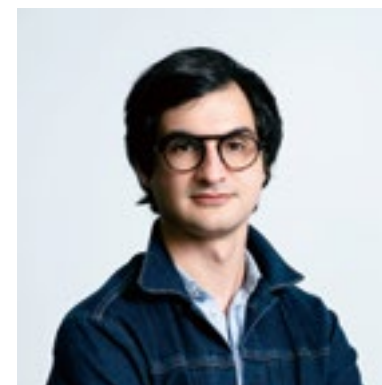
義大利 Italy

Alessandro Martinelli

*Alessandro Martinelli*

透過設計我們可以了解不同的需求，讓我們真正地活在現實世界當中。

- 專職研究員暨教師，專攻當代城市環境，曾任職於瑞士門德里希奧建築學院、鹿特丹貝拉罕建築學院、巴塞隆納建築學院、維科莫爾科泰國際建築學院、蒙特瑞加拿大建築中心、義大利切爾諾比奧卡塔內奧典藏館、臺北實踐大學、臺北華梵大學
- 現職臺北中國文化大學景觀學系副教授
- 擔任 ListLad Publisher 編輯總監，並與 BIAS 衍序規劃設計顧問公司合作執行公共空間建築及策劃專案



我不是 100% 的設計師，我是教授也是研究者，也在某一間出版社做編輯的工作。我對設計非常有興趣，但我更感興趣的是設計的文化層面。所有面向對我都是很重要的，如果沒有在臺灣的教學經驗，我就不夠了解臺灣的設計場域；如果沒有編輯寫作或是做研究的經驗，我就沒辦法從科學數據的角度看待設計還有建築。

曾經有哲學家說，透過設計我們可以了解不同的需求，讓我們真正地活在現實世界當中，因為不同的要求同時存在，所以需要透過設計整合及協調，不同的文化、國家及民族，對設計也有不同的態度。英國的邱吉爾在談論文化文明時，說了有趣的故事。在文藝復興時期，義大利有很多衝突，即便生活艱難，但是這個時代有米開朗基羅、達文西等非常出色的藝術家、設計師。同一時間的瑞士非常平和，沒有衝突就沒有這麼多火花，只有起司而已。他想告訴我們：「設計是很重要的事情，當有壓力及衝突存在，往往能夠激發出設計的火花。」

蘇聯時期其實沒有這麼多設計需求，當時更重視生活中的功能性，特別在建造大樓及建築的時候。不過當時也不是民主的社會，人民的意見沒辦法充份地表達，但是當這些前蘇聯國家紛紛民主化的過程中，很多轉變會發生在公共空間中，而公共空間的轉變需要設計的投入。接著我要分享 2014 年的標案，2014 年的烏克蘭發生暴力的衝突事件，和今天的烏克蘭一樣，他們也向歐洲尋求支持及協助，希望透過一些措施來奠定基礎，讓烏克蘭可以開始發展民主，為之後加入歐洲做準備，當時標案就是以改變公共空間作為基礎。2014 年烏克蘭首都基輔街頭，人們在路上找可以取得的素材，打造路上的路障，很多街道及公共空間都被破壞了，需要重新設計公共空間。

當時的競標是透明公開的過程，標案不只是專業人士擔任評審委員，還包括人民投票。基輔市中心的獨立廣場前有一條大道，這個大道是公共空間的同時也具有功能性，它是交通大動脈，需要很多停車位，也是競標案中需要重新思考的部分，除了公共空間的重新設計外，功能性也要納入考量。標案的設計發想參考 1968 年法國巴黎學生運動中的格言「鋪路石下是海灘」，這是非常有趣的時間點，幫助人們用不同角度了解公共空間，當時巴黎人民做的事情，和 2014 年基輔人民做得非常像，他們也拿道路上可以取得的材料去抗議、打造路障等。在巴黎的文化中，海灘是休閒娛樂的象徵，讓人們發現原來城市中的公共空間，不只是工作的空間，還有休閒娛樂的成份。1968 年的這句格言是當時法國巴黎非常重要的政治宣言，不過這樣的政治宣言最後並沒有變成真正的設計，所以 2014 年的設計中，我們想在基輔實現這樣的事情，把當時的政治宣言轉化成一個真正的公共空間的設計，結合功能性還有象徵性，把公共空間變成有自然元素在道路的鋪面之下及公共空間當中。

設計案中還有一個重點，就是一方面呼應 1968 年把海灘自然帶到城市當中的概念，同時必須要具有某種紀念性，紀念 2014 年烏克蘭還有基輔發生的動盪。我們決定使用烏克蘭的花崗岩碎石做成道路的鋪面。在烏克蘭不同地區可以看到不同類型及顏色的花崗岩，在不同地區開採後，把這些花崗岩碎石帶到基輔市中心。這些碎石如果遠看，會形成一致的顏色；但如果近看，會發現它有不同的細節，象徵不同烏克蘭地區集結在一起的精神。提案整合了不同的要求，同時也呈現烏克蘭獨特的身分認同，並提醒大家有不同參與的方式存在。







## 「來自亞洲的設計力量」國際設計工作坊

時間：2022年4月23日(六)~4月24日(日) AM9:00~PM5:00

地點：創意設計學院各系專業教室 & Teams

### 活動時程規劃：

#### DAY 1 4月23日(六)

時間	內容
09:00~09:30	學員報到(地點: Teams)
09:30~10:00	工作坊開幕式: 國際講師介紹
10:00~12:00	《Day 1-1》 1. 主題引導及設計發想 2. 國際講師分組引導
12:00~13:00	午餐
13:00~16:30	《Day 1-2》 1. 實作階段 2. 個別指導及討論
16:30~17:00	《Day 1-3》 1. 實作階段 2. 作品進度檢視及討論
17:00~	工作坊 Day1 結束

#### DAY 2 4月24日(日)

時間	內容
09:00~09:30	學員報到(地點: Teams)
09:30~12:00	《Day 2-1》 1. 實作階段 2. 個別指導及討論
12:00~13:00	午餐
13:00~14:00	《Day 2-2》 1. 作品進度檢視及討論 2. 個別指導及討論
14:00~15:30	《Day 2-3》 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
15:30~17:00	《Day 2-4》 1. 工作坊各組成果發表(地點: Teams) 2. 國際講師進行作品總評 3. 頒發研習證書
17:00~	工作坊圓滿落幕、賦歸

### 活動介紹

「來自亞洲的設計力量 The Power of Asian Design」國際設計工作坊接續在亞洲大學登場，2022年4月23日(六)至4月24日(日)連續兩日的國際設計工作坊共計分為五組。視覺傳達組由優美吉可有限公司總經理— Omijika Mame 及雙向設計 Bilateral Design 負責人—林旻鋒指導；產品設計組由大葉大學工業設計學系教授— Johann Geiger 及 CRE8 DESIGN 資深設計經理— Georg Todtenbier 指導；建築與室內設計組由臺北中國文化大學景觀學系副教授— Alessandro Martinelli 指導。期許在兩天超緊湊濃縮的工作坊實際操作下，各組學生帶來的創意驚喜。



國際設計大師於「來自亞洲的設計力量」主視覺前合影



國際知名設計大師與亞洲大學老師們於線上工作坊開幕式合影留念

### 實作操練紀錄【視覺傳達組】

指導教授：Omijika Mame (日本)；協同老師：方曉璋



Omijika Mame (著紅衣者) 專心聆聽學員的創作理念



Omijika Mame (視窗第一位) 與小組學員討論作品主題調整方向



Omijika Mame (左排第一位) 檢視學生海報完稿



學員發表的作品受到 Omijika Mame (中) 的讚賞與鼓勵

### 實作操練紀錄【視覺傳達組】

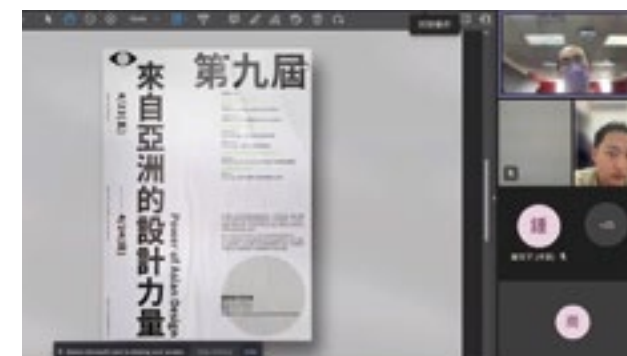
指導教授：林旻鋒 (馬來西亞)；協同老師：侯曉蓓



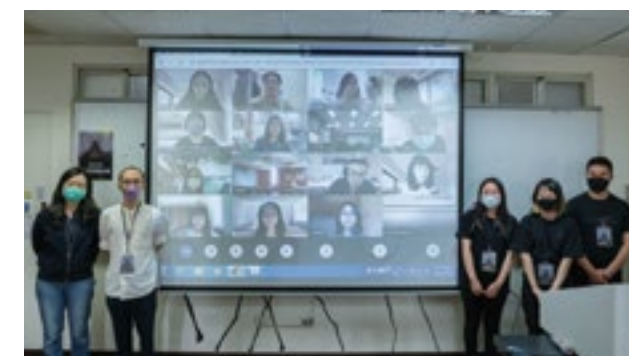
林旻鋒設計師為學員說明海報設計的細節並引導學員進行發想



林旻鋒設計師與學員討論海報格線調整方向



林旻鋒設計師 (上方視窗) 檢視學生海報作品並給予建議



林旻鋒設計師 (左二) 及協同老師侯曉蓓 (左一) 與參與工作坊學員合影留念





### 實作操練紀錄【產品設計組】

指導教授：Georg Todtenbier (德國)；協同老師：吳品潔



Georg Todtenbier 認真記錄學員創作主題



Georg Todtenbier (右排第四位) 檢視學員創作草圖



Georg Todtenbier (右排第三位) 仔細聆聽學員的創作理念



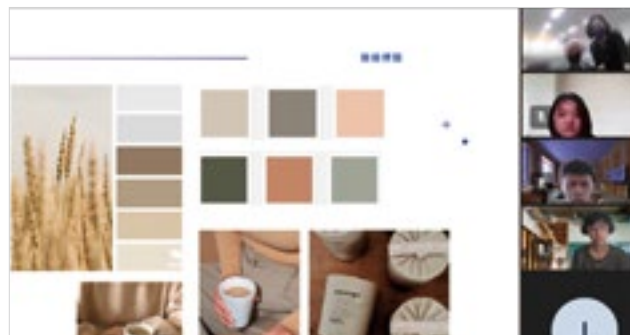
Georg Todtenbier (右二) 鼓勵學員的作品發表

### 實作操練紀錄【產品設計組】

指導教授：Johann Geiger (德國)；協同老師：徐宏文



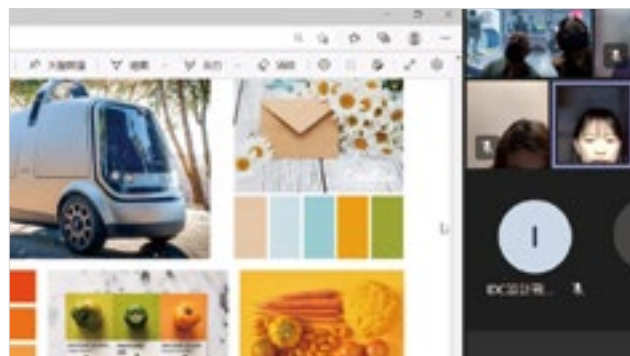
Johann Geiger (左二舉手者) 針對工作坊主題進行創作方向說明



Johann Geiger (第一個視窗左一) 認真聆聽學員的創作想法



Johann Geiger (舉手者) 與學員分享創作思考脈絡



Johann Geiger (第一個視窗左一) 與學員討論創意構思調整方向

### 實作操練紀錄【建築與室內設計組】

指導教授：Alessandro Martinelli (義大利)；協同老師：詹銘瑄



Alessandro Martinelli (操作電腦者) 參與線上學員的創作討論



Alessandro Martinelli (著黃衣者) 修正學員作品並給予建議



學員的創作設計發想



Alessandro Martinelli (右一) 認真聆聽學員的創作想法

### 學員回饋

- 要在一個晚上趕出一個完整的企劃加上設計，非常刺激大腦，同時也很累，但我覺得對之後的設計會很有幫助。
- 兩天可以完成作品和提報，覺得很充實，也認識很多朋友，很開心，不過無法到現場參與還是很可惜。
- 雖然很累，但是和不同學校或是不熟的同學及夥伴互相砥礪成長，我覺得學到很多。
- 收穫很多，感受到老師對於建築物間的聯繫非常重視，也學習到繪圖的工作流程。
- 有提早踏入設計業界的感覺，大家一起討論的氛圍也相當輕鬆，跟我一開始想像的不太一樣，很好玩！
- 很累但是很滿足，也體會到自己的不足跟需要更精進的地方。
- 很開心有機會能跟不同學校的人合作交流，除了設計也可以加強自己的溝通能力。
- 了解到很多以往在學校學習不到的事情，能與不同專長的人共同碰撞新的思維。
- 我覺得兩天下來非常充實，也學到了很多東西，在思考設計方面的事情會變得更有想法。
- 充實且收穫許多，但又夾雜著一絲可惜，希望下次能夠以實體會面。
- 在有限的時間內，發揮最大的能力，還好有參加，沒有後悔。
- 很有趣，能直接聽到老師的講評非常開心，謝謝老師們的鼓勵和建議，我會一直記在心裡的！
- 收穫良多，可以從其他同學身上看到不同的觀點。
- 非常充實！要在短時間內激發靈感實在不容易，不敢相信自己做到了。
- 非常難得有這個機會，也在這兩天有著很多的收穫，我感受到自己的能力有所提升。





## 110 年度頒獎典禮暨成果發表會

時間：2021 年 12 月 24 日 (五) 10:00~12:30

線上典禮網址：<https://www.youtube.com/watch?v=eID32we6hY4>

110 年「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」線上頒獎典禮暨成果發表會於 12 月 24 日舉行，今年有 213 件作品通過審核，其中 4 件獲得「金獎」獎勵，3 件獲得「銀獎」獎勵，30 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，獲得國際高度肯定！

本計畫獎勵項目分為「綜合設計」、「產品設計」、「視覺傳達設計」、「數位動畫」、「工藝設計」、「建築與景觀設計」及「時尚設計」7 大類，共囊括 64 項國際競賽，自 95 年辦理迄今，累積參與學校達 54 校，獲獎作品更高達 1,430 件，其中銅獎以上作品已累積高達 188 件，總獎金超過 7,501 萬元。

110 年各類別大獎得主如下：

產品設計類—明志科技大學工業設計系學生陳采潔創作作品「坦布伸縮救護車」，針對狹窄道路、塞車等問題所設計的伸縮式救護車，能以窄版的車型穿梭於道路巷弄中，快速抵達現場，並將患者快速送往醫院，改善需緊急治療的患者因交通壅塞和不合作的駕駛者，所造成送醫途中死亡的問題。亦於 2021 年獲得「紐約藝術指導協會年度獎 (ADC) 一金獎」。

數位動畫類—國立臺灣科技大學設計系學生徐世謙創作作品「臭蛋」，是一齣關於負面情緒壓抑與解放的作品，將情緒比喻為蛋，描寫其孳長、變異、孵化的過程。透過作品告訴大家要與情緒共存，面對情緒沒有什麼最正確的方式或最完美的方式，但千萬不要去忽略它。此創作作品亦於 2021 年獲得「紐約藝術指導協會年度獎 (ADC) 一金獎」。

視覺傳達設計類—致理科技大學多媒體設計系學生黃馨禾、周士涵及張貽甯創作作品「谿山行旅」，採 Old is New 文創商品的開發觀念，將北宋范寬谿山行旅圖的巍峨、雄偉、壯闊的精神，重新詮釋，展現在創意作品之中。亦於 2021 年獲得「紐約藝術指導協會年度獎 (ADC) 一銀獎」。

工藝設計類—國立臺灣科技大學設計系學生陳唯瑋及蔡心愉創作作品「原生回製」，應用 RC 構造工法將石粒替換成再生級配延續剛性特色，包圍擴張網型後裹上水泥，突破造型限制並解決表層乾裂問題且強化資源循環鏈。透過結構工法發展不同的可能性，呈現未來家具的另一種形式。亦於 2021 年獲得「德國紅點設計概念大獎—最佳設計獎 (Best of the Best)」。

建築與景觀設計類—國立臺灣科技大學建築系學生陳建勳、孫筱瑜創作作品「光合作用保護殼」，有感於溫室效應加劇、紫外線對人體的危害，以仿生花瓣概念設計建築模組，白天可自動開收提供遮蔽，夜晚則可利用吸收的能量轉化成燈光，可應用在公園、涼亭等。該作品亦於 2021 年獲得「紐約藝術指導協會年度獎 (ADC) 一金獎」的佳績。

時尚設計類—實踐大學時尚設計學系學生蔡曼諺創作作品「天照花塚」，棋盤比喻為戰爭，框架與輪廓使用代表士兵、棋子、犧牲的武士之鎧甲為基底，與戰爭中牽引著溫暖與家的睡袋作為建構方式。布花上採用反傳統的絢麗迷彩，隱射著人民想要逃離的心，最後色彩則嘲諷戰爭者的自認好壞，黑與白不過是勝者所決定的視角。此作品亦於 2021 年獲得「iD 國際新銳設計師獎— Second Prize Winner」。

完整獲獎名單已公布於教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫·設計戰國策計畫官網 (<https://www.moe-idc.org>)，其餘作品於 110 年 12 月 24 日上午 10 時至 12 時舉辦線上頒獎典禮 (網址：<https://youtu.be/eID32we6hY4>)，歡迎前往觀看，給予學生最大的鼓勵。



教育部劉孟奇政務次長恭喜積極參與國際競賽獲獎的學生並感謝學校及指導老師對學生的栽培



計畫主持人林馨從講座教授恭賀學生們獲獎，並期待其厚植藝術與設計產業的人力資源實力



計畫協同主持人陳俊宏講座教授感謝帶領學生參加國際競賽的指導老師，也期望未來有更多老師能投入此計畫



計畫協同主持人謝省民教授勉勵獲得國際獎項的學生



國立臺灣科技大學顏家鈺校長致詞並與獲獎師生分享榮耀



明志科技大學劉祖華校長致詞並與獲獎師生分享榮耀



亞洲大學蔡進發校長致詞並與獲獎師生分享榮耀



致理科技大學陳珠龍校長致詞並與獲獎師生分享榮耀





朝陽科技大學鄭道明校長致詞並與獲獎師生分享榮耀



中國科技大學唐彥博校長致詞並與獲獎師生分享榮耀



嶺東科技大學趙志揚校長致詞並與獲獎師生分享榮耀



國立臺北教育大學同學榮獲國際獎項之優秀作品



樹德科技大學同學榮獲國際獎項之優秀作品



臺中市私立新民高級中學同學榮獲國際獎項之優秀作品



台南應用科技大學同學榮獲國際獎項之優秀作品



榮獲 2021 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC) 金獎—明志科技大學陳采潔同學分享創作動機



年度大獎分享

榮獲 2021 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC) 銀獎—致理科技大學黃馨禾同學分享創作想法



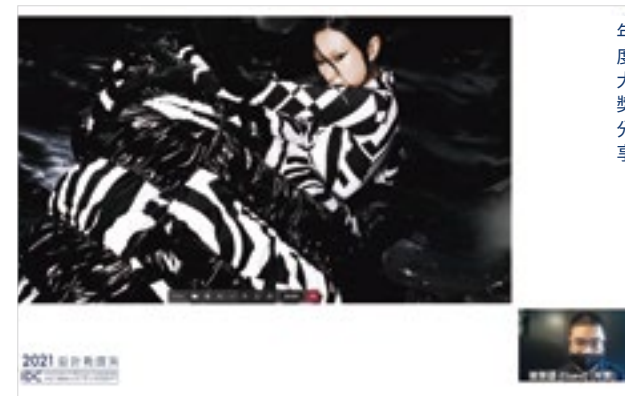
年度大獎分享

榮獲 2020 德國紅點品牌與傳達設計大獎紅點獎—國立雲林科技大學徐華璟同學分享創作過程



年度大獎分享

榮獲 2021 紐約藝術指導協會年度獎 (ADC) 金獎—國立臺灣科技大學建築系學生陳建勳、孫筱瑜同學分享創作理念



年度大獎分享

榮獲 2021 iD 國際新銳設計師獎 Second Prize Winner—實踐大學蔡曼諤同學分享創作概念



用心栽培學生參加國際競賽的指導老師們與獲獎學生分享喜悅



用心栽培學生參加國際競賽的指導老師們與獲獎學生分享喜悅



用心栽培學生參加國際競賽的指導老師們與獲獎學生分享喜悅



用心栽培學生參加國際競賽的指導老師們與獲獎學生分享喜悅





## 設計深耕×生根設計

Design Plows Deep x Design Takes Root

### LOGO 設計理念

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

## 2022「設計深耕 X 生根設計」系列活動

### 設計傳承推廣計畫

十年樹木，百年樹人，過去接受國際競賽洗禮及獲得補助過的學生，現多已成為設計產業與學界的新一代生力軍。自 2018 年起推動「設計深耕 X 生根設計」系列活動，五年已累積辦理專題講座 5 場次、校園講座 67 場次及工作坊 2 場次，共計 96 位設計師擔任設計傳承講師及 8,071 人次參與。邀請講師背景包括工業設計、視覺傳達、數位動畫、工藝設計、展覽規劃或專案管理等，設計傳承講師為曾經擔任設計戰國策審查委員、設計大賽評審委員或臺灣各設計協會代表與推薦之設計師，或是近十年曾獲設計戰國策補助過之新銳設計師。此系列活動整合教育部藝術與設計人才計畫資源、與臺灣設計協會合作，並邀請設計戰國策新銳設計師加入，帶著累積的設計實力與資源舉辦講座、工作坊，讓更多藝術與設計背景的新鮮人傳承臺灣設計能量，提供新銳設計師或設計新鮮人更多學習與交流的平臺。

### 設計傳承講師

#### 校園講座



#### 專題講座



### 校園講座紀錄 (16 場次、邀約 15 位講師及 1,345 位師生參與)

#### 【校園講座第一場次】3/8(二) 正修科技大學視覺傳達設計系

設計傳承講師：以沛有限公司設計師－吳佳真



吳佳真設計師與聽講師生分享過去參與的設計專案



感謝正修科技大學視覺傳達設計系師生熱情參與 (前排左三－吳佳真設計師、左四－林育靚系主任、左五－吳守哲處長)

#### 【校園講座第二場次】3/16(三) 中原大學商業設計學系

設計傳承講師：BLACK TAILORS 共同創辦人－洪天或



洪天或設計師傳承品牌參加國際展覽及競賽的經驗



感謝中原大學商業設計學系師生熱情參與 (最前排左一－洪天或設計師、左二－施昌甫老師、中一郭介誠老師、右一－張俊傑老師)

#### 【校園講座第三場次】3/18(五) 能仁家商設計群科

設計傳承講師：本質設計顧問有限公司負責人暨創意總監－陳信宇



陳信宇設計師與聽講師生分享過去參與的設計專案



感謝能仁家商設計群科師生熱情參與 (最前排右一－陳信宇總監、左一許莞真主任)

#### 【校園講座第四場次】3/22(二) 國立臺北科技大學建築系

設計傳承講師：潘冀聯合建築師事務所景觀設計師－葉芷婷



葉芷婷設計師分享作品特點及參與國際競賽的技巧



感謝國立臺北科技大學建築系師生熱情參與 (最前排右二－葉芷婷設計師、左二邵文政系主任、左一黃宏裕老師)





【校園講座第五場次】3/24(四)龍華科技大學文化創意與數位媒體設計系

設計傳承講師：COMPAL/仁寶工業設計師—陳嘉偉



陳嘉偉設計師說明公司開發產品的3D建模過程及參加國際競賽之經驗分享



感謝龍華科技大學文化創意與數位媒體設計系師生熱情參與(前排左一—陳嘉偉設計師、前排左三—林建志副系主任)

【校園講座第九場次】4/27(三)國立屏東大學大武山學院

設計傳承講師：無



設計戰國策計畫團隊介紹教育部針對藝術與人才推廣之計畫



感謝國立屏東大學大武山學院師生熱烈參與

【校園講座第六場次】3/30(三)國立嘉義大學視覺藝術學系

設計傳承講師：非典型跨域藝術家—BaNAAna Lin 阿蕉 / 林彥良



林彥良藝術家分享與藝人聯名合作創造更多的機會



感謝國立嘉義大學視覺藝術學系師生熱情參與(最前排中—林彥良藝術家、最前排右一—廖瑞章系主任)

【校園講座第十場次】5/3(二)南臺科技大學創新產品設計系

設計傳承講師：皮思達奇設計創辦人—賀仁璋



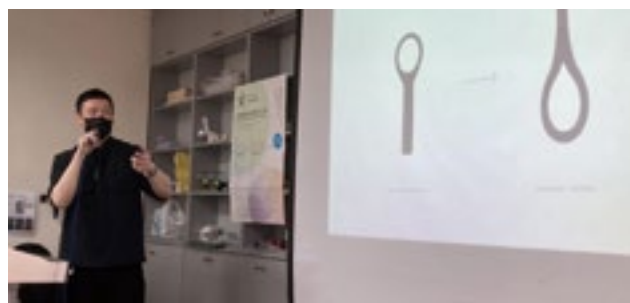
賀仁璋設計總監(第四位)分享文創產品的設計概念



賀仁璋設計總監(第四位)分享至巴黎參展的經驗

【校園講座第七場次】3/31(四)國立臺灣師範大學設計學系

設計傳承講師：角白設計負責人—莊濟寰



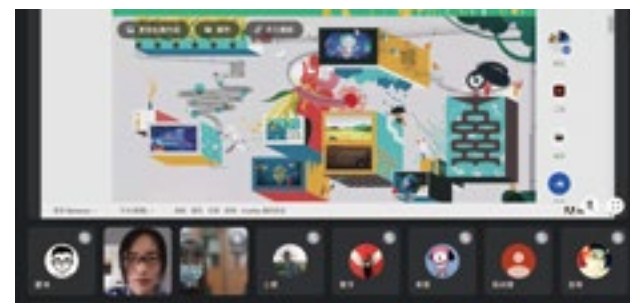
莊濟寰設計師分享過去參與 Taipei Eats 的案例,表示作品修改的過程讓他成長很多



感謝國立臺灣師範大學設計學系師生熱情參與(前排中—莊濟寰設計師、前排左一—蘇文清主任、前排右一—王千睿老師)

【校園講座第十一場次】5/5(四)樹德科技大學動畫與遊戲設計系

設計傳承講師：視覺藝術工作者—胡淑婷



胡淑婷設計師(左二)分享承接國防部臺北國際航太暨國防工業展的設計案



感謝樹德科技大學動畫與遊戲設計系師生熱烈參與(左—陳慶鴻老師)

【校園講座第八場次】4/26(二)致理科技大學多媒體設計系

設計傳承講師：早起設計 創辦人 & 藝術總監—黃苡蓁



黃苡蓁藝術總監分享學生時期畢業製作的海報設計



感謝致理科技大學多媒體設計系師生熱情參與(最前排右一—黃苡蓁設計師、後排站立者—權培元老師)

【校園講座第十二場次】5/12(四)嶺東科技大學時尚學院

設計傳承講師：WEI.TZU-YUAN STUDIO 主理人 & 服裝設計師—魏子淵



魏子淵設計師分享自身設計經驗



感謝嶺東科技大學時尚學院師生熱烈參與(前排左一—魏子淵設計師)



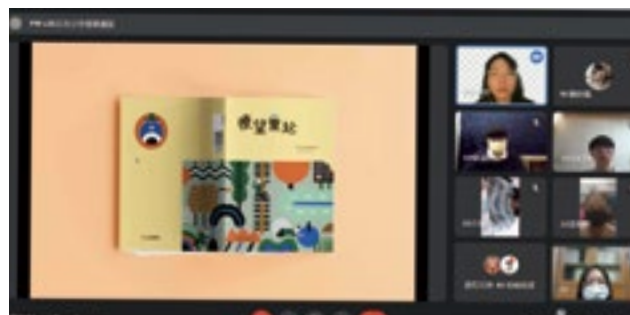


### 【校園講座第十三場次】5/13(五) 國立基隆高級商工職業學校廣告設計科

設計傳承講師：平面設計師—李珮雯



李珮雯設計師(左排第一位)分享《秋刀魚》雜誌封面的設計靈感



李珮雯設計師(左排第一位)分享參與兒福聯盟刊物設計的經驗

### 【校園講座第十四場次】5/19(四) 國立陽明交通大學建築研究所 & 大學部創作類跨域學程

設計傳承講師：Oh! Design Studio 設計師—鍾杰安



鍾杰安設計師(右排第一位)分享以人為本的設計所需考慮的要素



鍾杰安設計師(右排第一位)分享自身參與廢材製造所的循環設計案例

### 【校園講座第十五場次】6/15(三) 國立竹山高中廣告設計科 & 多媒體設計科

設計傳承講師：33\_original 女子的日常生活插畫 插畫家—33



33 插畫家與聽講師分享與宜得利家居合作的專案



33 插畫家介紹平常使用的繪圖工具及其功能

### 【校園講座第十六場次】6/17(五) 新北市私立復興高級商工職業學校設計群科

設計傳承講師：Knock-Knock Animation 動畫導演—莊綯淳



莊綯淳導演與聽講師分享《媽祖巡福》動畫短片



感謝新北市私立復興高級商工職業學校設計群科師生熱情參與(最前排左一一莊綯淳導演、最前排右一一陳效宗副校長)

### 專題講座紀錄 (1 場次、邀約 3 位講師及 563 位聽眾參與)



日期：2022 年 5 月 20 日(五) 下午 1:00 至 5:00

設計傳承講師：·

黑生起司創造股份有限公司／藝術設計總監—陳如薇

- 設計價值橫跨中西方優勢，打破文化差異，融合共感，以專業設計觀點及創造品牌優勢，跨界在不同產業品牌整合，實績豐碩於 Royal Salute, UK、Hirota Glass, Japan、camino home, USA、HOTEL INDIGO、HOME HOTEL、TDRI 等，跨越了工業設計、飯店建築、室內陳設、傢俱設計、影音媒體、策展應用等領域。
- 豐富國內外設計評審和新人獎評審經驗，包含 2021/2022 新一代設計展品牌形象委員、2022 青春設計節 立體造型暨產品設計類召集人、2018 臺灣國際學生創意設計大賽 首次南向初選評審委員召集人、德國百靈校園設計大賽、法藍瓷陶瓷設計大賽初賽、A+ 創意季、新新展：2018 金點新秀設計展等。
- 榮獲超過 20 個國際獎項，包含德國 iF 設計獎、德國紅點設計獎、德國紅點全球 50 新銳設計師獎、德國設計獎、日本 Good Design 設計獎、日本 crQlr Awards 循環設計獎、香港亞洲最具影響力卓越獎、Design Anthology Award、Design Anthology Award – Female Designer 女性設計師提名、臺灣文創精品獎、臺灣金點設計獎、臺灣感質精英獎、臺灣優良工藝品等。

ONE.10 Society 視覺設計工作室／負責人—牛子齊

- 2020 成立 ONE.10 Society 專注於平面設計與視覺藝術，作品收入東京 TDC、亞太設計年鑑、俄羅斯國際金蜂海報展。
- 2018 擔任「Door to Asia 日本東北地方設計再造」品牌設計師。
- 合作客戶：衛武營、國美館、當代藝術館、青平台基金會、文鼎字型、草字頭、金馬執行委員會、臉譜出版、拍謝少年等。

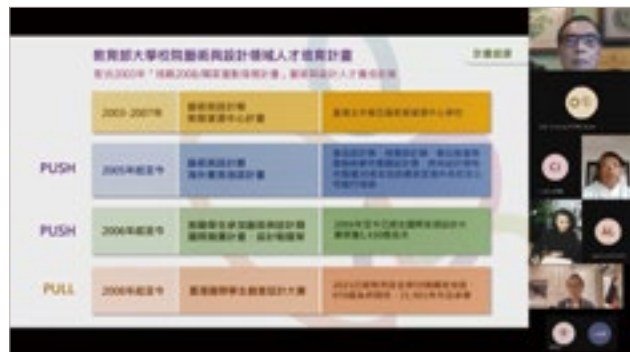
C JEAN / Founder&Design Director —簡君嫻

- 曾被法國 WWD 刊載為精選設計師之一。
- 作品被選為英國倫敦交響樂團官方指定表演服。
- 首位獲得義大利佛羅倫斯雙年展纖維藝術獎的臺灣藝術家。





專題講座紀錄



計畫協同主持人—謝省民教授介紹計畫年度成果



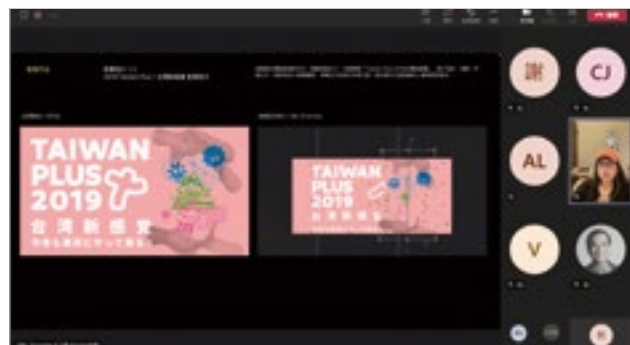
計畫協同主持人—謝省民教授介紹並推廣計畫年度專輯



陳如薇設計總監分享自身設計核心「共生情感」



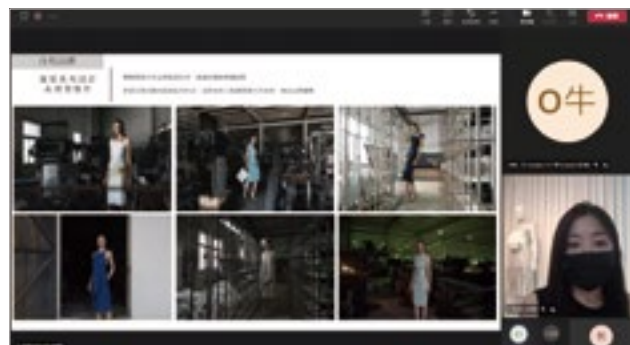
陳如薇設計總監以水壺產品解釋設計除了好看以外也可以解決問題



牛子齊設計師分享為台灣新感覺設計的宣傳短片



牛子齊設計師分享青平台基金會識別設計的創作想法



簡君嫻總監分享開發自有品牌服裝系列的過程



簡君嫻總監分享時尚品牌對於永續概念跨界合作的經驗

參與聽眾回饋

- 透過講師的分享，對於學習設計的心態、設計的方式和風格，有了不同的看法。
- 吸收很精彩的設計理念與創意，感謝設計師們分享的寶貴經驗。
- 觀看了三個不同領域的設計師，讓我了解到他們都有各自辛苦的地方，以及各自堅持的事物。
- 很感謝有機會參與線上講座，三位設計師不吝分享讓我收穫很多，同時也開始思考未來更多的可能性，希望以後能持續朝著自己的目標及夢想邁進！
- 老師的演講都很精彩，收穫非常多，也讓我對於未來職涯可能面對的問題有更深的了解。
- 今天的演講讓我更加了解設計領域中的許多知識，非常感謝可以參加這次的設計講座。
- 在想法上得到許多啟發，對於應對客戶或是專題上得到很多不同的處理方式，大多都是我沒想過的。
- 我覺得是很不錯的演講，講師分享了他們個人的經歷，也讓我們對未來有些方向。
- 能聽到設計師們在實際執行面的分享十分難得，尤其三位講師都有不同的風格，無論有形或無形的內容都很充實。
- 在設計師分享時，都能感受到他們對於設計的熱愛，且願意為臺灣的設計產業付出心力，讓人感動。
- 能夠認識到各設計領域的專業知識與需要具備的能力，讓自己在未來的道路上有更多元的選擇。
- 每一次參加這種講座都會學到很多事情，在過來人的經驗和經歷中學習是非常幸運的事。
- 三位講師都點醒了我很多東西，應該要更加體會生活才能為自己的創作或設計帶來好的靈感。
- 對於平時無法加入設計圈討論的人來說，是個很好的機會去了解做設計時的流程與方法，並且對於未來轉換職涯提供了一些想法。
- 很開心透過今天的講座學習到很多創意的想法及看到許多有趣的設計案例。
- 是一場非常精彩的演講，每位設計師都無私的分享他們一路走來的過程，還有他們近期做過的專案，收穫良多。
- 很開心可以聽到三個不同領域的設計師分享，對於未來想朝平面設計發展的我很有幫助。
- 了解到很多設計方面的相關知識，透過三位設計師實務上的分享，拓展了我對於設計的視野。
- 很喜歡演講者們分享的主題及作品，讓我對於日後的設計有更多的想法。



計畫主持人—林馨譽講座教授(右上)、協同主持人—陳俊宏講座教授(下排左)及謝省民教授(下排右)擔任 Q&A 主持人(上排左-簡君嫻總監;上排中-陳如薇設計總監;下排中-牛子齊設計師)





國際大型設計展演

# 2022 臺灣設計 X 韓國發光

展出時間：2022 年 4 月 12 日 (二) 至 4 月 29 日 (五)

展出地點：韓國仁德大學 <Ahjung Museum of Art>

合作單位：韓國現代設計協會 (Korea Ensemble of Contemporary Design)、韓國仁德大學 (Induk University)、臺灣國際學生創意設計大賽

2022 年 4 月 12 日 (二) 至 4 月 29 日 (五) 設計戰國策海外成果展覽來到韓國仁德大學 <Ahjung Museum of Art>，舉辦為期三週的得獎作品展覽活動。

「2022 臺灣設計 X 韓國發光」主要展出內容為本計畫 110 年度重要大獎作品。本計畫執行迄今已鼓勵 1,430 件國際設計競賽獲獎作品，頒發之獎勵金總和高達新臺幣 7,501 萬元整，臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎校數累積至 54 所，也映證臺灣新一代在全球設計競爭的實力。根據展出場地的實際狀況，自 110 年度精選國際獲獎作品共計 34 件參與此次韓國大型設計展演。另外，臺灣國際學生創意設計大賽精選共 39 件作品合作展出。

設計戰國策與「韓國現代設計協會 Korea Ensemble of Contemporary Design」共同舉辦此活動，透過韓國現代設計協會柳允皓 (Yoo, Yoonho) 會長與李佳樺 (Chia Hua Jackie Lee) 副會長的協助籌劃，以及有 KECD 展覽事業部首席理事 Kang Min ji 小姐、KECD 前會長張鎬哲先生、KECD 副會長 Cho Woong Jae 先生、KECD 企劃部理事 Joseph Park 先生、KECD 秘書長 Jay Choi 先生的參與，讓設計戰國策能夠將臺灣學生們的精采得獎作品帶至韓國，特地於首爾仁德大學藝廊 <Ahjung Museum of Art> 展開 2022 設計戰國策海外成果展覽。仁德大學以設計學院聞名，也是許多企業認可的優秀大學，期望透過韓國大型設計展演的強力宣傳，使本計畫得獎學生作品獲得國際關注外，也能提升臺灣學生獲獎作品及設計人才之能见度，落實臺灣藝術設計教育與國際接軌。

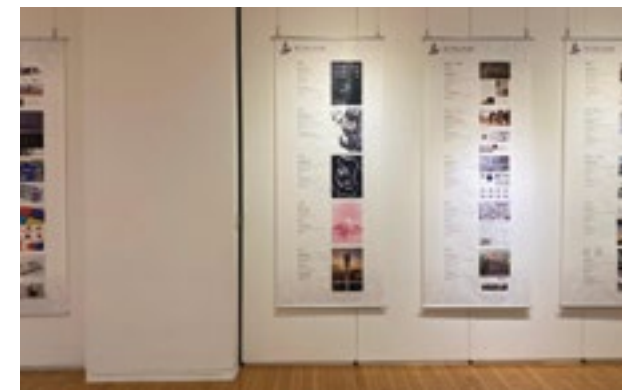
特別感謝 KECD 的協助，才能使本次活動盛大展開。透過「2022 臺灣設計 X 韓國發光」在韓國仁德大學的展出，讓臺灣學生的作品有機會與韓國產學界切磋交流，開啓未來雙方人才交流及設計合作的新契機，讓歷屆獲獎作品有再次被看見與肯定的機緣。



設計戰國策「2022 臺灣設計 X 韓國發光」主視覺海報



設計戰國策於韓國仁德大學 Ahjung Museum of Art 展出之韓文計畫簡介



設計戰國策展覽會場一隅

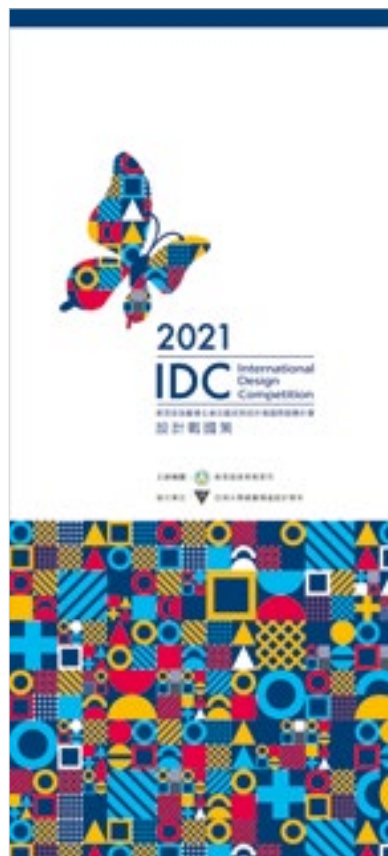


設計戰國策獲獎作品於韓國仁德大學 Ahjung Museum of Art 展覽情形



「2022 臺灣設計 X 韓國發光」盛大展開 (由左至右為 KECD 展覽事業部首席理事 Kang Min ji 小姐、KECD 前會長張鎬哲先生、KECD 現任會長柳允皓先生、KECD 副會長 Cho Woong Jae 先生、KECD 企劃部理事 Joseph Park 先生、KECD 秘書長 Jay Choi 先生)





2022 設計戰國策巡迴成果展 主視覺掛軸

## 2022 臺灣設計展演巡迴成果展

展出時間：2022年02月15日(二)至07月29日(五)  
協辦單位：亞洲大學創意設計學院、正修科技大學生活創意學院、樹德科技大學設計學院、國立基隆高級商工職業學校廣告設計科、嶺東科技大學設計學院、新北市私立復興高級商工職業學校設計群科

### 關於巡迴成果展

2022 臺灣設計展演巡迴成果展主要展出內容為本計畫 110 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。

特別感謝亞洲大學視覺傳達設計學系陸蕙萍主任、正修科技大學視覺傳達設計系黃品嘉老師、樹德科技大學視覺傳達設計系蘇鴻昌老師、國立基隆高級商工職業學校廣告設計科洪敏傑老師、嶺東科技大學視覺傳達設計系秦安慧老師及新北市私立復興高級商工職業學校黃繹升組長協助展出事宜。



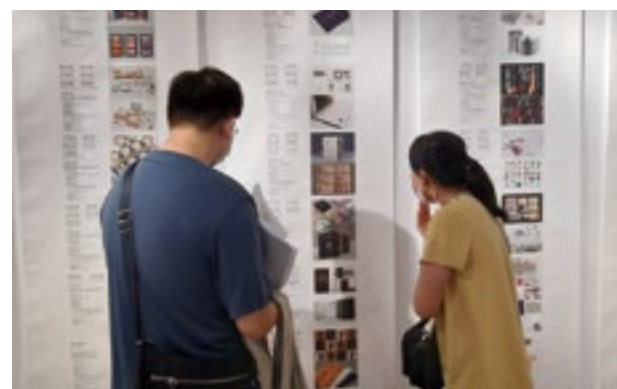
樹德科技大學



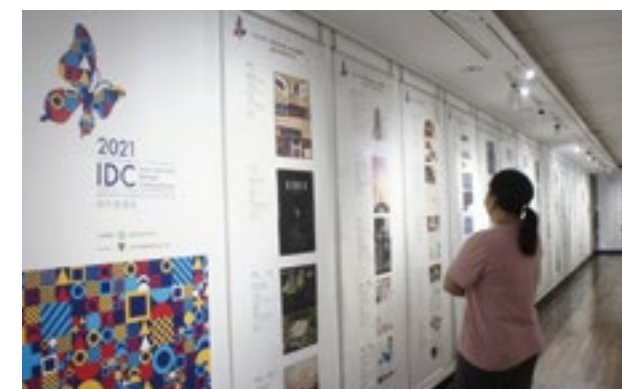
國立基隆高級商工職業學校



亞洲大學



嶺東科技大學



正修科技大學



新北市私立復興高級商工職業學校



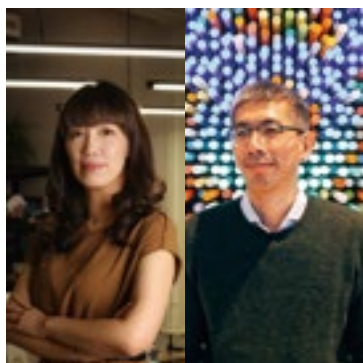




## 設計名家專文

### Articles

- 在城與家之間開創新局，2021 台灣設計展在嘉義市 — 046  
盧怡君、陳國政
- 永續設計的責任與設計經驗的分享 — 韓世國 050
- 大師百年·設計致敬——《Jan 100》設計過程分享 — 林俊良 054
- 逐夢踏實學動畫——給年輕學子的一些建議 — 紀柏舟 058
- 致 展望國際脈動的宏觀追求者——穿梭國際品牌，唯我文化 062  
獨尊 — 駱毓芬
- 改變人生的設計競賽 — Daisuke Nagatomo 066
- 服裝設計師的π型人生 — 吳日云 070



## 在城與家之間 開創新局， 2021 台灣設計展 在嘉義市

New Adventures Inside the  
City and Home —  
2021 Taiwan Design Expo  
in Chiayi City

前嘉義市政府文化局局長，時任 2021 台灣設計展總策展人  
Former director of the Cultural Affairs Bureau of Chiayi City Government; the then chief curator of the 2021 Taiwan Design Expo.

盧怡君  
Lu, Yi-Jun

C-LAB 空總臺灣當代文化實驗場總監，時任 2021 台灣設計展專案辦公室總監  
Director of Taiwan Contemporary Culture Lab (C-LAB); the then general director of the 2021 Taiwan Design Expo Project Office

陳國政  
Chen, Kuo-Cheng

2021 台灣設計展在嘉義市於 12 月 23 日正式開幕，以嘉義文創園區、嘉義製材所、嘉義舊監獄三個百年文化場域作為三大主展區，延伸至具有百年歷史的嘉義公園，總共 13 個展館。透過台灣設計展的觸發，樸實的諸羅古城展現全台驚艷的設計原創動能，短短十餘天展期就創造高達 218 萬的參觀人次，更創下台灣設計展史上五個之最：一、最多本地人策展，二、展覽內容最在地，三、首次走進監獄 / 宮廟 / 美術館策展，四、展館最多，五、最多中央部會參與。

### 尊重在地文化，組成專業團隊

回顧設計展籌辦過程，嘉義市政府主責單位為文化局，考量組織規模與展會經驗，採取委外成立專案辦公室（簡稱 PCM），由臺灣生活美學基金會與臺灣經濟研究院合組團隊，協助市府統籌規劃策展定位、展務內容、行銷推廣、行政協調四大工作。由嘉義市長黃敏惠親力督導，市政府陳永豐祕書長為總指揮、文化局盧怡君局長為總策展人，空總陳國政總監擔任 PCM 總監，與跨領域顧問群龔書章、胡佑宗、陳正哲、駱毓芬與劉真蓉的從旁協助，與台灣設計研究院合作，共同推動展務執行。

### 場域定位設計調合，化限制為優勢

這不僅是嘉義市的第一次，也是彰雲嘉首次舉辦設計展會。文化局與 PCM 為此研議採取共識會議與產業調查併行，同時首創「文創 +1 製造所」在嘉義市成立文創產業輔導辦公室，深耕了解產業動向，長期聆聽在地心聲，集結各項資源進行輔導諮詢，規劃屬於嘉義市民全齡共享與城市未來的設計展。

順應設計展所呼籲的「設計導入城市治理」，扣合市政發展脈絡，梳理展覽總體結構層次，並依據展館空間特性，設定展覽主題與內容。因應市區缺乏大型展演空間，則採用帶狀群落展覽形式，並藉此將人潮帶入街區，與文化局長期推動舊屋力、舊監宿舍群等老房子活化相遇，發現嘉義新舊融合的精彩角落。

本次設計展三大展區主軸，起點以文創產業園區為主，涵蓋火車站、美術館、願景館，以「明日願景」概念，闡述嘉義市過去、現在與未來之人文政經於設計發展的動能。中繼為嘉義製材所園區為核心，包含車庫園區、博物館與檜意森活村等，以「產業重構」討論嘉義林木業，從運輸、工業與工藝，及近年木產業振興成果。最終是嘉義舊監獄及宿舍群，與嘉義公園兩個百年場域，擘畫出「城市新生」藍圖，從獄政歷史現場到地方創生交融，描繪小城市的大創新。

在主展區定錨後，為求效應擴散，突破框架將展覽活動深入街區。如將知名廟宇「城隍廟」與「地藏庵」納入，以及結合在地青年團體自辦活動「東市有青」，設計走入市場與宮廟，創造人潮走進常民生活。

The 2021 Taiwan Design Expo officially opened in Chiayi City on December 23. The three main exhibition areas were in the Chiayi Cultural and Creative Industries Park, Chiayi Lumber Factory, and Chiayi Old Prison, all century-old cultural monuments, and extended to the century-old Chiayi Park, providing a total of 13 exhibition galleries. Inspired by the Taiwan Design Expo, the simple ancient Jhuluo City showcased Taiwan's innate energy in stunning designs. In just over ten days, the exhibition attracted as many as 2.18 million visitors, setting five records in the history of Taiwan Design Expo: 1. The most local curators; 2. The most display of local content; 3. The first time to curate in a prison / temple / art museum; 4. The most exhibition galleries; and 5. The most participation by central ministries.

### Respecting the local culture and forming a professional team

Looking back at the planning process in the design expo, the Chiayi City Government's Cultural Affairs Bureau, which was the main responsible unit, took into consideration the scale of its organization and curating experience, and established an outsourced professional construction management (PCM). The bureau formed a collaborative team with the Taiwan Living Arts Foundation and the Taiwan Institute of Economic Research to help the city government with the overall planning in four major tasks: exhibition positioning, exhibition content, marketing promotion, and administrative coordination. The project was personally supervised by Chiayi Mayor Huang Min-hui, with Secretary-General Chen Yung-Feng of the city government as the chief commander; Director Lu Yi-Chun of the Cultural Affairs Bureau as chief curator; Director Chen Kuo-Cheng of C-LAB as general director; and Kung Shu-Chang, Hugh Hu, Chen Cheng-Che, Lo Yu-Fen, and Liu Chen-Jung assisting as an interdisciplinary team of consultants. In collaboration with the Taiwan Design Research Institute, the team promoted the execution of exhibition tasks.

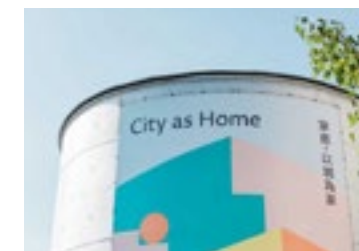
### Field positioning design and harmony to turn limitations into advantages

This is not only the first time for Chiayi City to organize a design expo; it is also the first time for Changhua, Yunlin, and Chiayi counties. The Cultural Affairs Bureau and the PCM adopted a consensus meeting and industry survey for the project. At the same time, the first Chiayi Creative Hub established a cultural and creative industry counseling office in Chiayi City to gain an in-depth understanding of industry trends, offer a long-term platform for local voices, gather various resources for providing counseling and consultation, and plan a design expo that belongs to Chiayi residents of all ages to share the future of the city.

In alignment with the design expo's call to "introduce design into urban governance", the context of municipal development was incorporated, and the overall structural tiers of the expo were sorted out. In addition, the theme and content of the expo were also set according to the spatial features of the exhibition galleries. Given the lack of large-scale exhibition space in the urban area, the expo was laid out in the form of a ribbon cluster to draw the crowd into the neighborhoods. In this way, visitors can meet the power of old houses and revitalize old buildings such as the Chiayi Old Prison that the Cultural Affairs Bureau has been promoting and discover wonderful corners of Chiayi where the old and new fuse.

The three major exhibition areas in this design expo mainly began at the Cultural and Creative Industries Park, including the train station, Chiayi Art Museum, and the Vision Station. Based on the theme of "Tomorrow's Vision", the momentum of the exhibit designs expounded the past, present and future of Chiayi City's humanities, politics, economy. The middle section of the exhibition was centered around the Chiayi Lumber Factory area, including the Chiayi Garage Park, the Chiayi Municipal Museum, and the Hinoki Village. Based on the theme of "Industrial Reconstruction", the exhibits examined Chiayi's forestry and timber industry, ranging from transportation, industry and craftsmanship, and recent achievements in the revitalization of the wood industry. The final section of the exhibition was located in the Chiayi Old Prison and its dormitory complex, and the two-hundred-year-old Chiayi Park. Based on the blueprint of City Rebirth, the exhibits depicted the great innovations of a small city, from historical scenes of prison administration to the fusion of placemaking.

After anchoring the main exhibition areas, the exhibition activities were spread outside the confines of the framework and deep into communities in order to extend the effects of the expo. For example, the well-known Cheng Huang Temple and Di-Zang Temple, and the Fresh in East Market, an activity held by the local independent private youth group, were included to bring the expo into the market and temples so as to attract visitors into the ordinary lives of the people.



圖說：2021 台灣設計展（有家攝影工作室提供）  
Caption: 2021 Taiwan Design Expo (courtesy of Hem Hem Media).



圖說：嘉義市立美術館一現域。（台灣設計師連線提供，攝影／有家攝影工作室）  
Caption: Chiayi Art Museum - Beneath the Surface. (Courtesy of Taiwan Designers' Web Studio; Photo by Hem Hem Media).





圖說：ONE WOOD。(有家攝影工作室提供)  
Caption: ONE WOOD (Courtesy of Hem Hem Media).



圖說：舊監青年旅店。(有家攝影工作室提供)  
Caption: Jail Hostel (Courtesy of Hem Hem Media).



圖說：剛剛好的城市。(眼福映像工作室提供)  
Caption: Just Right City (Courtesy of Yanfu Image Studio).

### 挖掘本地精神，匯聚多元創意

文化局與 PCM 更決定跳脫傳統，設計各種機制招喚旅外設計青年回鄉，以及招募嘉義原生創意團隊。例如深耕地方文化行動之「田野學校」，與南流創業的「同心圓設計」，延續文化局 2020 年推動「讓舊監自由」好評效應，再次結合永續環保的材料手法，為封閉的監獄打造魔幻寫實—「舊監青年旅店」。或是從林業到木業，媒合設計師與傳統工藝、工業結合，開啟木都 2.0「ONE WOOD」的未來產業動能。

另發掘北漂的嘉義創意新星，由大膽接受挑戰的新世代「平凡編集」，以文字編輯為底，從家鄉記憶、人物美食中，建構「剛剛好的城市」的溫潤人情。本次驚豔各界的「城美館」，堅持尊重傳統信仰與宗教文化的低調設計，「大象設計」帶領各界彎腰抬頭，探究香火中的各種經典，體現青創世代考究細膩的一面。

美術館則由「台灣設計師連線」領軍，帶領六組設計團隊，將推測設計、工業設計與通用設計，帶入當代藝術的「現域」，討論城市的公共空間。博物館「森林之嘉：現代木造建築特展」，為「國立臺灣科技大學」與建築師團隊聯手呈現新式木建築知識與趨勢，帶領各界探索木建築的永續及全球木都城市的新生典範。

為了吸引觀眾走入街區，亦委託「阮劇團」與「地平線文化」團隊，以在地生活圈串連表演的「嘉遊站」，另搭配文化小旅行，由領路人帶領探索隱藏於巷弄的大小趣事。

### 振興城市起點，開創地方設計學

2021 台灣設計展，展現嘉義市獨有的設計創意，傳遞多種理念：**第一，尊重本地文化與多元美學**：從嘉義舊監獄、城隍廟與地藏庵等歷史現場，不採用減法美學，反而尊重文化積累與常民共同記憶，透過臨時構築及輔助設計方式，帶領群眾了解美學的多元面向。

**第二，則是打破疆界，鼓勵跨域創新**：本次策動建築、藝術、博物館學、文史研究、文本編輯、表演藝術，更邀請在地餐飲廚藝等團隊參與，讓人才與專業跨域推波助瀾，打造在地策展陣線，期待散佈產業設計創新的種子。

### 設計城市的多元論述，奠定台灣設計展 3.0

邁向第 19 屆的台灣設計展，近年隨著地方政府促進觀光，從設計專業展覽，逐漸擴散為形塑城市品牌的展會。中央鼓勵地方政府投入預算改善空間設施，並以展會吸引各方團隊協作進行城市行銷。歷屆主辦地方政府，催生出策辦設計展的方法學，如本次嘉義市委託 PCM 專業協助，或新竹市採取統包單一業者模式，綜觀各屆應可為展會研究之課題。嘉義市這個自清代建城的古城，透過設計展使新舊世代巧妙融合，展現宜居城市的內涵，奠定邁向設計城市的穩固基石，也為台灣設計展締造走向 3.0 的典範。

### Tapping into the local spirit and gathering diverse creativity

The Cultural Affairs Bureau and PCM also decided to break away from tradition and devised various mechanisms to invite young designers to return to their hometowns and recruit original creative teams from Chiayi. For example, the Field School, which is deeply involved in local cultural activities, and Concentric Design, which focuses on drawing ventures to southern Taiwan, helped to extend the positive effect of the Cultural Affairs Bureau's Free Chiayi Old Prison promotion in 2020. Once again adopting eco-sustainability in material use, they turned the shut-down old prison into a magical reality – the Jail Hostel. From the forestry industry to the wood industry, designers are also matched with traditional crafts and industries to open the future industrial momentum of the ONE WOOD 2.0 project.

In addition, new creative Chiayi stars who have migrated to northern Taiwan were discovered. They boldly accepted the challenge of the new generation Ordinary Editorial Room to construct heart-warming stories of hometown memories, people, and food of the Just Right City through written words. In the stunning City Aesthetics Gallery in the expo, which adhered to a low-key design that respects traditional beliefs and religious culture, Elephant Design led people from all walks of life to look down low and up high to explore all kinds of classical designs behind the incense smoke, thus revealing the exquisite and delicate side of the young generation.

With Taiwan Designers' Web at the helm, the Art Museum led six design teams to introduce speculative design, industrial design, and universal design into the Beneath the Surface contemporary art as a discussion of public spaces in a city. The Timberized Chiayi: A Special Exhibition on Modern Wooden Architecture at the Municipal Museum was jointly implemented by the Taiwan University of Science and Technology and a team of architects. They presented the knowledge and trends in new wooden architecture to led people from all walks of life to explore the sustainability of wooden architecture and new models of wooden cities around the world.

To attract visitors into the neighborhood, Our Theatre and Horizon Multimedia were also commissioned to perform the Street Performance at Chiayi City, a series of performances based on local living circles. Coupled with mini cultural tours, tour guides led visitors to explore all kinds of hidden interests in the city alleys.

### With urban revitalization as starting point to create the local design

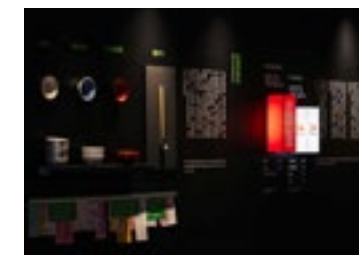
The 2021 Taiwan Design Expo showcased the unique design creativity of Chiayi City and conveyed a variety of philosophies. **The first was respecting local culture and diverse aesthetics:** In historical sites such as the Chiayi Old Prison, City God Temple and Di-Zang Temple, instead of using subtractive aesthetics, culture and the common memories of the ordinary people are respected. Through temporary construction and aided design methods, the public is helped to understand the multiple aspects of aesthetics.

**The second was breaking through boundaries and encouraging cross-domain innovation:** Architecture, art, museology, literature and history research, text editing, performing arts, and even local catering and cooking teams were invited to participate in the expo so that cross-domain talents and professionals can boost the creation of a local curation, and subsequently spread the seeds of industrial design innovation.

### Multiple discourses on city design to lay the foundation for Taiwan Design Expo 3.0

In striving towards the 19th Taiwan Design Expo, exhibitions have gradually spread from professional designs to exhibitions on building urban brands under the tourism promotion by local governments in recent years. The central government has encouraged local governments to invest budgets to improve space facilities and use expos to attract teams from all parties to collaborate in urban marketing. Previous local government hosts have given birth to the methodology of planning and organizing design expos. For example, Chiayi City's entrusting PCM for professional assistance in this expo, or Hsinchu City's adoption of a turnkey contract with a single vendor have provided a comprehensive overview of topics in exhibition research.

Through clever integration of the old and the new generations in the design expo, Chiayi City, an ancient city built in the Qing Dynasty, has demonstrated the content of a livable city and laid a solid foundation for urban design. It has also created a model for Taiwan Design Expo 3.0.



圖說：剛剛好的城市。(眼福映像工作室提供)  
Caption: Just Right City (Courtesy of Yanfu Image Studio).



圖說：首次走入宮廟策展的台灣設計展—城美館之九華山地藏庵現場。(大象設計提供)  
Caption: First ever Temple Exhibition in the Taiwan Design Expo – the Di-Zang Temple of Jiuhua Mountain in the City Aesthetics Gallery (Courtesy of Elephant Design).



圖說：首次走入宮廟策展的台灣設計展—城美館之嘉邑城隍廟現場。(大象設計提供)  
Caption: First ever Temple Exhibition in the Taiwan Design Expo – the Chiayi Cheng Huang Temple in the City Aesthetics Gallery (Courtesy of Elephant Design).



## 永續設計的責任與設計經驗的分享

### Ideas on Sustainable Design Responsibility and Design Experience

點睛設計創辦人暨總監

Founder and Director of Dot Design

韓世國

Lance Han

相信大家都是對設計有熱情的朋友才會讀到這篇文章。也許你是設計工作者、也許你喜歡設計，但是設計究竟是如何存在於我們的周遭？

我是點睛設計韓世國，專注於永續設計的工作。想跟大家分享一下近幾年我對於設計的觀察與思考。我們知道設計的存在跟人是脫離不了關係的，你可以說世界是神或自然創造的，但是生活與文化必然是設計創造的。所以我們用智慧思考以及行動落實出創造事物的條件，就是最好的設計體現。但是設計對於世界的責任是什麼呢？

任何的設計與創造都會消耗資源，雖然可以創造出更美觀、更傑出的事物，可是我們必須要考慮更多的環節與責任，才能夠稱為是一個好的設計。

永續設計是近幾年大家很關注的議題，然而永續設計是什麼呢？我們由兩個不同的角度切入。第一是採用天然的材料來源，比如竹纖維、紙漿纖維、竹木製品、金屬製品等素材。一般天然的材料來源通常是較容易自然分解的，對於環境的傷害也比較低。第二是採用單一可回收塑膠材料，比如一號到六號塑膠。設計原則上掌握材料單一、好拆解回收、不使用導致無法回收的加工方式，甚至考慮到未來商品的回收系統與分類方式也是很重要的。

我們常常陷入材料運用的迷思，但是我相信好設計才是最好的溝通橋樑與永續解方。設計的呈現在許多議題與表現上，往往會佔據最重要的位置，因為設計具備著概念具象化的責任。許多企業與品牌在找尋永續的體現，以面對市場的方式去執行思考，最終往往得不到理想的結果。對於設計而言，成就設計的理念固然非常重要，但是設計通常是依循著需求所產生的行為，所以用彈性但不妥協、堅持原則的設計方式，就顯得十分的重要，比如：量產的妥協、成本的妥協、品牌原則的妥協。可是原則的堅持更是不能忽視的，例如在於造型的堅持、設計感的堅持、品質的堅持。某些角度去看，這兩者似乎是矛盾與對立的。這個階段，我們就必須要再運用設計的「平衡」。所以設計的工作，隨著時間變化與空間推移對於設計物必需建構出彈性的變化特質。

I believe the only people who will read this article are those who are passionate about design. Maybe you're a designer or maybe you like design. How exactly does design exist in our surroundings?

I am Lance Han the founder and director of Dot Design, and I focus on sustainable design. I would like to share my thoughts and observations on design from the past few years with everyone. As we all know, the existence of design is inseparable from mankind. You can say that the world was created by God or Nature, but our lives and cultures are ultimately designed and created by people. The conditions we implement for creating objects through smart thinking and action are the best presentation of design. Yet, what is design's responsibility in the world?

All design and creation consume and deplete resources. Even though we can create beautiful and outstanding objects. But in doing so, we must take more of the links and responsibilities into consideration so that a design or creation can be considered a good one.

Sustainable design is a topic everyone's been focused on these past few years. But just what is sustainable design? Let's dive into this question from two different perspectives. The first perspective is for us to consider the sourcing for the natural materials we adopt, such as materials made from bamboo fiber, paper pulp fiber, bamboo and wooden products, and metals. Generally, it's easier for natural materials to decompose on their own, and they are less harmful towards the environment. The second is that we use single-material recyclable plastics such as No. 1 to No. 6 plastics. In principle, when we design works, we use a single material that's easily disassembled and recycled. We shouldn't use any processing method that makes the materials non-recyclable. We should even go as far as taking the recycling and classification systems of future products into consideration.

We often sink into the myth of how a material is used, but I believe that good design is the best bridge for communication and solution to issues of sustainability. Design presentation usually occupies the most important place for many topics and expressions; this is because there is a responsibility for design to make concepts concrete. Many enterprises and brands search for the presentation of sustainability to execute thinking when facing the market, but in the end, they often don't achieve an ideal result. With respect to design, it's undoubtedly very important to achieve the philosophy of design. However, design is often an action derived from needs, so it's exceptionally important to adopt design methods that are flexible yet uncompromising and persistent, such compromises include mass production, costs, and brand principles. However, insistence on principles cannot be neglected, such as insistence on styles, the design, and quality. From certain perspectives, these two seem contradictory and opposing. At this stage, we have to use the "balance" of design. With this in mind, the task of design must build upon characteristics of flexible change for designed goods that follow along with the changes of time and fluctuations of space.



圖說：榮獲金點設計標章的寶特瓶回收再製壓紋袋包 re-PET Bag  
Caption: re-PET Bag winning Golden Pin Design Award

圖說：榮獲金點設計標章的竹纖維零塑輕便型餐具  
Caption: Disposable Bamboo Fiber Cup winning Golden Pin Design Award



圖說：榮獲 iF 設計獎、金點設計標章、臺北設計獎的零塑竹纖維菱格盤  
Caption: Re-ing Bamboo Fiber Plate winning iF Design Award, Golden Pin Design Award and Taipei International Design Award





圖說：日本 MEBIC 和台灣設計研究院進行國際設計交流

Caption: Japan MEBIC and Taiwan Design Research Institute conducted international design exchanges



圖說：臺灣國際學生創意設計大賽

Caption: Taiwan International Student Design Competition

圖說：台灣設計研究院舉辦的泰國好設計 x 永續金點展圖片

Caption: Photo of "Sustainable Power of Thai-design" hosted by the Taiwan Design Research Institute

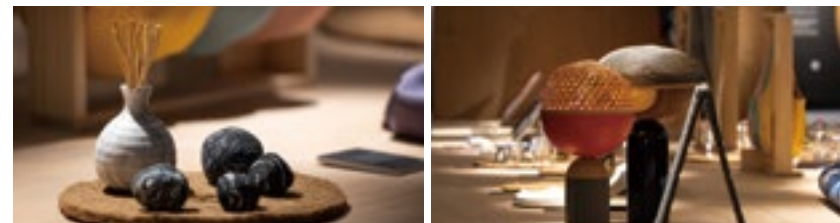
社會設計是另一個值得我們關注的主題。SDGs 聯合國永續發展目標，是近年政府、企業、人民都重視的方向。設計的特質在於讓事物變得美好，所以透過倡議與社會行為，讓設計活化運用的種子得以萌芽，我相信對於設計是具有很大的實踐契機。近年我們開始與聯合線上倡議家，一起舉辦「永續會客室」的對話專欄，希望能夠透過行動，串聯企業與學者專家，以設計手法解決問題創造新氣象。

世界是平的、地球是圓的。表達出兩個對於世界不同的觀點。雖然資訊與溝通無國界，但是不同的地區有不同的文化特質，當然也相對應不同的設計特質。所以國際合作與交流，對於設計師而言，是很棒的養分。參與不同的國際設計獎項或設計活動交流，往往可以觸碰到精彩的火花。雖然我從事多年的設計工作，但是還是很珍惜每一次的國際設計交流機會。設計的本質還是建構在商業上面，除了設計交流之外，能夠將臺灣設計登上國際舞臺，並且進行更豐沛的商業活動，讓設計的價值能夠更長久，相信是每個設計師的責任。

常常聽到有人說，設計好難做，什麼設計都被前人設計過了。我覺得其實要感激前人的經驗與知識，設計是文化與智慧累積的過程，只要不要惡意抄襲，有自己的主張與概念，尊重他人原創的辛勤，建構屬於自我風格的態度，對得起自我的要求，相信還是有很多的設計空間。另外，也必須尊重他人的設計成果，若覺得有類似的設計，也必須理性的溝通與求證，共同建構良好的設計環境。

許多朋友對於設計行業的環境與未來，有許多的不確定性，在臺灣設計的環境的確艱辛。很鼓勵大家除了參與比賽增加自己的經驗外，也可以加入適合的設計協會，在當中也可以結識志同道合的夥伴，並且團結力量大，成就更大的目標，並有更大的影響力。例如我加入的工業設計協會，除了有悠久的歷史外，也會定期舉辦許多設計活動，結合大家的力量，甚至能夠連動國際設計的夥伴。

設計的工作，需要很大的熱情與堅持，有點像佈道的過程。隨時保持好奇心、包容心、虛心學習。設計跟許多不同的專業組合會迸發出不可思議的火花，我們應該與各種不同的跨界領域合作開發出嶄新思維與機會。



Social design is another subject worth our consideration. The United Nations Sustainable Development Goals (SDGs) are the directives that governments, enterprises, and people are all valuing as of late. The special features of design lies in making things better. Through initiatives and social behavior, we can give life to the seeds of design application, bringing them to blossom. I believe this brings a great opportunity for design implementation. In recent years, we have started hosting the "Sustainable Reception Room," an interactive column, with UDN's (United Daily News) online UBrand platform in the hopes that we can cooperate with enterprises, scholars and experts to solve problems and create a new outlook with the methods of design.

The world is flat, and yet the Earth is round. This shows two different perspectives on the world. Although information and communication have no borders, different regions do have different cultures, and they of course correspond to distinct design characteristics as well. That being the case, international cooperation and exchanges are great source of inspiration for designers. You can always ignite your brilliant internal sparks when participating in different international design awards ceremonies or design activities and exchanges. Although I've been involved in design for many years, I still cherish each opportunity for international design exchange. The nature of design is still built on commerce. In addition to taking part in design exchanges, I believe it's every Taiwanese designer's responsibility to place Taiwan's designs on the international stage and conduct richer commercial activities to make the design value last longer.

I often hear people say, "It's hard to design. Everything's already been designed to death by others." I think we should appreciate our predecessors' experience and knowledge. Design is a process of accumulation of culture and wisdom. As long as we don't maliciously plagiarize others' works, we have our own opinions and concepts, respect the hard work of others in creating original works, create an attitude that shows off our own styles, and meet our own demands, I'm positive there is still a lot of room for design. Additionally, we have to respect others' designs as well. If you think someone else's designs are similar to yours, you have to rationally communicate with that person and seek confirmation to build a good design environment together.

Many people think there are a lot of uncertainties in the environment and future of the design industry. The design environment in Taiwan is arduous, there's no doubt about it. I encourage everyone to join design associations that suit them, to make like-minded friends to achieve greater goals, and enjoy larger influence as a consolidated force in addition to participating in competitions to enrich your experience. For example, the Chinese Industrial Designers Association (CIDA) that I joined has a well-established history and holds many design activities on a regular basis to combine everyone's strengths, and even enable members to interact with international design partners.

The task of design requires great passion and persistence. It's somewhat like the process of delivering a sermon. We have to be curious, tolerant, and learn with an open mind all the time. Design can create incredible sparks of creation when they work together with numerous different professions. In this vein of thought, we should cooperate with different fields to develop brand-new ideas and opportunities.



圖說：Hao!Taiwan 台灣特色商品展

Caption: Hao!Taiwan, Taiwan's Souvenir Exhibition



圖說：工業設計協會會員大會活動圖片

Caption: Photo of the CIDA general assembly



圖說：聯合線上倡議家，循環會客室專欄

Caption: Circulation Reception Room of UDN's online UBrand column





## 大師百年 · 設計致敬—— 《Jan 100》設計過程分享

Paying Tribute to the Master's Designs on His 100th Birthday——Sharing the Design Process for "Jan 100"

國立臺灣師範大學  
設計學系教授  
Department of Design, National Taiwan Normal University

林俊良  
Lin, Chun-Liang

2019年5月收到來自捷克布爾諾雙年展協會主席 Jan Rajlich Jr. 邀請參加其父親 Jan Rajlich Sr. 百歲冥誕國際海報邀請展。Jan Rajlich Sr. 是國際知名平面設計師，他是捷克企業識別、資訊圖像、文字排印、海報藝術創作的先鋒，是推動世界平面設計與海報創作的先驅，他創辦的布爾諾平面設計雙年展至今仍是世界最重要的設計雙年展之一。展覽計劃邀請全球百位平面設計師以「JR 100- Hommage: Jan Rajlich 100」為主題創作海報，原訂於隔年六月與布爾諾雙年展活動一起舉行，因疫情關係延至2020年9月24日才於布爾諾 Moravian Gallery 展出，展期至2021年8月8日結束。

猶記2007年11月，因協同策展「台灣 / 捷克 平面設計的迴響 (Echo of Graphic Design Taiwan/Czech Republic)」將於隔年布爾諾舊市政廳展出，在 Jan Rajlich Jr. 的安排下我們先拜訪了他們的工作室，隔天 Jan Rajlich Sr. 和小揚 (Jan Rajlich Jr.) 陪著我們漫步布爾諾市區並介紹了他在市區中的設計作品，同時進行展場勘場，晚上在一個像地下酒窖的餐廳用餐，這是我第一次和 Jan Rajlich Sr. 見面。2008年6月，因展覽再訪布爾諾，Jan Rajlich Sr. 特來支持並參觀了「台灣 / 捷克 平面設計的迴響」的展覽，當時他已米壽高齡，他給我的印象是親切、隨和又具大家風範，是令人值得敬仰的長者，期間剛好本人四十歲生日，他還特地簽名送了他的作品集給我。

2014年本人擔任台灣海報設計協會理事長策劃了海報三國志國際邀請展，其中為慶賀布爾諾平面設計雙年展成立50週年，特地規劃了介紹 Jan Rajlich 父子的作品專區，是臺灣首次展出 Jan Rajlich 國際知名代表作品原件印刷海報，讓民眾得以近距離觀賞到許多國際名作原件，是一次難得的國際名家作品展。

當接到小揚的展覽邀請，回憶不斷湧現，林磐聳老師說：「向書學習、向物學習、向人學習」，我有幸對 Jan Rajlich Sr. 的認識兼具了這三項，接到這項課題後除了回想在布爾諾和老揚當時的點點滴滴，同時也進行有關他的資料及作品的搜尋與了解，對我來說 Jan Rajlich Sr. 是20世紀重要的平面設計師之一，他多元的創作形式不落俗套，豐富的視覺藝術表現，使作品兼具實用性與藝術性，我尤其喜歡他運用撕畫拼貼所創作的作品，大膽又具藝術性，很能抓住觀者的視覺。我從他的幾件代表作品中，如：1966「古代與傳統 (antika a jeji tradice)」，「布爾諾雙年展 (2nd Biennale of Applied Graphics, Brno.)」、1976「Vojcek (Opera Poster)」、1988「JR-Jan Rajlich」、1999「新千禧年快樂 (Happy New Millenium)」，2004年「世界平面設計日 (World Graphic's Day)」，「母親節 (Mothers' Day)」，2008年「金髮美女戲劇海報 (Theatre Poster)」等，參考其撕畫拼貼的手法思考其紀念海報設計，向大師致敬。

圖說：2007年11月，筆者和 Jan Rajlich 父子於其工作室中合影。  
Caption: The author, along with Jan Rajlich Sr. and his son in Rajlich Sr.'s studio. November 2007.

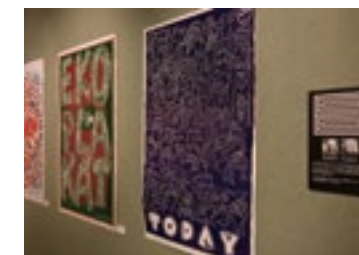


In May 2019, I received an invitation from Jan Rajlich Jr., president of the Czech International Biennale of Graphic Design in Brno (Brno Biennial) to participate in the International Poster Exhibition to commemorate his late father, Jan Rajlich Sr, on his 100th birthday. Jan Rajlich Sr. was an internationally renowned graphic designer. He was a pioneer in corporate identity creation, information graphics, text typography, and poster art creation in the Czech Republic. The International Biennale of Graphic Design in Brno that he established remains one of the most important design biennial exhibitions in the world. The plan for the exhibition was to invite 100 graphic designers from around the world to contribute by creating posters with the theme "JR 100- Hommage: Jan Rajlich 100." Their works were originally scheduled to be displayed together with the Brno Biennial the following June. The event, however, was postponed to September 24, 2020 due to the COVID-19 pandemic. The exhibition is open at the Moravian Gallery in Brno until August 8, 2021.

As the co-organized event "Echo of Graphic Design Taiwan/Czech Republic" was to be held at the Old Town Hall of Brno in 2008, we visited the designers' studio under the arrangement of Jan Rajlich Jr. in November 2007. On the following day, Jan Rajlich Sr. and his son, Jan Rajlich Jr., accompanied us on a stroll through the city of Brno and introduced the designers' works around the city. Our dinner was at a restaurant situated in a repurposed wine cellar. This was my first time meeting with Jan Rajlich Sr. When I revisited Brno again for the exhibition in June 2008, Jan Rajlich Sr. came to visit and support the co-organized exhibition. He was already 88 years old at the time. My impression of him is that he was friendly, easy-going, and welcoming. He was a respectable elder. As it happened to be my 40th birthday, he also sent me a collection of his signed works as a gift.

In 2014, I served as the Chairman of the Taiwan Poster Design Association and planned its The Trio of Poster International Invitation Exhibition. To celebrate the 50th anniversary of the Brno Biennial, I planned a special area to introduce the works of Jan Rajlich Sr. and his son. It was the first time that internationally renowned works by Jan Rajlich Sr. and his son were displayed in Taiwan. The exhibition allowed the public to view the originals of many international renowned works up close. It was a rare exhibition of works by famous artists from all over the globe.

When I received Jan Rajlich Jr.'s exhibition invitation, my memories all came flooding back to me. My teacher Lin Pang-Soong once said, "learn from books, learn from things, and learn from people." I am fortunate to know Jan Rajlich Sr. through these three types of learning. After receiving the invitation, I began to recall my time with Jan Rajlich Sr. when I was in Brno, and searched for information about him and his works. To me, Jan Rajlich Sr. was one of the most important graphic designers of the 20th century. His diverse creations were unconventional. They enriched visual art and are both practical and artistic. I am especially fond of his torn-paper collage works. They are bold and artistic in a way that captures the viewers' attention. For both the poster design in remembrance of Jan Rajlich Sr. and to pay tribute to the master artist, I referred to the techniques of tear-off collage in several of his representative works, such as Ancient and Tradition (antika a jeji tradice) (1966); the 2nd Biennale of Applied Graphics in Brno, Vojcek (Opera Poster) (1976); JR-Jan Rajlich (1988); Happy New Millennium (1999); World Graphic's Day (2004); Mothers' Day; and Theatre Poster (2008), among others.



圖說：2014年台灣海報設計協會年度展中，為慶賀布爾諾平面設計雙年展成立50週年，特地規劃了介紹 Jan Rajlich 父子的作品專區。  
Caption: A special area was designated for the works of Jan Rajlich Sr. and his son in the 2014 Annual Exhibition of the Taiwan Poster Design Association as a celebration of the Brno Biennial's 50th anniversary.



圖說：Jan Rajlich Sr. 送給筆者的簽名作品集。  
Caption: A collection of signed works from Jan Rajlich Sr. to the author.





圖說：A案的相關資料的蒐集、分析與實體試作測試。  
Caption: Data collection, data analysis, and paper trial test in Plan A.

在概念上我整理出兩個設計方向，A案是以前其拼貼人像的手法來製作 Jan Rajlich Sr. 的肖像，B案方向是以個人常用的線條視覺表現形式，結合 Jan Rajlich Sr. 撕畫拼貼手法與其所創辦的布爾諾雙年展的標誌特徵來呈現出 Jan 100 的活動主題文字。這兩個方向我皆以實體紙材進行撕紙測試，進行各種排列組合尋找適當的組織關係，構想上我希望能夠將 Jan 的設計手法與個人的視覺語彙融合在一起。我將拼貼的圖形掃進電腦進行版面編排調整，最後 B 案較符合個人的創作目的，並且更能簡潔地將主題呈現，確定方案後再進行 B 案的細節處理，如字型、間距、文字排列、撕畫造型、陰影層次等，經過多次調整、取捨後遂完成最後作品。

從整個過程中，可看到一件作品的完成不外乎經過幾個程序：從接到命題、了解主題方向、進行資料收集、研究與分析、創意思考的發散與收斂、試作與實驗、方案的確立、細節與版面編排的調整至作品完成。

一件設計作品的完成除了滿足其設計的目的之外，更可思考如何延續其價值與影響，同時也可檢視作品的水平能力，藉由國際競賽的參與是一種較直接的方式，參加比賽並不是設計的目的，卻可延續作品的附加價值，個人認為平時用心做好每一個課題方案才是重要的態度。這件作品送件參加了幾個國際競賽收到許多認可，並獲得了 2021 年美國《Communication Arts》年度設計及年度字體排印設計二項卓越獎、美國 Poster Stellars 洲際海報設計大賽專業組文化類銀獎等獎項。

設計始終以人為本，在於解決問題、啟發人心、省思自身環境現象，透過「Jan 100」的案例分享筆者的創作過程，提供學子參考，並保持喜愛設計的初心，持續前行。

I have sorted out two design directions when it comes to design concepts. For the text of the Jan 100 Exhibition, my Plan A was to make a portrait of Jan Rajlich Sr. through tear-off collage techniques used for portraits. Plan B was to use the line visual expression that is commonly employed by individual artists, Jan Rajlich Sr.'s tear-off collage techniques, and the hallmark of the Brno Biennial that he established. For both these plans, I tested the tear-off collage techniques by utilizing real papers to find proper organizational relationships in various permutations and combinations. Conceptually, I hoped to combine Jan's design methods with his personal visual vocabulary. I scanned collaged graphics into a computer and adjusted the layouts. In the end, I found that Plan B was more in line with my creative purposes and would more concisely align with the exhibition theme. After the plan was confirmed, I proceeded to grapple with the details, such as fonts, spacing, text arrangement, torn paper shapes, shadows, etc. After multiple adjustments, the work was completed.

It can be seen from the whole process that the completion of a work requires several steps: receiving an exhibition invitation, understanding the theme direction, data collection, research and analysis, the exercise of creative thinking, trials and experimentation, confirmation of plans, details and layout adjustments, and the completion of the work.

The completion of a work of design not only satisfies the purpose of its design, but also provides an opportunity to consider how to continue its value and influence. At the same time, participation in international competitions is a more direct way of examining the level of the work. Participating in the competition is not the purpose of design, but it provides long-term added value to the work. I personally believe that the proper attitude is to work on each assigned task well. This work has been in several international competitions and received recognition. It won excellence awards in both annual design and annual typography design respectively in the 2021 Communication Arts competition in the US. It was also awarded a silver prize for the culture category in the professional awards grouping of the Poster Stellars Intercontinental Poster Competition, also held in the US.

Design is always people-oriented. It is meant to solve problems, inspire people, and allow people to reflect on their surroundings. Through the Jan 100 project, I share the process of my creation with my students. I have kept my passion for design and carry such passion moving forward.

圖說：B案的相關資料的蒐集、分析與創意思考來源，並思考融合個人的視覺語彙。

Caption: Data collection, data analysis, and creative thinking and analysis in Plan B. The plan also considers the integration of the individual's visual vocabulary.



圖說：Jan 100 海報獲 2021 年美國《Communication Arts》年度設計及年度字體排印二項卓越獎及美國 Poster Stellars 洲際海報設計大賽專業組文化類銀獎。  
Caption: The Jan 100 poster won the excellence awards for the annual design and annual typography design categories respectively in the 2021 Communication Arts competition in the US. It was also awarded a silver prize for the culture category in the professional awards grouping of the Poster Stellars Intercontinental Poster Competition, also held in the US.





## 逐夢踏實學動畫 —給年輕學子的一些建議

Live Your Dreams, Learn Animation—Suggestions for Young Students

導演  
Director

紀柏舟  
Chi, Po-Chou

這幾年來，網路平臺興盛，動畫電影熱潮開始興起，不論是「鬼滅之刃」或是「你的名字」，抑或是經典的皮克斯、迪士尼電影，市場對於動畫的接受度越來越大，觀眾年齡層也越來越廣，學習動畫的年輕學子也越來越多，這真是十幾年前無法想像的。因此，我常收到對於學習動畫有熱忱的年輕人來信詢問。有些人想來工作室學習、有些人是想詢問影展競賽，而最常見的問題，不外乎未來就業、跨行轉職，甚至出國留學的動畫之路。「我不是本科生，想學動畫。」「我想出國念動畫，請問您有什麼建議？」，每每看到這些問題，都是大哉問！雖然現在網路資訊發達，許多資訊都可以輕易在搜尋上獲得，但學習動畫、甚至出國留學都是一條改變人生的重大道路，同時充滿夢想的憧憬與嚴酷的挑戰。因此，身為一位闖蕩過世界名校、好萊塢業界與國際影展的前輩角度，我想分享一些基本的看法，希望能給年輕學子一些方向指引。

「我不是本科生，但想學動畫。」實在有太多人來問我這個問題了。其中包含設計、美術科系轉職，本身不會技術、也有許多技術型非相關科系，但沒有手繪基礎的學子。這類問題，我的第一個建議都是「請先對動畫這門學問做好功課」。雖然聽起來是很初階的建議，但意外的卻是一般年輕學子都沒做到的基本責任。你應該要為你走的路，付出時間及心力去了解、研究，那是你自己的未來。因為，製作動畫的過程與知識 (Know-How) 比大家想像中更加專業與複雜，至少需要三年以上、甚至五年的入門養成。若是拍影片是構思好內容便可規劃拍攝地去蕪存菁，那麼做動畫，就像是蓋房子從地基開始製作的無中生有。想成為動畫專業者，必須先搞清楚是想走「2D」還是「3D」動畫。2D 產業有原畫師、美術、分鏡等，3D 則有模型、燈光、材質、動作、合成等，專業與細項完全不同。只會畫畫遠遠不夠，你一定要先去學習和接觸專業，全盤審視之後，再結合自己的興趣和擅長，才能決定走動畫的方向。大部分的跨領域者都把這件事想簡單了，動畫是一門非常複雜與專業的技術，了解之後才知道自身適不適合，做好心理準備再踏進來。

再來，進入行業之後，下一步就是千古不變的王道—「累積好作品」。不論找工作、申請學校、參加影展，我們這行都是「作品為王」，只是準備的方向不同。綜合第一段的熱門問題，我們可以申請美國動畫科系概括而論。美國動畫學校大致可分為「專業名校」和「技職學校」兩種。前者門檻較高，你需要展現出一種創作上出眾的「可能性」與「亮點」，以及紮實的「基本功」。可以是一支得獎的短片、一段很有風格的 Demo Reel，或是一份主題式的繪畫作品集。例如：我當年就是以一支 3D 動畫「回憶抽屜」申請上美國的各所動畫名校與獎學金，配合托福分數，成功錄取。再來，技職學校則錄取門檻較寬，但相對臺灣當然還是較難，你至少必須展現出單項動畫能力的才華、技術和特色。例如：擅長說故事，作品集就重腳本與故事性；如果擅長美術，就強調美術氛圍圖、插畫型的角色、場景設定；若擅長動態，就在影片中加強動畫原理與角色表演的展現。但所謂的獨特不是走「偏鋒」，而是必須在主流的路線努力鍛鍊，加強自己的亮點。準備作品集可以說是最重要的一步，建議可以選擇自身擅長的部份重點發揮，搭配其他一兩種附屬內容，不要什麼都做。另外，作品集邏輯清楚，風格一致也會加分。

Over the past few years, website platforms have been thriving, and the animated movies trend has started to skyrocket. No matter whether its Demon Slayer, Your Name, or classic films by Pixar and Disney, anime films have become more widely accepted by the general market, and audience age groups are growing increasingly diverse. Additionally, young students are learning animation in droves. This was truly unthinkable over 10 years ago. As an anecdote to the above, I often receive letters from young people who are ardent and passionate about learning animation. Some would like to learn in my studio, and others like to pick my brain about film festivals and competitions. However, the most common questions are about future employment, cross-industry changes, and studying animation abroad. "I don't have a degree in animation, but I'd like to learn." "I'd like to study animation abroad. What are your suggestions?" Every time I see questions like these, I think they're great! Although information on the internet is accessible, and it is easy to obtain various info, learning animation and studying abroad are still a significant path that can change one's life, and at the same time, it's a path filled with yearned-for dreams and strict challenges. And so, as a seasoned veteran who's studied in world famous schools, worked in Hollywood, and participated in many international film festivals, I'd like to share some of my viewpoints in the hopes that they can guide young students toward their own right path.

"I don't have a degree related to animation, but I would like to learn." Too many people have asked me this question. Some have a degree in design or arts and would like to change their career paths, but they don't have any skills. Many of them have acquired skills from unrelated departments, but they don't have the necessary hand-painting skills. With respect to this kind of question, my first suggestion is that they do more legwork and research into the field of animation. This sounds like a really basic, simple suggestion, but it's surprising just how many young students in general don't fulfill this basic requirement. You must devote time and effort to understand and research the path you want to trek, as that's where your future lies. The process and know-how for producing an animation are much more specialized and complicated than what first comes to people's minds. It takes at least three, maybe even five years just to learn the fundamentals. When you shoot a film, you first shoot many different scenes and pick the right ones after you've conceptualized the content. However, producing an animation is like building a house. You have to build a foundation all from scratch. If you want to be a professional animation producer, you have to figure out first if you want to produce 2D or 3D animations. The 2D industry includes original painters, art, and storyboards, while the 3D industry also contains models, lighting, texture, motion, and image synthesis. Their required expertise and detailing are completely different. It is far from being enough to just be able to draw alone. You have to first learn the requisite skills and delve into professional fields. Upon thorough scrutiny, you combine your interest with talent before you decide the direction of animation you would like to be involved in. Most people from other fields underestimate this process. Actually, animation is a very complex and specialized skill. You have to learn about it first to see if it fits you, and you have to be mentally prepared before taking the leap into the field.

Next, after you've gotten your foot into the professional door, the next step is to accumulate a good portfolio - a timeless, masterstroke move you'll never regret doing. No matter whether you're searching for jobs, applying for schools, or participating in film festivals, building a portfolio with readily-available works is the most important thing to have. The only difference is that each person has their own creative directions. Based on popular questions mentioned in the first paragraph, I summarize animation departments that you can apply for in the United States. In the United States, animation schools can be roughly divided into two kinds - renowned professional schools and vocational schools. It is much more difficult to enter the former. To be admitted to this kind of school, you have to show your outstanding "potential," "creative sparks" and solid "fundamental skills." It can be an award-winning short film, a segment of a demo reel that shows your own style, or a themed portfolio of your drawings. For example, I was successfully admitted to many famous animation schools and awarded scholarships in the United States with The Drawer of Memory, my own 3D animation work, along with my TOEFL scores. Adding onto this, it's easier to get accepted to a vocational school. However, it's still comparatively harder to get accepted to one in the United States than getting into one in Taiwan. You have to show your talent, skills, and flare in at least one animation ability. For example, if you're good at storytelling, your portfolio can emphasize scripts and storylines. If you are skilled in aesthetics, you can stress background storyboard drawings, illustrated characters, and the setting of scenes. If you excel at actions, you can strengthen your animation theories and the performances of characters in the film. However, being unique does not mean you have to be "non-mainstream." Instead, you have to work hard on the mainstream route, fortifying your own creative sparks. Having your own handy portfolio is the most important step. I suggest you bring your talent into full play by honing one or two skills in particular. You don't have to be some omnipotent deity, good at doing everything. Moreover, you get extra brownie points if your portfolio shows a clear logical flow and consistent style.





圖說：〈Rescue 急救時刻，2013〉  
神秘的凝望，尋找著治癒的答案。

Caption: 〈Rescue, 2013〉  
Mysterious stares, searching for the cure.

最後，年輕學子還得捫心自問：「為什麼要出國？」。出國目的是為了什麼？是為了追求文憑？是為了開拓眼界？是為了留在國外找工作？是為了做作品？同理，也可以把問題換成：「為什麼要學動畫？」問這些問題並不是要得到標準答案，只是為了確立你的決心。只要全面審視、釐清自己的想法，並且深入和自己對話，把問題、動機都想清楚之後，就義無旁顧的全力付出，追求夢想吧！不論未來的結果如何，人生的過程都不會後悔。然而，記得不要「為了出國而出國」，也不要因為看熱鬧就去學動畫。動畫這行需要是強大的熱愛、毅力和決心，才能長期堅持下去。總而言之，想從事動畫創作或取得動畫學位並非遙不可及，但重要的是要客觀審視自己目前的能力，思考清楚、下定決心。之後耐心與努力地學習，設定目標、針對性地準備，這樣不論本科系與轉行者都有機會實現夢想。

動畫行業雖然不是最賺錢的工作，有美好也有苦澀，但我們都是一群熱愛動畫的追夢工作者。只要拿起筆，隨時隨地，就能沉浸在無邊無際的想像世界中；只要拿起筆，無時無刻，就能當自己世界的創作之王；這是最無價的寶藏。希望年輕學子們都能擁有動畫夢想，並且築夢踏實。不論結果如何，只要審慎思考並盡力去做，相信你絕對不會後悔，至少人生已經擁有了不同風景與歷練！共勉之！

Last but not the least, young students have to be honest with themselves, "Why do I want to go abroad?" What is your purpose for going overseas? Is it for a diploma? Is it for broadening your horizons? Is it to looking for a job overseas? Is it for producing a piece of work or a particular project? For the same reason, you can change the question to, "Why am I learning animation?" You don't get a standard answer by asking yourself these questions. The only purpose is to confirm your determination. As long as you thoroughly examine and clarify your thoughts, have a profound conversation with yourself, and are clear about your questions and motives, you can boldly devote yourself to pursuing your dream without turning back! No matter what your future results hold, you'll never regret your life. However, keep in mind that you shouldn't "go abroad just for the sake of going abroad." Do NOT learn animation just because many people do so. It takes great passion, perseverance, and determination to enter the animation profession so that you can stick to it for a long time. To sum up, be involved in animation production or obtain an animation degree is NOT something impossible to attain, but it IS important to objectively examine your present abilities and think clearly before making up your mind to do it. After that, you have to learn patiently and work hard, set your goal and prepare for it with a purpose. By doing so, both students in animation-related departments and those who're changing their career paths can enjoy the opportunity to realize their dreams.

Although we might not rake in boatloads of cash in the animation industry, and it's a bittersweet slog of a job, we're all dream chasers passionate about animation. As long as you pick up a pen, you can be immersed in a boundless, imaginary world anytime and anywhere. As long as you pick up a pen, you can be the king or queen of creation in your own world all the time. This is the most valuable pearl of wisdom I can impart. I hope young students can hold on tightly to this dream of animation and live out their own aspirations. No matter what the result is, I believe you'll never regret pursuing this dream as long as you think carefully and do your best. At the very least, you'll possess a different way of viewing life's scenery and experiences with an artistic eye! Let's encourage each other on this path of animation!

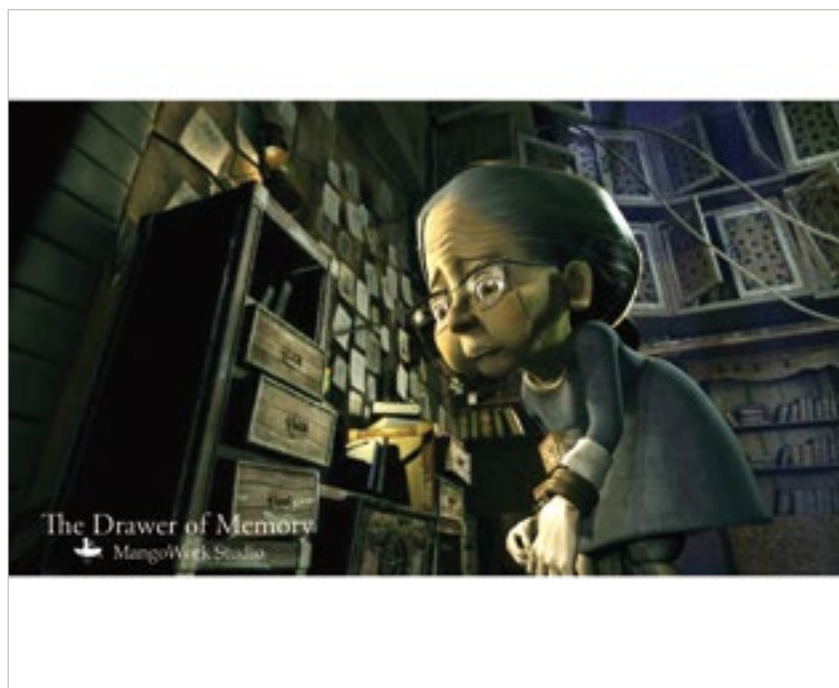


圖說：〈InspireQ Animation, 2015〉  
永遠閃亮的光之塔，指引著遠航遊子的歸途。

Caption: 〈InspireQ Animation, 2015〉  
Blessings and separations of a reluctant farewell,  
left behind on the tracks of growth.

圖說：〈The Drawer of Memory 回憶抽屜，2006〉  
回憶的抽屜裡，囤積著無數的美麗幻影與思念。

Caption: 〈The Drawer of Memory, 2006〉  
Numerous beautiful illusions and nostalgic feelings  
are stacked up in the drawer of memory.



圖說：〈The Lighthouse 光之塔，2010〉  
永遠閃亮的光之塔，指引著遠航遊子的歸途。

Caption: 〈The Lighthouse, 2010〉  
A lighthouse forever lit guides voyaging travelers on  
a safe journey home.



## 致 展望國際脈動的宏觀追求者—穿梭國際品牌，唯我文化獨尊

To Those With a Macro Perspective Towards the International Pulse – Traverse International Brands but Preserve Cultural Uniqueness

品研生活美學有限公司創意總監  
Creative Director of Pinyen Creative Co, Ltd

駱毓芬  
Lo, Yu-Fen

### 西方青睞的東方文化—迪士尼授權商品大爆發

一個因緣際會的情況下，迪士尼高層看到了「蓬蓬裙椅」這件設計綺幻有趣且有意義的設計，充滿東方元素的竹編特色，吸引了他們，希望可以藉由這件產品加乘迪士尼的元素，做出東西方合璧的巧妙組合，並於迪士尼 90 週年進行展覽。

#### 一、如何讓機會變成勝券在握的實況

「拿到機會後，用運氣加努力把事情搞大」

迪士尼原本希望頒發一個特約設計師的頭銜給駱毓芬，透過駱總監累積的東方意象作品與迪士尼的相互加乘，進而在 90 週年展出具東方感的迪士尼。

對於駱毓芬而言，從事文化創意產業至今已累積了許多國際獎項、國際報導及名譽上的肯定，對於迪士尼頒發給予一個像是得獎般的頭銜，駱總監顯得更偏好產品授權合作開發，創造全新具有東方感的迪士尼產品，將東方感與西方娛樂產業龍頭交織出新火花！

對於迪士尼而言，從霸西方娛樂產業，到近來將產業的觸角向東方發展，在上海、香港等地建立了迪士尼樂園，並在樂園中因地制宜的將米奇米妮換上了中國傳統服飾，也設計製作了許多具有東方元素的圖像、玩具進行販售。可見對於亞洲地區消費及文化的實力不容小覷，也正在積極投入著。因此駱毓芬體悟到唯獨在設計及實踐的過程中，將東方文化思考、工廠製程、市場營銷，三者可以恰如其分地拿取平衡點，並將設計達到最高效益的量化及曝光，品牌才會是有價值的。

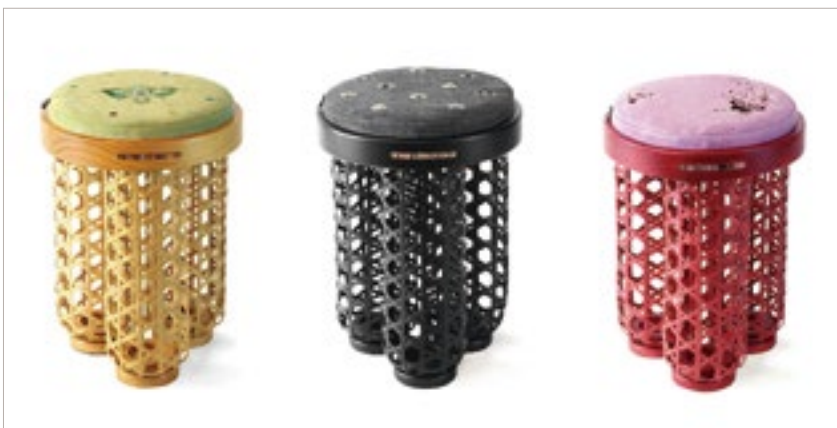
藉由這個觀點，駱總監主動的說明對於迪士尼願意頒發給予頭銜的感激，但更多的是想要在這個有趣且難得的機會中，顯露身手的決心。為了說服迪士尼給予品研團隊一個大顯身手的機會，駱總監提出了一系列的方案，並率先投入結合臺南在地聚落的生產資源，製作以東方感迪士尼圖騰刺繡的「澎澎裙椅」、以科技感及互動感取勝的迪士尼圖騰的「空蕙花器」、伸縮自如且具有專業結構的米奇版「平板咖啡漏」等作品，先透過東西合璧的設計實力說服迪士尼。終於在交手一年後，迪士尼授權品研團隊成為亞洲第一個特殊榮譽授權 IP 的公司。

#### 【設計實例】

米奇款澎澎裙椅 | 澎澎裙椅以三個竹夫人(六腳編織)結構組成，就像穿上了澎澎裙的小短腿，可愛圓潤。而椅凳的顏色配合椅墊的迪士尼刺繡，展現出東方元素與西方 IP 圖繪的特殊交流及幽默感。

#### 【Design Example】

Mickey Tutu Stool | Constructed in the form of three bamboo bolsters (in a hexagonal weave), the Mickey Tutu Stool resembles round and chubby short little legs dressed in a billowy tutu. The color of the stool is coordinated with the Disney embroidery on the seat cushion. The stool displays the unique exchange and sense of humor between oriental elements and the western IP image.



### Eastern culture favored by the West – The explosion of licensed Disney merchandise.

In a chance encounter, Disney executives saw the TuTu Stool, which exhibits a fantastic, interesting, and imaginative design. The rich eastern elements of the woven bamboo features attracted these Disney executives. Hoping to incorporate this product with Disney elements, the team cleverly combined both east and west, and launched the exhibits for Disney's 90th anniversary.

#### I. How to turn an opportunity into a winning ticket

"After getting an opportunity, use luck and hard work to achieve greater things"

Originally, Disney hoped to award Lo Yu-Fen with the title of "special designer" so that Director Lo's collection of eastern-themed works could work in synergy with Disney as they launched a product series with an Asian vibe for Disney's 90th anniversary celebration.

Lo Yu-Fen has accumulated many international awards, international media exposure and reputational affirmations in the cultural and creative industry. However, rather than the Disney title, which is akin to an award, Director Lo seems much more to prefer product licensing and cooperative development. She hopes to create new Disney products with an eastern vibe and intertwine with the leader of the western entertainment industry to create new sparks!

Recently, Disney has evolved from dominating the western entertainment industry to developing its reach into the east. It has established Disneyland in Shanghai, Hong Kong and other places, and the attire Mickey and Minnie wear have been altered to reflect traditional Chinese costumes according to the locality of the park. It has also designed, manufactured and marketed many toys with eastern elements. As can be seen, the power of consumption and culture in Asia should not be underestimated, and Disney is actively investing in it. As such, Lo Yu-Fen realized during the testing and design process that in order to have brand value, the three elements of the factory process, eastern cultural conceptualizations, and marketing all had to be properly balanced, and the efficiency of the design quantification and exposure had to be maximized.

Based on this viewpoint, Director Lo took the initiative to express her appreciation to Disney for its willingness to award her the title. Nevertheless, she was even more determined to demonstrate her skills in this interesting and rare opportunity.

To convince Disney to give the product research team an opportunity to demonstrate its talents, Director Lo proposed a series of plans. She took the lead to combine the production resources of the local areas in and around Tainan City. They produced the Mickey Tutu Stool, which is embroidered with the Disney mascot in eastern design; the Mickey Vase, which has sci-fi and interactive vibes; and the collapsible Filter Cone, made with professional quality. Through these products, she first persuaded Disney of the design strengths of combining East and West. After one year of negotiations, Disney finally authorized the product research team with the special honor of becoming its first IP-licensed company in Asia.



#### 【設計實例】

米奇版金屬咖啡漏 | 通過臺南在地金屬加工廠商合作，將本來平凡無奇的金屬片，經過螺旋結構計算後的排列切割，配合一片木板明信片，做為可拆卸並組裝成木架的功能，將金屬片放置在木架上，即可讓使用者自己將產品拉伸成型，有趣的使用情境結合米奇元素，成為送禮自用兩相宜的互動商品。

#### 【Design Example】

Mickey Filter Cone | With the cooperation of a local metal processing manufacturer in Tainan, an ordinary metal sheet is precision-cut into a spiral pattern. An accompanying balsa wood card with parts that can be detached and assembled is included to serve as a stand for the metal filter. The user can stretch the cone into a desired shape. The fun way of using the cone coupled with the Mickey element makes the cone an interactive product suitable for personal use or as a gift.



#### 【設計實例】

米奇款空蕙花器 | 空蕙花器採用了整片金屬平板切割，透過螺旋紋的結構可以拉伸成為深淺不一的花器，可以種植空氣鳳梨等不需要泥土的植物或擺放乾燥花，簡單有趣，而米奇在花叢中的可愛表情，悠遊於此別具生趣。

#### 【Design Example】

Mickey Vase | The hollow vase is cut from a single piece of sheet metal. The spiral pattern of the structure can be flexed into a vase of varying depths. It can be used for plants that don't require soil, such as air plants or dried flowers. The adorable Mickey expression amid the flowers and plants in this simple and interesting design adds a touch of joy.





#### 【設計實例】

米奇燈具組 | 透過竹材編織、皮件、木件及燈具的配合，創造出一個具有東方元素，卻不失米奇米妮繽紛色彩及趣味性的燈具。

#### 【Design Example】

Mickey Lamp Set | Lamps with both Asian elements and the colorful fun elements of both Mickey and Minnie Mouse are created the integration of woven bamboo, leather, wood and light fixtures.



#### 【設計實例】

上海博物館以弘揚中華傳統文化為己任，收藏相當豐富的華夏文明古物，在對於博物館的設計上，將中華文化代表性的青銅器做為主題，透過鑄刻的古老紋飾，及現代漫畫的切分故事方式呈現，搭配黑金色的輕奢配色，描繪了米奇穿梭於古老年代的奇趣幻想。

#### 【Design Example】

The Shanghai Museum is committed to promoting traditional Chinese culture and has a rich collection of ancient Chinese artifacts. The museum itself is designed around the theme of bronze wares - a representative artifact of Chinese culture.

Through the ancient patterns of the bronze castings, the story segments in modern cartoons, and the luxurious blend of black and gold colors, a fantasy of Mickey traveling through ancient times is depicted.



除了好巢本身與上海博物館合作的雙層杯、茶隔杯、及造型盤三件陶瓷產品，更有幸的透過我們原創的全版圖繪做為元素，衍伸出背包、玩偶、服飾絲巾等生活用品。

In addition to the ceramic products such as the insulated mugs, tea infuser mugs, and shaped plates that Wonder Nest collaborated on with the Shanghai Museum, we are fortunate to be able to use our original full-scale drawings as elements to further create backpacks, dolls, clothing, silk scarves, and other products for daily living.

在獲得產品生產的 IP 授權後，為了實現當時說服迪士尼高層的東方訂製傢俱與米奇跨界呈現的想法，品研選「PinCollection」設計生產了一組以竹編配合皮件的「米奇燈具組」，以及與「好巢 Wonder Nest」品牌推出一系列設計師嚴選一迪士尼系列生活陶瓷品，運用好巢品牌為陶瓷廠起家的優勢，趁勝追擊的推出了許多有趣、具有東方美學、與迪士尼米奇加值又實用的生活用品。

「必須要有放手一搏的心態：不讓自己有白做的機會，即便如此，也要成為下一次的機會。」

在歷經近一年的長期努力，即便不知道最後會不會如駱總監所希望得到免保底金的特殊 IP 授權機會，依然下定決心的努力著，最終我沒有白白付出，我獲得一個不只是展示作品的機會，而是將東方文化思考、工廠製程、市場營銷兼具的商業發展機會。

## 二、好巢設計 × 上海博物館 — 「奇」趣系列

在駱總監帶領品研設計團隊製作米奇系列的好巢商品後，好巢獲得了一個與上海博物館合作及迪士尼聯名的機會。透過上海博物館的代表性的館藏一大克鼎為首，以及其餘著名館藏物件，搭配米奇的授權 IP，以鑄刻的古老紋飾，搭配現代漫畫的切分故事方式呈現，一幅幅米奇穿梭於各年代所鑄刻下的圖騰。創作出了雙層杯、茶隔杯、及造型盤三件陶瓷產品。而由於設計團隊強力而無違和的將博物館的特色，及迪士尼完美的文化底蘊和圖繪進行結合，更受到上海迪士尼有限公司的強力推薦，使得這由好巢設計的圖繪，進而延伸到上海博物館的其他系列產品上。

## 三、品研設計 × 全家便利商店 — 歡樂奇聚 × 台式食尚

品研在臺灣的產品業務，即便有與企業禮贈品作聯名設計，但也從來沒有搭上集點兌換的熱潮過，在品研團隊受到迪士尼 IP 榮譽授權的這一年中，這個看似非常「通常」的設計委託，也讓我們達成了一個兌換的成就。品研設計團隊應邀，首度跨刀為便利商店的禮贈品做設計，然而在臺灣三五步就能看到便利商店，在全球的消費市場中，可說是臺灣特有的奇景，而既然身為臺灣的在地便利商店，有什麼理由不運用臺灣的特色，呈現米奇的奇聚呢？

透過近期被視為台式時尚，且具環保風潮的茄芷袋的配色，及編織的特殊性，運用在米奇的圖繪上，設計出了購物袋、餐具組、悶燒罐。而最具 CUCKOO 代表性的叉箸也加入了這次的行列，透過可愛的圖騰包裝，完整了這系列食具的完整度。而台式食尚的設計，並不只有鮮亮的台式配色茄芷袋元素，夜市文化也是相當具有代表性，因此在陶瓷雙層杯的圖騰上，以霓虹及夜市食物的輪廓相互搭配，在深色的瓶身上顯得亮眼，在設計上也為夜市文化刻畫漂亮的印記。

TIPS: 成為國際品牌的新寵兒 — 珍惜在地仰望國際三部曲

1. 累積在地資源，資源層面包含：設計團隊建立、文化資源整合、工藝技藝傳承、加工製造產線、話題製造曝光、體驗行銷推廣等。從設計到經營的全攻略。
2. 深根臺灣，跨足國際。藉由臺灣設計的獨特性及不可取代性，加乘在地地域的資源，跨足國際展覽及專案經營等可能。
3. 把握機會，發揚光大。機會來臨時，藉由累積已久的資源，快速整合前期到末端的所有需求及機會，展現強烈企圖及積極迎接挑戰。

Having obtained the IP licensing for merchandise production, the team seeks to realize new ideas on Asian custom furniture and the cross-border presentation of Mickey, concepts that first convinced the Disney executives. To this end, the team designed and produced the Mickey Lamp Set, which is a bamboo-weave and leather construction based on the Pin Collection. The team also collaborated with Wonder Nest brand to launch Mickey Home Ceramics, a designer selection series. Using the advantages of the Wonder Nest brand, which first began as a ceramics factory, the team launched many fun and practical daily products with Asian aesthetics and added Mickey values.

"Be ready to let go: Don't let yourself do anything in vain; and even when it is, it must become your next opportunity."

After nearly a long year of hard work, even when I didn't know if I would get a special surety-exempt IP authorization opportunity like Director Lo, but I was determined to work hard. In the end, I did not labor in vain. I not only gained the opportunity to showcase my work, but also the chance to develop a business that integrates Asian cultural conceptualizations, factory processes, and marketing.

## II. Wonder Nest Design x Shanghai Museum — Mickey fun series

After Director Lo led the product design team to create the Wonder Nest series of Mickey products, Wonder Nest received an opportunity to collaborate with the Shanghai Museum and co-brand with Disney. With the Da Ke ding cauldron as the leading artifact and other artifacts in the representative collections of the Shanghai Museum and the Mickey IP authorization, the ancient casting patterns and modern cartoons are presented in a story segment format. Frames of Mickey span across the different eras of castings to create three ceramic products: insulated mugs, tea infuser mugs, and shaped plates.

With its strong and uncompromising combination of the museum's features, Disney's picture-perfect cultural heritage and illustrations, and the strong recommendation of Shanghai Disney, Wonder Nest's drawing designs are extended to the Shanghai Museum's other product series.

## III . Product Design × Family Mart - Happy Mickey × Taiwan Food Trends

Even if co-branded with corporate gift designs, the product design industry in Taiwan has never caught up with the upsurge of points redemption promotional events. In the year that the product design team received the honor of Disney's IP authorization, this seemingly "common" design commission gave us a ticket to success. For the first time, the product design team was invited to lend its talents to design gift products for convenience stores. In Taiwan, convenience stores are everywhere, and they are a unique Taiwanese wonder within the global consumer market. Hence for local convenience stores in Taiwan, there is no reason not to incorporate the features of Taiwan into the Mickey collection.

Integrating the color combination of the Ka-tsi-á, a traditional and eco-friendly Taiwanese tote bag that has recently become trendy, and its distinctive weave with the image of Mickey, the team designed shopping bags, cutlery sets, and thermoses. This time, the fork and chopsticks set - CUCKOO's most representative product - also joined the ranks, and the adorable Mickey pouch completes this tableware set series. The Taiwan food trend design doesn't just encompass the brightly-colored elements of the Ka-tsi-á. Since night market culture is also quite representative of Taiwan, the insulated ceramic mug also has images of night market food depicted in neon outlines. Against the dark color of the mug, the images look dazzling, and the design also incorporates a beautiful etched portrayal of night market culture.

TIPS: Become the new favorite of international brands — the trilogy of embracing the local and looking out towards the world.

1. Accumulate local resources. The levels of resources include the design team, cultural resource integration, craftsmanship heritage, processing and manufacturing production lines, topic formulation and exposure, and experience with marketing promotion. The strategies cover a complete scope from design to operation.
2. Deeply rooted in Taiwan, striding into the world. The uniqueness and irreplaceability of Taiwanese design multiplied by local resources make it possible to expand into international exhibitions and project management.
3. Seize the opportunity to shine. When the opportunity comes, quickly access accumulated resources, integrating all the requirements and opportunities from the early stage to the final stage to demonstrate strong intentions and actively face challenges.



#### 【設計實例】

一個以環保為主題的台式時尚與迪士尼的結合，在以茄芷袋做為設計出發點的同時，所有的品項也搭配的相當得宜。透過茄芷袋的色彩、拼接方式重現米奇人物的圖繪並印製在環保袋上，是人人手上可以擁有一個的台式時尚，出門攜帶的便利性，也可以容納更多環保餐具等物件，例如：以茄芷袋與米奇重新設計的木叉箸包裝組合。另外對於臺灣飲食文化的描繪，以夜市豐富的綜合形式更能將其表現，透過設計轉化後的霓虹元素，呈現出臺灣多元的小吃及光彩熱鬧的夜市印象，多采多姿的呈现在隨行杯上。

#### 【Design Example】

In addition to the integration of Ka-tsi-á, a Taiwanese trend based on environmental protection as the design inspiration, and Disney, all the products complement one another.

Using a color and splicing method with the Ka-tsi-á, the Mickey character is reproduced and printed onto the eco bag. It is a Taiwanese fashion trend available to everyone. The bag is easy to tote around and can hold eco-friendly items such as reusable tableware such as the Mickey Ka-tsi-á and the Mickey design wooden fork and chopsticks set.

Besides the tote bag and cutlery, the depiction of Taiwan's food culture can be better expressed through the rich and comprehensive form of night markets. Through design transformation, the exciting neon elements depicting the diversity of Taiwan's snacks and the colorful liveliness of the night market are illustrated on the to-go cup.



## 改變人生的設計競賽

### Life Changing Design Competition

國立臺灣師範大學助理教授  
Assistant professor of the National  
Taiwan Normal University

長友大輔  
Daisuke Nagatomo

### 序

設計競賽一直是設計師間不可缺少的課題。建築領域的競賽起源可以追溯到公元前448年的雅典衛城，而佛羅倫斯令人讚嘆的地標——聖母百花聖殿——亦是競賽留下的成果。在現代設計時代，設計競賽扮演了相當重要的角色，其改變了前衛設計師的社會覺察，例如瑞士裔法籍建築師 Le Corbusier、德裔美籍建築師 Ludwig Mies van der Rohe 等人。大多時候，設計競賽展現出得獎的設計師有多光榮，並呈現光明的一面。然而，獲得普立茲獎的日本建築師安藤忠雄 (Tadao Ando) 在他的一本書中提到，他參與的大部分競賽並沒獲獎。簡而言之，要贏得比賽並不容易。不過我們在各項比賽中，皆可從中學習，有時比賽甚至會改變你的人生。在這篇文章中，我想分享我的設計比賽經驗，以及這些經驗是如何影響了我的設計生涯。

### 一月一競賽

我在日本唸大學時，課堂所學的皆是相對基礎且實用的知識，包括手繪、模型製作，以及電腦渲染。而研究所則賦予我不同的學習體驗，其更為哲學性和實驗性。在研究所這段緊湊刺激的時光，我們不斷測試極限，提升設計和報告的技巧。我和詹明旋成為合作夥伴，攜手參加了世界各地的設計比賽，寒暑假也毫不例外。在取得碩士學位後，我在紐約擔任建築設計師一職。對於能夠成為專業社會中的一員並實際參與專案，我感到很興奮。無須去學校上課的生活，讓我在下班後有多餘的時間可以繼續參加比賽。而後，參加設計比賽成為了我生活的一部分。我們每個月連接著參加大大小小的比賽，可是大多沒有獲得光榮的成績。2006年的 ACADIA 新媒體學校競賽是我們第一個獲獎的比賽，而這個獲獎的設計後來又贏得了 2008 年遠東國際數位建築設計比賽的優等。而從另一方面來看，我們輸掉的比賽不計其數。

### 西班牙加泰隆尼亞高等建築學院 (IaaC) 和歐洲太陽能十項全能大賽

2008年由 IaaC 舉辦的高等建築大賽 (AAC)，是所有競賽中最令我難忘的比賽。AAC 要求我們採用科技與永續的方式，重新定義住宅，此概念最早在 2000 年已不斷有人提出。雖然我們沒有贏得比賽，但 IaaC 提供我們獎學金，邀請我們參與他們的研究計畫，我們因而有機會參與他們的 FabLab House 太陽能實驗住宅專案。2009年，我們決定搬到西班牙的巴塞隆納，2010年以 FabLab House 專案第一次參加了 SED 歐洲太陽能十項全能大賽 (圖 01)。2002年時，美國能源部發起了太陽能十項全能競賽，這是太陽能房屋原型的學生競賽，自此之後，各國相繼舉辦類似競賽，包含歐洲、中國、中東、非洲和南美，這項競賽因此成為學生最為期待的比賽之一。我們有幸參加 2010 年在西班牙馬德里舉辦的 SDE 歐洲太陽能十項全能大賽，與全球 17 所大學競爭。我們的 Fablab House 太陽能實驗住宅專案最終榮獲民眾票選獎，這次的經歷改變了我對永續建築設計的看法。

### Introduction

A design competition is one of the essential topics for designers. The architectural industry can track it back to 448 BC for the Acropolis of Athens as the origins of competition. The incredible landmark in Florence, Santa Maria del Fiore, was also the result of competition. In the modern design era, design competition played a significant role in changing design's social awareness for avant-garde designers such as Le Corbusier (Swiss-French architect), Ludwig Mies van der Rohe (German-American architect), and many others. Most of the time, it shows how glorious the winning designers are and only features bright-side. However, Tadao Ando, Pritzker Award-winning Japanese architect, mentioned that most of his competition challenges failed in one of his books. In short, it is not easy to win the competition. However, we all can learn from participating in each competition, and sometimes it can change your life. I like to share some experiences through a design competition and how these experiences influence my design career in this essay.

### One competition a month

During my undergraduate study in Japan, the knowledge learned from the courses was relatively fundamental and practical, including hand-drawing, model making, and computer rendering. However, my graduate school offered a different learning experience, which was more philosophical and experimental. The time in graduate school was such a thrill-full to test the limit and improve the skill of design and presentation. I formed a partnership with Ming-ni Chan to participate in design competitions worldwide, even during the semester break. After graduating from the master's program, I started to work in New York City as an architectural designer. It was exciting to be a part of a professional society and work on actual projects. However, a missing school life made me keep joining design competitions after my work. Afterward, working on the design competition became a part of the lifestyle. Every month, we have worked on different competitions, one from the other. However, there was no glorious result from participation most of the time. The first winning competition was the ACADIA 2006 New Media School competition. Later this project received the Merit Award from the Far Eastern International Digital Architectural Design Award in 2008. On the other hand, it was countless how many losses we had from the competition.

### IaaC and Solar Decathlon Europe

Among all those competitions, the most memorable one is Advance Architectural Contest (AAC) hosted by Institute for advanced architecture in Catalonia (IaaC) in 2008. The AAC asked to re-think housing in terms of applying technologies and sustainability, which has been constantly brought up topics since early 2000. Even though we did not win an actual prize from the competition, IaaC offered us a scholarship to participate in their research program. Therefore, we took the opportunity to join their FabLab House project, an entry for the Solar Decathlon Europe (SDE) 2010 [Picture 02], and moved to Barcelona, Spain, in 2009. The U.S Department of Energy initiated the Solar Decathlon, a student competition with solar house prototype, in 2002. Since then, many editions have been held, including Europe, China, the Middle East, Africa, and South America. As a result, it became one of the most anticipated students' competition in the world. We, fortunately, participated in SDE 2010, the first European edition held in Madrid, Spain, and competed with 17 universities worldwide. In the end, our project, Fablab House, received the People's Choice award. This experience changed my perspective towards sustainability in architectural design.



圖 01 : FabLab House 太陽能實驗住宅 (IaaC 攝)  
Picture 01: FabLab House (Photo by IaaC)





圖 02：Lightscape Pavilion 輕亭 (寶藏巖國際藝術村攝)  
Picture 02: Lightscape Pavilion (Photo by Treasure Hill Artist Village)



圖 04：Orchid House 蘭花能源屋 (SDE2014 攝)  
Picture 04: Orchid House (Photo by SDE2014)

### 搬回亞洲，以及數位製造專案

2010 年從西班牙搬回亞洲後，我們起初定居在東京，開始我們的設計執業。不過在積極參與幾項日本和臺灣的專案後，我們決定於 2013 年搬到臺灣，其中一個原因是，我們在臺灣有更多機會能展現我們在美國和西班牙的經驗，譬如數位製造和手工藝專案。我們從 FabLab House 習得的知識和經驗，促使我們將數位模型和製造，應用在我們的設計專案中。我們用這類的方法設計了幾個專案，其涵蓋展示檯架設計、家具和室內展館。2013 年的臺北燈節，我們在臺北寶藏巖國際藝術村的屋頂，展示了臨時裝置藝術——「輕亭」(圖 02)，在此專案中，我們試著結合數位製造和傳統手工藝，成果令人驚艷。「輕亭」榮獲多個國際獎項，包括台灣室內設計大獎 (Taiwan Interior Design Award)、A' 國際設計大賽金獎 (Golden A' Design Award) 和美國照明設計獎 (LIT Lighting Design Award)。我們也嘗試採用其他材料進行設計，譬如瓦楞板。螺旋瓦楞凳 (圖 03) 這項自行組裝的平裝家具，是我們和國立成功大學 C-Hub 創意基地，以及永豐餘台南創新中心共同設計的產品。這項小型卻具功能性的設計獲得了金點設計獎 (Golden Pin Best Award)、A' 國際設計大賽賽白金獎 (Platinum A' Design Award)、歐洲產品設計大賽金獎 (Golden European Product Design Award) 和美國 IDA 國際設計獎銅獎 (Bronze IDA Award)。我們相信每一分努力都帶領我們朝著成功更邁進一步，而設計獲獎則是我們努力的泉源。

### 蘭花能源屋，以及 2014 年歐洲永續建築十項全能大賽 (SDE)

我們認為我們從 2010 年 SDE 競賽中獲得的經驗非常寶貴，所以，我們回到亞洲的另一個目的，是想與年輕世代分享我們的經驗和知識。我們很幸運能有機會和國立陽明交通大學建築研究所合作，加入另一屆 SDE 得主曾成德教授與團隊發起的蘭花能源屋專案 (圖 04)。在龔書章教授的領導下，我們帶領 30 位學生前往法國凡爾賽參加 2014 年的 SDE 競賽。參加這項比賽最大的挑戰之一，就是要從臺灣將能源屋的原型運送到法國，並在開賽的前十天內組裝完成。我們克服了所有的困難，最終榮獲多個獎項，包括都市設計獎第一名、創新獎第二名和能源效益獎第三名。作為團隊的指導老師，在這次的比賽中，我體驗到與學生合作開發專案並將其列入課程是一項挑戰。參加 2014 年 SDE 競賽有助於我在國立臺灣師範大學設計學系的課程中建立教學理論，這也是我教學生涯的轉捩點。

### 總結

回顧我過往 20 年的職業生涯，設計競賽發揮了相當重要且深刻的影響力。我們在去年加入了台灣設計研究院 (TDRI) 發起的校園美感設計實踐計畫，其旨在改善學校內部空間。在提案階段，我們與多位設計師競爭，最後我們完成了豐東國中專案，將有 50 年歷史的武術訓練空間改造成禮堂 (圖 05)，這個融合了科技、永續和文化的專案，是我們在設計旅程中的一個里程碑，我們不斷試著將這些準則納入我們的專案中，而成功之路總是充滿坎坷。我們後來憑藉這個專案獲得 2021 年台灣室內設計大獎特別評審團獎和台灣新人獎，這是一個非常有意義的時刻。過去的比賽經驗告訴我，第一、要嘗試，第二、要不斷努力，第三、不要錯過任何珍貴的機會，我希望你們可以遇到改變人生的機會。設計的世界廣闊且深奧，好好培養你們的技能和覺察力，好好把握機會！

### Moving back to Asia and Digital Fabrication projects

After moving back to Asia from Spain, we initially settled in Tokyo to start our design practice in 2010. However, while actively working on several projects in Japan and Taiwan, we relocated to Taiwan in 2013. One of the reasons was that Taiwan had more opportunities to employ the experience we acquired in the U.S and Spain, such as digital fabrication and crafting projects. The knowledge and experience from FabLab house motivated us to apply digital modeling and fabrication to our design projects. We worked on several projects, including display stand design, furniture, and indoor pavilion with a similar approach. The Lightscape Pavilion, installed on the top of Treasure Hill Artist Village, Taipei, was a temporary art installation for Taipei Lantern Festival in 2013 [Picture 02]. We tried to combine digital fabrication with traditional crafting material in this project. The outcome was an astonishing success. Lightscape Pavilion received several international awards, including Taiwan Interior Design Award, Golden A' Design Award, and LIT Lighting Design Award. We also experimented with other types of material, such as corrugated cardboard sheets. Spiral Stool, self-assembly flat-pack furniture, was developed with C-Hub of National Chang Kung University and Yuen Foong Yu Tainan Creativity Center [Picture 03]. This minimum yet functional design received Golden Pin Best Award, Platinum A' Design Award, Golden European Product Design Award, and Bronze IDA Award. We believe each effort leads to another step of success and design awards always encourage us to do so.

### Orchid House and Solar Decathlon Europe 2014

The other aim of returning to Asia was to share our experience and knowledge with the younger generation. We thought the experience from SDE 2010 was incredibly precious. Therefore, we were fortunate to have the chance to collaborate with National Yang-Ming Chiao Tung University, Graduate Institute of Architecture, to join another edition of SDE. Prof. C. David Tseng and the Institute initiated the Orchid House project [Picture 04]. Under the direction of Prof. Shu-Chang Kung, we took 30 students to Versailles, France, to compete in the SDE 2014. One of the most challenging projects was to deliver the solar house prototype from Taiwan to France and assemble all the parts within ten days prior to the competition. Along with all the difficulties, we won several awards, including first place Urban design, transportation & affordability, second place Innovation, third place Energy efficiency. As the team faculty advisor, I learned the challenge of working with students to develop a project and implement it into their curriculum. SDE 2014 was also the turning point of my teaching career. It helped me establish the pedagogical theory in many of my courses at National Taiwan Normal University, Department of Design.

### Conclusion

After looking back on my past two decades' career, it is impressive how design competitions play essential roles. Last year, we joined the Design Movement on Campus project, initiated by Taiwan Design Research Institute (TDRI). We needed to compete with other designers during the proposal phase to improve the interior space of schools. As a result, we completed the Feng-Dong Junior High School project, which renovated a 50-year old martial arts training space into an assembly hall [Picture 05]. This project is a milestone of our design practice, which combines technology, sustainability, and culture into a design outcome. We always try to implement these criteria into our project. However, there are many difficulties to overcome to have a successful project. It was such a rewarding moment when we received the 2021 Taiwan Interior Design Award Special Jury Award and Taiwan Interior New Talent Award with this project. The past competition experience taught me; first, I need to try; second, I must keep trying; and third, do not miss the precious opportunity. I hope you can encounter life-changing opportunities. The world of design is broad and deep. Shape your skill and sense to grab them!



圖 03：Spiral Stool 螺旋瓦楞凳 (米索空間設計攝)  
Picture 03: Spiral Stool (Photo by MisoSoupDesign)



圖 05：豐東國民中學 (米索空間設計攝)  
Picture 05: Feng Dong Junior High School (Photo by MisoSoupDesign)



## 服裝設計師的 π 型人生

The π Style Life of a Fashion Designer

AUSTIN.W 吳日云服裝設計工作室  
創辦人  
Wu Tzu-Yun (Austin Wu),  
Founder of AUSTIN.W Wu Tzu-Yun  
Fashion Design Studio

吳日云  
Wu, Tzu-Yun

### 我是一位服裝設計師

我是一位服裝設計師，是每次接受媒體訪問的開場白，在過去接受的教育總告訴我們，要唸好書才能找到一份「好工作」，工作職業成了定義一個人的標籤，而設計師是一個好工作嗎？你我都說不準答案，若能獲得成就感、畢生視為志業的事，應該都是美好的。2022 年的今天，我們追求的不僅只是一份工作，可能是一份收入，更可以是一件有意義的事。

一切設計的源頭都來自於我們的感知，建築師安郁茜曾說：「身體感知建立了，才談專業工具。」打開自己的感官去認識世界是第一步，試著閉上眼睛聽一下生活周遭的聲音，是吵雜的都市噪音、急促的喘息聲，還是細微的空氣流動；味覺記憶是不是漸漸地被遺忘，檸檬的酸澀、咖啡的苦韻，或是蛋糕糖霜誘發出的垂涎。感官記憶是最寶貴的，隨手可得網路訊息、螢幕中的影像，都無法取代我最獨特的感官。

打開感官的你，經過設計能力的訓練後，能風格化地以服裝為媒介產出創意，逐步從作品成熟化為商品，再從單一件服裝系統化為時裝系列，成為服裝設計師必定是你的下一步，這些都僅是基本條件，懂得掌握機會才是重要，成功的設計師能走在流行浪潮上、與專業人士合作，推出在當代具影響力的作品。這些機會可能透過與品牌合作，打開作品與設計師個人的能見度，包含服裝品牌或跨域品牌，都是很好的機會，另外積極參與國內外競賽，也能迅速與產業接軌，讓關鍵人士認識你，像是服裝採購、雜誌編輯、紡織廠商與意見領袖，在產業都具有一定影響力，而藝名人服裝訂製也是常見的成功模式。

### 臺灣與國際咫尺之間

紐約時裝週是我大學畢業的第一場秀，是什麼樣的單位願意將機會給初入業界的設計師？來自日本的百貨公司巴而可 (PARCO) 與 VANTAN 設計學院每一年執行的「Asia Fashion Collection」，至今仍每一年推薦亞洲指標城市年輕設計師登上紐約的舞臺，也讓我們一睹與臺灣不同的產業思維，從創作故事性、商品市場性、團隊執行力與展演創意力，都有著巨大的文化差異。作為臺灣紡織業者後援單位的紡拓會，業務範疇同樣是媒合紡織業者與設計師品牌，將臺灣設計與布料工藝行銷國際。

設計師品牌能持續發展來自穩健的商業行為，參與時裝周僅只是得到被看見的機會，常在新聞被大肆宣揚的「臺灣之光」，大多還沒有接受消費者的檢驗，而經得起市場考驗的作品，必需能在創意與生意之間取得平衡。參與國際商展接觸服裝買手 (採購)、展示會 (SHOWROOM) 是一種方式，在尚未全球化的時空背景下，舶來品店成為民眾接觸國際品牌的唯一管道，在國際品牌全面入侵本地後，這些選貨的主理人，開始思考每一家店的風格態度，將時尚結合藝術、生活面向的商品，甚至複合式的餐飲場域，每一家選品店都成為城市豐富的表情，更是小眾品牌接觸消費者的管道，這些並非連鎖的服裝店舖，或許銷量並不高，但也相對少了囤貨壓力，成為養成設計師品牌的基石。

### "I am a fashion designer."

"I am a fashion designer." This is my opening remark in every interview I do with the media. The education well-beaten into us in the past always informs us that we need to study hard to "find a good job." The occupation has become a label that defines a person. Is being a designer a good job? None of us knows exactly what the right answer is. If you can get a sense of accomplishment and see what you do as a lifetime career, then life is good. Nowadays in 2022, what we are pursuing isn't simply a job, but a source of income and also something meaningful.

The sources of all designs come from our perceptions. The architect An Yu-chien once said: "After physical senses are established, we can then talk about professional tools." Opening one's senses so we can understand the world is the first step. Close your eyes and listen to your surroundings—noises in the city, the sound of rapid breathing, or the subtle movement of air. Do we gradually lose the memories of taste, a lemon's tartness, coffee's bitterness, or yummy cake icing? Sensory memory is the most precious thing. Readily available online information and images on the screen cannot replace our most unique senses.

After opening one's senses and receiving training in design, one can stylize and use clothing as a medium to produce creative ideas. One's design works will gradually transform into commodities. With a piece of clothing produced, the next step is to develop a fashion series. Afterwards, one will move forward to become a clothing designer. These are only the most basic requirements. What's truly crucial is grasping opportunities. Successful designers lead fashion trends and cooperate with professionals to launch influential timeless works. These opportunities include cooperation with brands—clothing brands or cross-industry brands to raise the visibility of individual designers and their works. In addition, active participation in domestic and foreign competitions can also provide opportunities to network with the design industry and to know influential leaders such as fashion clothing procurement personnel, magazine editors, textile companies, and those who lead public opinion. Customizing clothing for celebrity is another way to be successful.

### Between Taiwan and the World

New York Fashion Week was my first design show after graduating from college. Why was New York Fashion Week willing to give opportunities to designers who are new to the industry? The Asia Fashion Collection carried out every year by the Japanese Department Store PARCO and the VANTAN Design Institute recommends young designers from Asian cities to design clothes for fashion shows in New York. These shows provide opportunities to present some major cultural differences in creative storytelling, commodity marketability, team execution abilities, and performance creativity. As the supporting unit for Taiwan's textile industrialists, the Taiwan Textile Federation bridges cooperation between the textile industry and designer brands in order to market Taiwan's designs and fabric craftsmanship to the world.

The sustainable development of designer brands comes from stable business practices. Participating in fashion shows provides an opportunity to be seen. Most of the Taiwan Proud products that often receive much publicity in the media have not yet been tested in the market. Products that have good market sales need to strike a balance between creativity and business. Getting to know international brands and participating in showroom and international trade shows to acquaint with clothing buyers is one way. Before globalization, imported goods stores were the only channel for people to explore and get to know international brands. Goods selectors then began to think about the styles of each store after the domestic market was flooded with international brands. They combine fashion space with art, daily life products, and even dining areas. Each store has become a rich expression of the city and provides a market for small brands. These stores are not clothing chain stores. Their sales may not be high, but they have less pressure in terms of stockpiling. Such stores have become the cornerstone for developing designer brands.



圖說：紐約時裝週 AUSTIN.W 秀照  
Caption: New York Fashion Week (Photo by AUSTIN.W Design)





圖說：紐約時裝週 Asia Fashion Collection 後臺  
Caption: Backstage of the Asia Fashion Collection at New York Fashion Week



圖說：AUSTIN.W 與誠品書店 Living Project 風格選品  
Caption: Style Selection by AUSTIN.W and the Eslite Bookstore Living Project

若你追求資本化的經營策略，能跟上季度推出服裝系列與波段商品，百貨零售通路或許是一個選擇，常被討論的高昂租金、保底抽成，這些遙不可及的門檻，也讓設計師品牌卻步，更適合國產成衣、國際品牌競逐的舞臺。近年因電子商務崛起，百貨招商不易，逐漸釋出不以坪效為考量的購物體驗，以複合式選品（百貨商場自營採購商品）、打破傳統以業種為樓層的規劃，開始結合髮廊、診所與手作等能創造客流量的店型，更符合當今消費者購物需求。

臺灣並不是沒有設計師品牌的舞臺，我們擁有國際聞名的夏姿 (SHIATZY CHEN)、中生代具有商品競爭力的 DOUCHANGLEE (寶騰璜與張李玉菁)，近期則有著截然不同風格與商業行為的眾多新生代設計師，零售通路未曾放棄這塊市場，自早年衣蝶百貨的解放區可譽為最早扶植新銳設計師的平臺，近年的誠品生活 AXES、新光三越 A11 與嘉裕西服 InDesign 與 HalfMe 等，皆想集合眾設計師推廣臺灣時尚設計，礙於設計師商品不完整、製程週期不穩定、與國際品牌價格競爭力不足等問題，企業還是選擇向穩定收租的櫃位低頭。

當今消費主力的網購呢？從早期的 Payeasy 解放區、Yahoo 設計師平臺與亞洲最大文創平臺 Pinkoi，到自架網站的 ShopLine 都是設計師品牌微型創業時的選擇，千禧世代的消費思維，在乎使用權更勝於擁有權，與疫後時代的數位化世界，都逐漸打開微型品牌的能見度，而真正能在全球化接觸到消費者，光架好網站遠遠不夠，必須有善於透過網路溝通的團隊，藉著廣告拉近這最遙遠的距離。

### 時尚十年的過去未來

時尚脈動每十年的一次鉅變，正是流行與復古的翻轉，2008 年美國發生次級房貸，全球陷入蕭條，極簡的實用主義順勢而起，以時任 CELINE 的女性設計師 Phebe Philo 為首，推出了無數具有當代影響力的作品，象徵女性力量的廓形服飾、大型購物袋包款等，2018 年時至今日，我們衣食無缺，能有餘力消費奢侈品，GUCCI 的 Alessandro Michele 以極繁主義當道，翻玩、堆疊品牌歷史圖騰、老花，不具功能性的迷你包款更是時下火紅單品。

臺灣設計師同樣也在這樣的浪潮被推進，2018 年迎來臺灣首場「臺北時裝週 SS19」，我在大專學校教學多年，第一堂課拋出的問題就是，什麼是臺灣時尚？一個刻在心底的印象，但總是說不出口，自臺北時裝週開始，設計師們透過材質工藝、永續設計、原民文化、客家文化與傳統藝術傳遞時裝想像。穿著就是生活的一個部分，民眾如何更在乎一點，才能讓臺灣的設計能量被看見。

無論你是服裝從業人員，或是即將成為這巨大工業的一顆螺絲釘，時尚具有的魅力永不褪流行，總在人類有限的歲月中，創造出無限的想像。身為一位服裝設計師，我們致力於作有意義的創作，當今的世界並不缺乏服飾，從人們曾經談論的快時尚到慢生活，都不足以涵括當今的服裝產業，每一件服裝作品或服飾商品都有他產出的意義，無論是設計師獨特風格創意的展現、對環境友善的永續設計、符合當代價值的虛擬服裝 NFT，都必須回歸設計師自身的創作哲學，認識自己是第一步，做一個獨特的自己，不怕我與世界不一樣，讓我們都能找到自己的 π 型人生。

If you are pursuing a capitalized business strategy and can keep up with the launch of clothing series and non-encroaching products for each quarter, the retail channel of department stores may also be an option. The unreachable thresholds, including the often-discussed costly rent and guaranteed minimum income with shared revenue, also discourage designer brands. These thresholds, however, are less of an issue for domestic clothing companies and international brands. In recent years, due to the rise of e-commerce, it's no easy feat to attract investment in department stores. As a result, what gradually emerges is the shopping experience that is not based on the size of space. The business style now adopts combined selection methods (where department stores procure goods by themselves). In addition, traditional planning of floors based on business types is replaced by a combination of hair salons, clinics, and handcrafted goods stores on the same floor to create customer flows. Such arrangements are more in line with the consumers' needs.

Taiwan has its own designer brands. It includes the internationally renowned SHIATZY CHEN and DOUCHANGLEE, hailing from a middle-aged designer generation filled with commodity competitiveness. Recently, there are many more designers of younger generation with completely different styles and business behaviors. Retail channels have never given up on this market. The earliest platform to support emerging designers is the "be yourself area" in the Butterfly Clothing Department Store. In recent years, Eslite Life AXES, Shin Kong Mitsukoshi A11, Carnival InDesign and HalfMe, among others, had planned to promote Taiwan's fashion design by gathering the strength of Taiwan's designers. However, due to a lack of complete series and lines of designer products, unstable production cycles, and lower price competitiveness compared with international brands, companies still choose allocated sales areas with stable rent income in department stores.

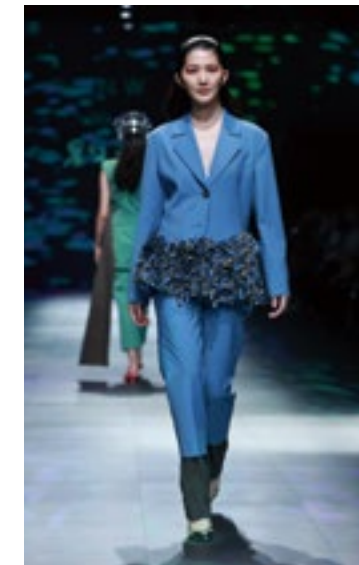
How about online shopping driving consumption today? From the "be yourself area" of Payeasy in the early years, Yahoo designer platform, and Pinkoi, Asia's largest cultural and the creative platform, to the website content management system, ShopLine: all these sites offer platforms for designer brands and micro-enterprises. The consumption mindset of the millennial generation is more concerned about the right to use, instead of outright ownership. The digital world in the post-COVID 19-era is gradually showing a higher visibility of micro-brands. To reach consumers globally, just building a good website is not enough. It's necessary to have a team that's good at communicating through the Internet and drawing customers closer to one's brand through advertising.

### The Past and Future of Fashion in a Decade

The major change in fashion every ten years is a flip between new trends and retro. In 2008, as the subprime lending crisis occurred in the United States and the world fell into a recession, practical minimalism was on the rise. Led by the then CELINE female designer, Phebe Philo, countless works of contemporary influence were launched, including silhouette clothing that symbolizes female power, large shopping bags, and so on. Since 2018, we've had no shortage of food and clothing, and we have extra money to spare and the energy to consume luxury goods. Alessandro Michele of GUCCI is known for his maximalism. Flipping and stacking a brand's historical totems, vintage imprints, and non-functional mini bags are now popular.

Taiwanese designers are also being seen in this fashion wave. In 2018, Taiwan's first Taipei Fashion Week SS19 was held. For many years I have been teaching in colleges and universities, the question I ask in the first class is always, what is Taiwanese fashion? For the answer, I get an impression imprinted in my mind but have always failed to put it into words. Since the Taipei Fashion Week, designers have conveyed their fashion imaginations through material craftsmanship, sustainable design, Taiwanese Indigenous culture, Hakka culture and traditional art. Dressing is a part of life. As people care more and more about what they wear, Taiwan's design capacity will grow more and more visible in the world.

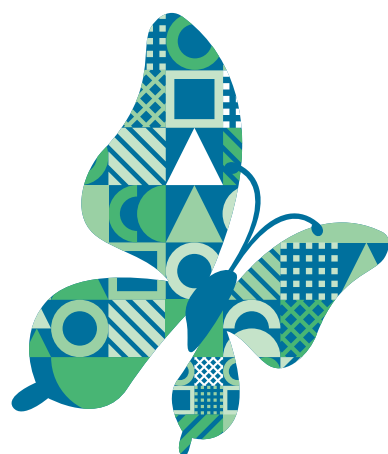
You may be a professional in the clothing and fashion industry or may soon have a supporting role. The charm of fashion will never fade. It's always creating infinite imagination during the man's finite lifespans. As a fashion designer, we are committed to creating meaningful works. There is no shortage of clothing in today's world. The clothing industry encompasses things beyond slow life and fast fashion that people once talked about. Every piece of clothing produced as a commodity or for a fashion show carries its own meanings. When it comes to a designer's unique style and creativity, sustainable design that is friendly to the environment, or the virtual clothing NFT conforming to contemporary values, it's necessary to return to a designer's creative philosophy. Getting to know the self is the first step to being one's unique self. There is no need to be afraid that of being your own person. We will all find our π style of life.



圖說：臺北時裝周 22SS 跨越—時尚與藝術匯流秀照  
Caption: Taipei Fashion Week 22SS Beyond-Fashion and Art Confluence Show Photos



圖說：宏麗數位 LUXJOY 虛擬更衣室  
Caption: Beautimode LUXJOY virtual dressing room



## 專訪電子報

### E-Paper

- 2021 紐約藝術指導協會年度獎金獎－陳采潔 076
- 2021 iD 國際新銳設計師獎Second Prize Winner－蔡旻諺 078
- 2021 美國國際設計傑出獎銅獎－陳旭崴 080
- 2021 日本富山國際海報三年展銅獎－王佳敏 082
- 2020 德國紅點品牌與傳達設計大獎最佳設計獎－黃亮穎 084
- 2021 紐約藝術指導協會年度獎銅獎&2021 東京TOKYO  
TDC 字體設計競賽優選－蔡偉群 086
- 2021 德國iF 設計新秀獎 BEST OF THE YEAR(EUR3,500)&  
2021 德國紅點設計概念大獎最佳設計獎－賴翰宇 088
- 2021 芬蘭拉赫第國際海報三年展入選－劉芝妤 090
- 2021 日本優良設計獎－GOOD DESIGN AWARD－謝志群 092
- 2021 韓國富川國際動畫影展入選－劉貞宜 094





## 坦布伸縮救護車 Tambu Telescopic Ambulance

2021 紐約藝術指導協會  
年度獎一金獎

明志科技大學  
工業設計系  
陳采潔

指導教授：  
李銘朮 教授

獎學金：  
(110 年度) 第一等金獎 25 萬

**個人 (團隊) 簡歷：**  
曾就讀淡江大學統計學系，大二上因興趣、職涯考量決定休學準備設計系轉學考，隔年以備取一的成績進入明志科大工設系就讀大二。在大二下時，跟隨李銘朮教授並參與多項國內設計競賽，曾獲光寶英飛凌殊榮獎，並於大四設計專題繼續跟隨李銘朮教授，參與多項國內外設計競賽，於 2021 獲得紐約藝術指導協會獎項。個人作品特色多偏向未來城市的概念設計。

### 請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

這一年印象最深刻的是模型製作的兩個禮拜，身為一個窮學生，我只能選擇自製模型 (外包模型製作可能要花費超過二十萬元吧)，但自製模型有許多細節要注意，從 3D 建模要如何拆建、後續要如何組裝、留多少 Gap 才能噴漆等，真的幸好有銘朮教授指導製作，才能少花許多冤枉時間和金錢。也因為可動模型的製作較為複雜，我在時間很緊迫的狀況下，白天時除了吃飯時間，就是不間斷地磨、噴塗、試組裝模型，如此反覆。為了方便作業，有時我也會直接睡在學校工廠裡，說真的每次半夜被冷醒的時候都覺得生無可戀 (笑)。然而，這兩週除了感到痛苦，我也意外認識了許多從前沒怎麼聊過天的同學、學弟妹、學長姐，每每有人經過工廠時，都會跟我說一聲：「加油！」，其中幾天，我的家人甚至還帶便當來學校陪我。雖然那兩週每天都度日如年，卻又因為許多人的鼓勵覺得自己很幸福。「看你這麼努力，我突然覺得我的專題沒那麼累了。」有同學經過時，笑著對我說了這麼一句。「天助自助者，我幫妳是因為妳在這裡努力，不用謝我。」有個同學乾脆一屁股坐下來，隨手拿了模型就開始幫我打磨。這些景象至今仍歷歷在目，也在當時成為支撐我的動力，溫暖至極。

### 平日如何吸收或加強您的設計能量？

其實也沒什麼特別的，套用設計系老師們的話就是：「多看、多想、多思考。」剛進設計系的時候，老師們最常聽到學生說的話無非就是那一句：「欸！我就是想不到嘛！能不能給點靈感？」而我印象最深刻的是老師反問道：「世界上有這麼多問題等著被解決，你怎麼會連一個都想不到？」確實，我後來覺得自己最缺乏的是反思，我們都太習慣對生活中的問題妥協。舉一個簡單的例子：你有一張難坐的椅子，你也知道它很難坐，但礙於眼前只有這麼一張椅子，所以你選擇繼續坐它並自己喬一個較舒服的姿勢，久而久之，椅子並沒有變得比較好坐，而這時你才發現自己的脊椎歪了。這例子告訴了我們什麼？我們是不是常常選擇接受，或者迴避問題的存在？最後衍伸出了更多問題，就如同我現在因為脊椎側彎所以有時會需要去整骨一樣。我想說的是，設計師應該扮演的角色就是正視椅子難坐，並嘗試解決問題的人，更甚，難坐的椅子本身就不應該存在。

### 在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

在畢業後，我並沒有選擇繼續升學，而是決定先就職幫助自己理清真正想做的事，我認為如果真的有需求，之後再辭職繼續求學也不遲。獲得國際獎項後，我也一度以為自己拿了一張燙金的社會入場券，但在求職多次後我不只發現自己實戰能力的不足，也因為臺灣產業的需求，要找到符合工業設計專業、又願意用社會新鮮人的工作還是有些可遇不可求。但最終，我還是如願進到了一間新創品牌公司，為身為產品工業設計師繼續努力學習，並期許能為公司作出貢獻。得獎本身並不是目的，而只是過程的一部分，但獲得評審的肯定



也確實補足了我曾經因為非本科生，而低到谷底的自信心。現實層面，以我現階段的經驗來看，獲獎其實就和你拿著名牌大學、科系的畢業證書去面試一樣，確實比別人多了一些被看到的機會，但最後重要的還是要持續提升自己的內涵以及軟、硬實力，才能對社會作出實際建樹。

### 請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

這份獎勵金除了幫助我填補之前在設計系時的開銷，剩下的部分則會作為我投資自己學習的資金。設計的涵蓋領域十分廣泛，文創、醫療、軍事、娛樂、家居等，舉凡我們日常可見的物品，到不可見的感官體驗皆涵蓋在工業設計的範疇內，畢業後人生的下一階段，除了工作我想嘗試音樂以及休閒娛樂領域的設計。

### 請提出您對國內設計教育之建議及看法？

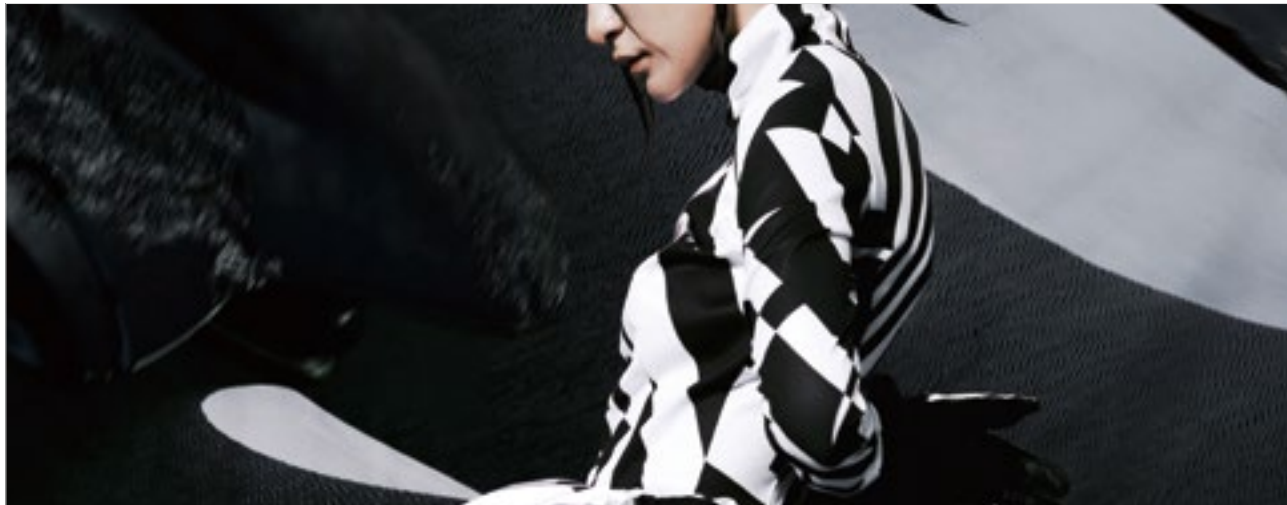
大概從國高中開始，我偶爾會聽到老師或同儕提起北歐國家的教育模式。大學期間，我也曾一度想像臺灣能有一間學校涵蓋所有科系專業，而設計思考、基礎設計能成為所有科系的共同必修科目。不同科系、年紀、領域的人各自會有不同的思考模式，我那時想，如果能多一些跨系甚至跨年級的專題合作，或許能激發更多產業的可能性吧？說實話，無論是在統計系或是設計系上課時，我都曾有過覺得教學無聊、沒效率的時刻，我並不是說教學的本身有問題，而是我作為學生的當下並不能確實理解自己的實際需求，以及這些學科究竟能給我未來的日常生活帶來多少效益。就讀明志科大的優勢在於大三時有一整年業界實習的機會。在實習過後我觀察大家，發覺大部分同學們除了在談吐以及為人處事上更成熟，似乎也比以往更清楚自己的目標，變得自信許多。因此我偶爾會想，若能夠早幾年有這樣的實習機會，我自己是不是也能少走幾年迷惘徘徊的路呢？又或者，在國中到大學的學習過程中，能多少穿插一些較為簡單的實務經驗，並讓學生們協作完成，是不是也能幫助學生更了解自己較為擅長、有興趣的專業呢？

### 給對國際競賽有興趣的學生建議

我得獎的這項作品曾參與多項競賽，國內外都有，但並非每一個比賽都能獲得如此佳績，也許是運氣、也許是評分標準不同、也許是競賽適性等原因。能獲獎的作品當然都有它值得被學習的部分，但也並不是獲獎了就代表作品是最優秀的，同理，沒獲獎也不代表作品本身不好。綜上所述，我希望學弟妹們如果有機會，就不要侷限自己挑戰不同的競賽，在一次次的競賽當中不僅能逐步完善自己的作品，也能不斷從中摸索、找到適合自己的設計方向！當然，學弟妹們如果有其他競賽相關問題，也歡迎私下來問我～







## 天照花塚

Flourish Tumulus

2021 iD 國際新銳設計師獎—  
Second Prize Winner

實踐大學  
時尚設計學系  
蔡旻諺

指導教授：

林恆正

獎學金：

(110 年度) 第一等銀獎 15 萬

個人 (團隊) 簡歷：

2021 榮獲《iD 國際新銳設計師》Second Prize Winner

2021 榮獲《青春設計節》立體造型暨產品設計類 銀獎

2021 榮獲《高雄青時尚》新秀賞

2021 入圍《World of Wearable Art》Avant-garde

Section - Finalist ( 參賽中)

2021 入圍《放視大賞》跨領域類 - 跨領域組

2019 入圍《World of Wearable Art》Mythology Section

2021 參展走秀《台北時裝周 A/W 21》

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

《天照花塚》是我在實踐大學的學士畢業作品，是我第一次真正完整地創作系列製作，因此創作的路途中有著重重的難關。從完全不同於現在主題的概念一路發展到目前的樣貌，這之間歷經了大量的討論、研究與掙扎，製作的過程也是不斷考驗著我，因此令我印象深刻的事情非常多，不過最深刻的還是成功地將概念與想法結合，創作出可以發展的設計那一刻，有種從睡夢中清醒的感受，那是一種在不知道多少次的翻新修正後終於抓到了方向的感動。因為戰爭這個主題實然龐大，表現出來的樣貌與內涵，可以膚淺也可以令人深思，而我最不希望的就是創作無聊的作品。《天照花塚》是概念相較複雜的系列，因此每次的構想都是附帶著大量研究與嘗試組合的過程，複雜的概念造就大量的素材，成功地將其挑選出並組合創作能夠實際做出的設計，當下的愉悅感真的不是言語能夠形容的。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

觀察、廣讀與研究對我來說是一位設計師不可或缺的日常作息，這世界上總有做不完的設計與內容組合，而一切皆是靠這三樣取得的。觀察，是對世界的觀察與對自己的觀察，平常就需要好好生活，觀察周遭的事物，從看似平凡的生活中尋找令自己感受到情緒的事物。我認為能夠讓你有感受的，不管是有趣、快樂、難過或是憤怒的情緒都能夠大大提升設計作品的靈魂，只有真正讓你有感受的事物才會啟發有靈魂的創作。廣讀，在現在的科技下廣讀已經非常地多元，不再受限於紙本或傳統認為正式的資料中了，現代的設計師能夠輕易地在網路的大海中遨遊，連在 Instagram 上追蹤合適的帳號都能夠累積靈感。我自己本身非常熱愛電影，尤其是奇幻、獵奇、科幻與人性探討等主題，對我來說看電影也同樣是一種廣讀，電影所創造的視覺世界能快速地讓人沉浸於其中，時常看到一半靈感就會像火山爆發般不斷地湧出。不管是電子還是紙本書籍，不可否認的是閱讀永遠都是幫助設計師增長能量、提升知識的必要方式，因此我盡可能地保持每天都閱讀的習慣。研究，則是在觀察與廣讀後更細部的探索，而研究需花費大量的時間，因此對的研究方向就顯得非常重要了。平日持續地維持三樣日常，就會發現設計的能量不斷地成長，設計也會越來越富有內涵。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲得國際新銳設計師獎項的當晚，我甚至還不知道自己得獎了，是陸續收到老師、朋友與網友的恭喜後才知道的。其實原本對於得獎並沒有抱著太大的希望，但得知後其實內心是非常激動的，有種熬出頭的感覺，好像證明自己是一位很棒的設計師，但實際上這個感受並不長久，很快地就回到平凡。不可否認得獎的當下的確令人愉悅，得獎後的資源能夠幫助我繼續創作，也提升了對於設計的自信心，甚至能在未來幫助我就業與升學，但我認為得獎後最重要的是平常心繼續創作下去，只有不斷地用靈魂創作後得到的東西才能持續。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

設計永遠都可以更好，這代表著需要更加體會生活、研究更多的事物或使用更好的技術、材料或是工具，獎學金在此就派上了用場。不管在哪個國家，學習設計所需耗費的資源與金錢都非常龐大，從最基本的學費到創作都必須仰賴大量資金，尤其設計過程中作品異想天開時，可能需要付出高昂的代工費用或是透過工廠的訂製才可以實現想像。這些費用在創作中都將不斷地出現，而教育部設計戰國策所提供的獎勵金給予的不僅僅只是金錢，而是讓更多創作可以成真的種子。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

如果從自己的經驗與觀察來看，許多臺灣的設計教育似乎都太早期就讓學生對於結果過度重視，而令過程的發展時常被忽視，甚至是部分教育者會對過程毫不在乎，導致學生也認為不重要。我自己在學習設計的過程中發現，思考的過程是非常重要的，雖然很多思考都是腦海內的建構，但仍須將其轉換到實體。當重新去審視過程時，反而在此時會冒出很多新的方向與延伸，進而做出更好的設計。舉服裝設計為例，強調結果論容易讓學生錯誤地把最後的攝影、後製或是道具放得比設計本身的服裝位置還高，最後或許創造出還不錯的影像，但實際的服裝卻經常經不起考驗；然而經過良好發展過程的設計，大多更有機會成為吸引人的設計，這樣的創作就算只是在白背景下，攝影的結果都能引人注目。

給對國際競賽有興趣的學生建議

大學生涯中有幾項覺得可惜的事，其一就是應該更早參加國際競賽，也應該參與更多國際競賽。剛開始學設計總會以為自己還不夠好，不足以參加國內的比賽，更不用說是國外的競賽了。然而在開始參加比賽後發現，就算沒得獎都已經學到更多了，因為當你開始參加競賽，你便會開始學到更多原本不了解或不知道的技术或思考方式，尤其學生組的比賽幾乎都是跟自己年齡相仿的人競爭，看到自己的不足或特別之處時就能更加了解自己，將自己的特色或不足改善或加強。我想給的建議就是勇於參加比賽，越早越好。一開始通常會不斷地感受到挫敗，但失敗能讓你學得更多，同時也必須持續相信自己的作品與特色，比賽不是為了得獎而是為了認知社會，得獎與否並不重要，重要的是發展出自己與其他設計師的不同之處，並在比賽的力量下推廣自己的作品，找到喜歡自己創作的人，這樣就足夠了。







## GO WALK 犬隻生活行動輔具 Go Walk

### 2021 美國國際設計傑出獎— 銅獎

南臺科技大學  
創新產品設計系  
陳旭崑

共同創作者：  
歐淑青、邵映慈、許瀾心

指導教授：  
陳亞麟

獎學金：  
(110 年度) 第一等銅獎 10 萬

個人 (團隊) 簡歷：  
我們是來自南臺科技大學的設計團隊 - GO WALK，團隊組成主要有兩位指導老師及四位組員。歷年來我們團隊設計了許多專案，像是寵物救護車、噴噴募資專案 - 浴山、隧道救援車等，榮獲許多國際大獎。

獎項：  
2021 Industrial Design Excellence Award (IDEA) 美國傑出工業設計獎 - 銅獎  
2021 Red Dot Award: Design Concept  
2021 全國學生實務專題製作競賽 - 銀獎  
2021 青春設計師 立體造型暨產品設計類 - 優選

#### 請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

就學期間執行設計專案時，即使設計的過程辛苦且麻煩，但最有成就感的時刻應該是看見自己設計的產品被製作出來，並被使用者所喜愛且需要吧！與我的團隊一同執行設計的過程，例如：設計發想時大家所提出的荒唐想法、為了趕提報連續兩三天都沒睡覺，甚至為了設計細節起了好幾次爭執的我們，這些設計過程中所發生的種種事情是最令我印象深刻的，也是最令我懷念的回憶。此外，我的指導老師在我就學期間說過一句讓我印象深刻的話：「我們必須要很努力，才能看起來毫不費力。」這句話勉勵我在許多時刻保持努力的態度，讓我在很多關鍵時刻都能從容不迫。

#### 平日如何吸收或加強您的設計能量？

我平時除了透過學校課程的設計作品練習外，還會透過課餘的時間觀看許多設計的書籍，並自行接觸及執行一些業界的專案。我相當建議設計系學生在大學期間能夠積極地嘗試接一些業界的設計案，在接案的過程中除了能更精進自己的設計實務能力以及了解更多設計領域之外，還能學會如何與客戶溝通交流、提案等，除了能夠增加自己的作品量，也能賺點未來畢業製作或是提升自身能力的資金，還能夠提前了解業界的眉角，最重要的是自身的設計能力會在每一次的專案過程中發現驚人的進步。此外，與我的團隊成員及老師一同執行許多大型的專案加速提升我的設計能力，從問題發現、設計發想到最後的設計實踐，實際地走過完整的设计專案過程，並從中獲取了不同面向的設計能量。

#### 在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

獲得國際大獎對於我的自信心提升了許多，我在大三時拿到了人生的第一個國際大獎 - iF Design Talent Award Winner，在還沒獲獎前對於自己的設計不是那麼有自信，甚至還覺得自己不適合做設計，但自從獲獎後，有種多年來的努力被看見的感覺。雖然得獎後信心提升了，但在大四畢業製作的這一年，過程並不如想像中的那麼順利，在設計發想初期總覺得有種綁手綁腳的感覺，深怕一旦哪一個設計環節出錯，就無法再次獲得國際大獎。先前獲獎的經歷反而成為我的絆腳石，這樣的心態遲遲無法調適過來，陷入了前所未有的低潮期，也與組員的想法不一致，並在學校第一次提報中表現得一塌糊塗，幸好我的指導老師以及團隊的成員們適時開導我，讓我逐漸轉變看待設計的心態，不去為了國際大獎而煩惱，調整我的腳步並重新審視我們的設計題目，開始為了設計的本質去思考，在最後我們一口氣提出三個設計專案成果，並獲得了德國 Red Dot 設計大獎、美國 IDEA 的銅獎、Core77 Design Award 等獎項的肯定。經過大三、大四這兩年的設計執行以及心態的調適，讓我對於設計的想法更加成熟，學



會放慢腳步並從不同的視野看待設計。對於升學方面，當初在報考研究所時，國際大獎的經歷的確是有些加分的效果，但是我認為就僅限於加分的效果，大部分的面試官或教授還是會想了解作品的設計理念或是對於設計的觀點及想法。

#### 請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

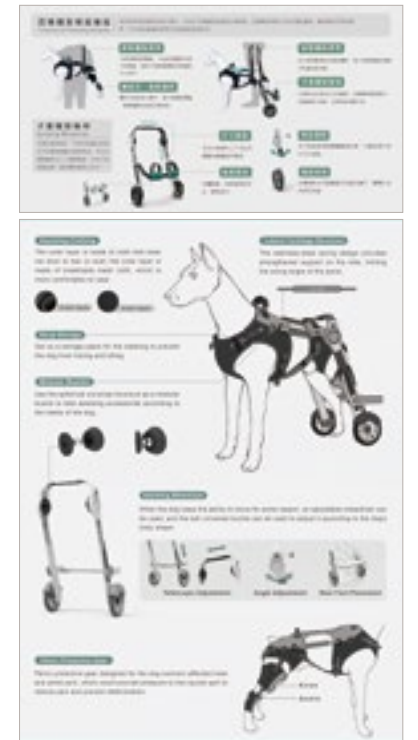
感謝教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫提供了很好的平臺，讓不同學校、不同設計領域的優秀學生能夠互相交流，並了解其他人看待設計的角度與想法，讓我的眼界更加地開闊，期許這個活動能夠持續地舉辦下去，並影響更多年輕設計師。教育部所提供的獎勵金除了幫助我在執行設計專案時使用的模型製作費用以及一些耗材的支出外，最重要的是能夠有一筆資金運用在設計能力的提升上，像是購買設計書籍或是設計相關的線上課程等，對於設計能力的提升有很大的幫助。

#### 請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我希望能夠將一般大學與科技大學所學的知識與技能整合在一起，像是開設新的課程或是跨校舉辦的工作坊、促進業界與學界的連結、透過跟國外的設計學校互動交流等方式，讓就讀設計科系的學生能同時獲得優秀的邏輯訓練以及實務技能的培養，甚至是累積跨國的設計思維，進而強化臺灣設計系學生的設計能力與獨立思考能力。

#### 給對國際競賽有興趣的學生建議

我認為不要為了參加國際競賽而去做設計，而是要花心思去想如何把設計做好。在這個凡事都求快的世界，設計師的角色其實是要提醒大家放慢腳步，用不一樣的視野看事情，畢竟好的設計是沒有捷徑的。另外，需要注意的是得失心，得失心太重往往會影響一個人的情緒，進而產生負面的效果。也要切記不要急於求成，這會是設計路上的絆腳石。總之，我相信一旦把設計做好，享受設計的過程並積極實踐，絕對能獲得讓你意想不到的收穫。







## 無形 Invisible

### 2021 日本富山 國際海報三年展一銅獎

醒吾科技大學  
商業設計系  
王佳敏

指導教授：  
鄒家豪

獎學金：  
(110 年度)：第一等銅獎 10 萬

**個人 (團隊) 簡歷：**  
出生於 1999 年，居住於新北市，個性直接、熱情、有上進心，喜歡聽取不同意見，近四年內已榮獲 88 項國際海報設計獎。從小到大設計都是自己學習的，個人自主學習能力較強，喜歡自己摸索研究設計，更加喜歡跟團隊一起討論，熱愛沉浸在創作設計中，也喜歡每天花一小段時間與自己對話，設計佔了我的生活一半的時間，它不僅僅是興趣，還能帶給我無限的新鮮感，不會讓我在生活中感到乏味。唯獨不斷地練習，不忘對設計的初心，才能夠一直成長。

#### 請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

還記得三年前大學時期的我，第一次參加日本富山海報雙年展，那時一直以為能入圍這項比賽，結果獲獎名單出來後，上面並沒有我的名字，我當下非常難過，從那一刻起我就告訴自己兩年後一定要入圍這個國際獎。一開始看到日本富山海報雙年展的比賽主題「Invisible」，我毫不猶豫地想到了目前在世界各地的疫情 COVID-19，還記得我的指導老師鄒家豪老師曾經跟我說過：「做海報若想要得獎的話，海報的內容一定要跟自己有關聯、跟世界有關聯。」那天放學上了公車後閉上眼睛，想著什麼樣的議題是「跟我有關係、跟世界有關聯」又能表達出「無形」的感受，當下公車上人擠人，大家都戴著口罩，突然腦袋閃過一個想法，覺得戴口罩好悶，出門不管到哪都要戴上口罩，已經很久沒有拿下口罩大口呼吸，覺得連呼吸的自由都被疫情剝奪了！於是我就想著要如何能在畫面上表達出吸到新鮮空氣的感受，漸漸地在很悶的公車上睡著了，後來夢見自己在高山上自由呼吸著新鮮空氣，醒來後就想到口罩能與富山作結合，於是決定以富士山為構圖意象，利用口罩的各種角度呈現富山的樣子。

#### 平日如何吸收或加強您的設計能量？

對我而言，想要進步就要保持「活到老，學到老」的心態，看看周邊各種事物、看看其他設計師作品，用欣賞的角度去看，不要有任何批評，才會對設計有無限的新鮮感，平時也要觀察身邊周圍的人，每個人的行為、穿搭、話語等，都可能是靈感的一部份，只要不忘對設計的初心，就能對「設計」感到期待，而設計能量就會不斷地增加。隨時與朋友、老師、家人分享設計，並且吸收對方的設計知識，才能在設計上有所創新。我喜歡每天花一小段時間與自己對話，設計佔了我生活一半的時間，它不僅僅是興趣，還能帶給我無限的新鮮感，不會讓我在生活中感到乏味，只有不斷地練習，保持對設計的初衷，才能夠一直成長。

#### 在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

近四年內很榮幸獲得 88 項國際海報設計獎，也累積了許多設計的知識。獲得國際獎項在就業時會加分許多，而且在與面試官介紹作品時，也能充滿自信地說明自己的設計概念。此外，個人副業也因為這樣有比較好的成績，創立個人工作室時，將累積的獲獎資訊放上，也能引來更多人看到你的作品，推廣自己的設計。但也要時刻提醒自己不要因為一時的獲獎而太高調，在未來的設計路上要謙虛一些，才會走得穩，也會讓更多人因為做人處事的方式，讓自己在別人心中更加分。擁有豐富國際賽得獎光環加持，讓我面對未來職場挑戰也能充滿信心。



#### 請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

有時海報創作需要買很多的材料去嘗試創新複合式媒材，且參與比賽費用高，透過獎勵金的補助也比較讓人安心，不會因為參賽費用高，而不敢參加比賽。另外，也能運用獎金買一臺相機，在未來海報創作過程中需要攝影時，就不用再用手機拍，導致畫素較低；也能買繪圖板提升自己的繪畫能力；有時間與資源參與繪圖軟體的課程，讓自己能去學習自己不會或較少嘗試的事情；買設計的書籍，增進自己的技巧及能力，就不會讓自己對設計感到疲憊。一直看向同樣的設計領域，容易無法突破自我，有了這筆教育部提供之獎勵金，讓我對學習設計這件事，感到非常期待。

#### 請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我認為很多設計系學生都會有過度自信的想法，不願意請教老師，但對於設計創作而言，自主學習非常重要，若不會自主學習，設計是無法進步的，學校中之所以會有很多厲害的學生，就是因為他們常常下課後主動請教老師對於設計的疑問，請老師們給予意見。還記得商業設計系的主任，大學一年級時就跟我們說：「學設計要學會自主學習，不然等到五年、十年，你還是會在原地無法進步。」很慶幸我有把這句話聽進去，才有今天更好的我。我認為老師在教學中要用不同的方式去推廣「如何自主學習？」、「如何增加團隊討論？」，才會讓學生願意起身主動請教老師，不會有過度自信的心態。

#### 給對國際競賽有興趣的學生建議

想要做海報創作並且得獎，平常就要透過觀察周遭人群的行為以及自己生活中的故事，融合成參賽創作的靈感，思考什麼樣的議題、事物、感受是「跟你有關係、跟世界有關聯」，關係與關聯在海報創作上很重要，若在畫面上表達得好，才能讓大家一眼就知道你的作品想表達什麼，還能讓大家一看就能感同身受，覺得這件作品有刺中自己內心深處的黑暗面或無法表達的感情。

我曾經在接觸設計時也是懵懂無知，第一次設計海報「Moderation」作品參加國際賽，一開始其實對自己並沒什麼信心，但導師總是給我鼓勵，所以我想把自己最有信心、最擅長的水墨，帶進我設計的第一張海報。過程中寫了無數次「庸」字，也失敗了很多次，但我依舊不忘當初做海報的初心，不斷給自己動力，鍛鍊自己對每件作品的耐心。建議第一次接觸海報創作的人，可以使用你最擅長的媒材，比如攝影、水彩、水墨等，才能快速地上手，還能在創作中走向自己的海報設計風格，讓人一眼就知道這是你的作品，即便沒有得獎，對自己來說也是作品上的鼓勵與肯定。







## 把你送去龍發堂 Long Far Temple

### 2020 德國紅點品牌與傳達設計大獎—最佳設計獎

朝陽科技大學  
視覺傳達設計系  
黃亮穎

共同創作者：  
孫玟瑄、莊昱婕

指導教授：  
李耀華

獎金：  
(110年度) 第一等銅獎 10 萬

個人(團隊)簡歷：  
來自朝陽科技大學視覺傳達設計系的學生，以「把你送去龍發堂」作品入圍 2020 德國紅點品牌與傳達設計最佳設計獎，期望藉由設計，傳達出我們這個世代所感知的樣貌。

#### 請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

由於當時龍發堂所衍伸的爭議及問題眾說紛紜，團隊多次討論如何將各角度的說法如實呈現並取得平衡，這些研究過程讓我們對作品有著很深的感觸和體悟。由於我們過去不曾以如此實驗性質的方式製作，而實驗性書籍需大膽並準確地使用元素才能達到最好的效果，在材料的選擇和元素融合的過程中，常會有想像與現實的差異。因此在創作過程中需要不停地面臨突破以及在內容表現上琢磨和掙扎，也時常必須在感性與理性之間取得平衡，但最有趣的絕對是過程中和夥伴交流、想法上的碰撞刺激所產生的火花，才能激盪出作品的獨特性。我們團隊也在本次專案中體悟到「勇於嘗試，才能激發更多的可能」，千萬不要放棄每次的堅持與挑戰，勇於大膽嘗試任何想到的可能，儘管每次提出天馬行空的想法時都聽起來荒謬至極，但就在每一次的嘗試與失敗中，會再次得到靈感，再次激發出更多的可能性。

雖然這個作品對整個大學生涯而言僅是高三課程的一份小作品，但對我們團隊來說卻是設計生涯的轉捩點。在創作過程中指導老師總是給予我們許多空間，不斷鼓勵我們、提供想法及資源，適時地調整我們的節奏與步伐，放手讓我們能去嘗試、創造一些不曾試過的媒材，不曾嘗試的創意思路，並一步步引導我們如何運用這龐大議題去創造設計作品載體的氛圍，最後才得以淬煉出我們理想中的好作品，讓更多人對作品印象深刻，願意停下腳步去了解。

我們認為在這次作品中大家都很幸運且扎實地發揮了各自的強項，從風格強烈的手繪塗鴉、版面配置編排、複合媒材的運用到手工裝幀都做到完整且有質感，最重要的是我們努力地吸收、嘗試、內化，最後彙整並傳達了這整份議題。雖然因為製作上時間成本的關係所以作品僅僅只有一份，還未能以大量印製方式的實體書籍傳播至各地讓更多人看見，但也在誤打誤撞下藉由獲獎讓更多人知道及了解龍發堂的存在並關注此議題，重新反思現今的我們對於精神疾病的認識與想像，達到我們最初設下的目標和初衷。

#### 平日如何吸收或加強您的設計能量？

平時會多關注藝文、設計相關網站，也可以多參考和關注國內外優秀設計師的作品並了解其創作理念、靈感想法來增加自己的資料庫。除了設計相關網站及產業，我們認為關注任何自己感興趣的議題、時事、潮流、時尚等也是管道之一，所以多聽、多看各種事物，保持好奇心，從日常生活中擷取靈感的碎片，注入自己的設計中，創造出獨一無二的作品。加強自身的設計能力除了腦袋中的資料庫要不斷地增加和更新外，練習也是非常重要的過程，可以找幾張自己有興趣的平面作品，透過模仿來練習圖是怎麼製作成的，運用哪種排版模式？透過哪種配色方式來完成？在操作中一步步學會技巧，現在網路上也有非常多教學的影片及文章，也可以透過這些分享獲取許多軟體運用上的小技巧幫作品加分。



#### 在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

本次作品因在題材的選擇及表現上都與過去做設計的模式大有不同，非常感謝德國紅點設計獎及教育部設計戰國策的肯定及鼓勵，讓我們又驚又喜如此實驗性的手作書籍作品能獲得這份殊榮，對我們來說這份獎項得來不易，不但象徵著自我的突破同時也提升了我們的自信心。在这一切的過程中更感謝朝陽科技大學、朝陽科技大學視傳系、三創中心和所有幫助過我們的師友，讓我們能在設計的舞臺上發光發熱，也十分榮幸能與這麼多優秀人才一同參與這場盛會，為臺灣在世界上爭光。除了突破自我也提升了自信心外，在就業面試過程也時常能讓對方印象深刻，經由對作品的提問表現自己的優勢及對設計的專業，替自己在職場上加碼，另外，得獎的同時也能獲得同輩設計學子的關注，是開啟互相學習與交流的通路之一。

#### 請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

在製作作品的期間我們還是學生的身分，製作上的經費對學生來說是一筆不小的花費，所以在作品上，我們時常會為了花費金額的多寡而有所考量，是否要繼續執行或是換方法製作來完成理想的作品。透過教育部所提供的獎勵金，能實質減輕在創作嘗試中的耗材及比賽費用上所需要的金錢資源，十分感謝教育部，給予團隊在未來設計的路上很大的鼓勵。

#### 請提出您對國內設計教育之建議及看法？

在學校的設計課程平時幾乎都是以個人，或是同班同學分組作業的模式進行，較多是專注於自身作品。我認為可以嘗試透過與他校進行交流，除了能增廣見聞、激盪出更多創意的靈感之外，也可以拓展自己的人脈。比起較制式化的課綱，校內可以多增加工作坊之實作課程，以課堂作業的方式邊做邊學，再將當日學習的技能即時運用，同時有老師從旁協助及提點，馬上給予回饋，加深學習印象和活用設計。舉辦系列性業界設計師分享、設計論壇、學生交流展等活動都能替學生帶來大開眼界的機會，走出舒適圈！

#### 給對國際競賽有興趣的學生建議

參與國際競賽是將作品曝光的好機會和媒介，可以將自己在關注的議題、喜愛的設計風格、想法理念展現國際的舞臺上，是在學生時期難能可貴的機會。我們認為在心態上儘量保持平常心，專注思考該如何把想法傳達給大眾，除了外表吸睛外，更要確實將理念落實到作品上，才能做出令人印象深刻且富含意義的作品，不管得獎與否，不要否定自己的努力。







## 維他命便利貼

Careu+

2021 紐約藝術指導協會  
年度獎—銅獎

臺灣原的編織術  
Weaving.zip

2021 東京 TOKYO TDC 字體  
設計競賽—優選

國立臺灣科技大學  
建築系碩士班  
蔡偉群

指導教授：  
陳彥廷

獎學金：  
(110 年度) 第一等銅獎 10 萬  
(110 年度) 第一等優選 5 萬

個人 (團隊) 簡歷：  
獲獎經歷：  
2021 CA 美國傳達藝術年度設計及廣告獎—  
Award of Excellence  
2021 日本富士國際海報三年展— Selected  
2021 Golden Bee 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎—  
Selected  
2021 墨西哥國際海報雙年展— Selected  
2021 芬蘭拉赫蒂國際海報三年展— Selected  
2020 台北設計獎—視覺傳達設計類金獎/評審團推薦獎/  
icoD 特別獎  
2018 金點新秀設計獎—年度最佳設計

請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

創作時候最享受的是發想的階段，我的習慣是會有一些初步的想法或是故事，需要透過設計載體或行為去落實才得以完整呈現概念，每一次創作的過程中，還是希望可以想到一些很棒的點子去媒合，並且把該項目完美落地。當然並不是每一次都很順利，就好像打遊戲破關一樣，雖然會遇到很強的魔王，但仍然會很想打敗它成功破關，創作好像也是一樣，不斷地在思考、反覆比對、找尋資料，錯了就休息一下，重頭來過，最特別的應該是關於設計的答案永遠都很善變，昨天的答案可能今天吃完早餐後就突然又不喜歡了。印象最深刻的事情可能也是我最感謝的事情，在研究所期間我的指導老師陳彥廷指導了我很多關於創作的時候，同時他也很熱愛創作，我們有段時間一起創作，老師提出我們來比賽看誰做的比較多，那時候我們拼命努力，加起來總共做了五六十張海報，最後我還是落敗了，不過在這個過程中練習到很多技法，也更能夠掌握時間節奏了。

平日如何吸收或加強您的設計能量？

我的好奇心還蠻重的，在高中時就很愛參與很多社區活動、社區營造、公共藝術、鄉野田調志工等的工作坊或學生營隊，在海邊建造過一座公共藝術公園，也在山上蓋過一座原住民傳統家屋，在過程中慢慢發現很多有趣的人、事、物及文化，可能是過去的經驗加上現在對周遭的事物也都特別觀察，成為一種特別的能量。平常當然和大家一樣會在網路找資料看設計，看紙本書籍、定期出門看展覽、逛街、旅遊、看電影等，多看看新出現的東西，也放鬆一下心情。另外，運動對我來說也是必須的活動，游泳和慢跑是個不錯的選擇，可以釋放負能量，也可以在運動中思考一些還無法解答的問題，有一種與世隔絕的感覺。不過對我來說最棒的充電方法是和朋友交流，除了聊最近發現的好作品或者討論關於設計的事情，有時還會互相傳授新得到的技法情報，是獲得能量的好方法呢。

在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

最直接影響應該是關於設計的視野吧。對我來說不管獲獎與否，在競賽過程中就已經慢慢獲得成長，從對品質的要求、學習如何掌握時間節奏、自我的抗壓性增強等，並且會發現國際的趨勢變動、設計的流行品味。不管有沒有獲獎，我都相信這些經驗是相互牽引的，都將在未來的道路上有很大的幫助。



請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

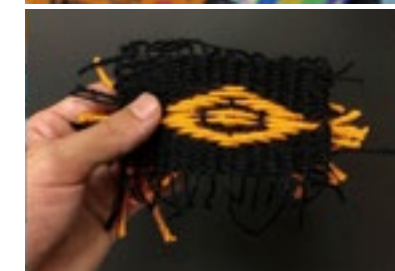
教育部的獎勵金對於在學生時期的我有很大的幫助，可以將這些錢運用在很多地方，除了買價格昂貴的設計書籍外，在創作上也可以嘗試更多的可能性，我還蠻喜歡逛美術社或材料店，如果有看到好奇的紙質或異材質就會買幾張回家，因為總會在需要的時候派上用場，因此獎勵金讓我在材料購買和印刷費用上有更多彈性。我覺得也可以把獎勵金當成是一種見習基金，投資在想學的東西上(而且不一定要跟設計有關)、搭車到外縣市參觀展覽活動，甚至純粹旅遊踏青等，我都覺得蠻不錯的。有這樣的支持其實可以多做很多事情，多元的體驗將會成為很棒的創意能量。

請提出您對國內設計教育之建議及看法？

現在國內的設計氛圍其實蠻不錯的，很多地方都規劃得很漂亮，圖書館、演藝廳、美術館、火車站、在地的文化慶典等，或許讓大家多多了解自己生長的城市和文化，多看、多聽、多了解國際上的設計趨勢和流行變動，培養美感的敏銳度，並且給予嘗試和摸索的機會，或許可以找到適合自己的設計方法和未來的走向，希望可以將在地文化藉由設計力延續下去，也讓我們生活中的事物變得更美好。

給對國際競賽有興趣的學生建議

設定目標很重要，想要獲得什麼獎項或者想在過程中增強自我哪部分的能力，如果有個明確的目的，就可以著手計劃、訂定時間軸、確實執行並完成目標。大量的閱讀、瀏覽國內外相關的設計作品，並且養成定時定量的創作習慣，慢慢地練習和自己相處，也和團隊磨合，最重要的是在設計中找到樂趣，學習如何在創作過程中獲得成就感，也在磨練中和失落感和平相處，這將成為很大的能量。若最終又能夠獲得獎項，我相信無論是誰都會非常開心的。







## 防火生態垂直塔

Fireproof Ecological Vertical Tower

2021 德國iF設計新秀獎— BEST OF THE YEAR(EUR3,500)

## 心靈治癒樓

Health & Healing Building

2021 德國紅點設計概念大獎— 最佳設計獎

國立臺灣科技大學  
建築系  
賴翰宇

指導教授：  
陳彥廷

獎學金：  
(110 年度) 第一等銅獎 10 萬  
(110 年度) 第一等銅獎 10 萬

### 個人 (團隊) 簡歷：

本人目前就讀國立臺灣科技大學建築系碩二，作品曾獲第七屆兩岸新銳設計競賽—華燦獎一等獎、金點概念年度特別、The Architecture MasterPrize (AMP)、International Design Excellence Awards、Red Dot Design Award — Best of the Best、iF Design Talent Award — Best OF THE YEAR、International Design Awards™—金獎、Young Ones Student Awards — 銅獎等，並受邀刊登作品於 TA Architecture Magazine 上，目前還在就學中。

### 請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

由於防火生態垂直塔的設計是談論森林大火的議題，森林火災的溫度很高，無法輕易撲滅，因此該項目採用編織技術加強結構，結合防火材料的集成，成為高防火塔，外層將是抵抗火災的主要結構。上述因素加入許多消防、防火相關的專業知識，由於本人只是學生，因此能夠從學校以及網路上尋找的資料也非常有限，在看到許多專業的相關知識後，也無法辨認出是否能夠轉化成設計養分，以及後續原理使用的執行方面也有許多疑問，最終決定去詢問與防火知識最相關的消防員、火災防護員以及醫護人員等技術相關人員。心靈治癒樓的構思上比較有趣的部份是找心理醫生進行訪談，一開始對方對於實際執行在建築上的方式感到許多質疑，但是經過後續的溝通討論後，雙方都覺得這是一個非常有趣的想法，認為未來若是能成功實現，是一個可以為現代人舒緩以及治療的新形態生活方式。後續才得知不管在實際的層面，抑或是整體設計的原理，都有許多地方需要調整，這些訪談是讓我印象深刻的體驗，也讓我對於消防知識以及心理治療的領域能夠有更深刻的了解。

### 平日如何吸收或加強您的設計能量？

由於我是土生土長的臺南人，眾所皆知臺南有許多古蹟，國中時期我就讀的學校位於古蹟旁邊，因此時常走訪古蹟與許多歷史建築，感受老建築在歲月淘洗下的價值及不同的樣貌。由於當地許多不同的獨特條件，吸引許多文創工作者進駐，平時喜歡逛逛市集及參訪老建築，透過平時的累積自然會多多關注生活周遭的各式新舊建築，上述提到的防火知識，其實也是古蹟維護需要注意到的問題之一。在心靈治癒樓的發想上，主要也是從身邊親戚以及對於同儕的觀察，發現到許多無形的生活壓力，對於人類的生理到心理有著密不可分影響，因此才開始構思這一件建築的設計，希望可以解決上述的問題。上述兩件設計同時讓我學習到實際層面以及概念建築的發想，在不同的層次上面可以有不同的構思方式，其實透過平時對於身邊事物的觀察與紀錄，多關心國際新聞及國際議題，將眼光放遠國際不要只侷限在臺灣，就會發現有許多的可能性可以運用及發想。

### 在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

我認為現在獲得的獎項皆是屬於非常適合學生時期參加的比賽類型，像是紅點概念設計獎、iF 設計新秀獎或是新一代設計展，是針對有創意的學生所舉辦的比賽，這個階段的學生設計者不太可能有真正的客戶、資金與資源來把概念完整地呈現出來，然而就是因為可以用天馬行空的創意方式去試圖解決社會上的問題，其中往往會出現令人出乎意料的創意概念以及設計想法，有機會的話甚至還可以引起業界專業設計師的關注。目前以我所知，大部分進社會工作過後的建築人，由於長期面對客戶及有限的資金，漸漸開始



對客戶只提出安全的方式，雖然安全的方式缺少創意，但是畢竟在社會上公司要先求生存，之後才可以去嘗試我們真正想做的事情。為了累積設計中的創意養分，每一年我還是會花時間看看各大建築比賽所有的獲獎作品，並且從中學習。最後可以總結出幾句話：得獎之後，也不需要覺得自己很厲害，因為每一年都有許多人會得獎。得獎之後，找工作也不一定比較好找，因為公司只招他們需要的人才。得獎之後，不會有太大的生活改變，因為每天還是要繼續做喜愛的設計。

### 請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

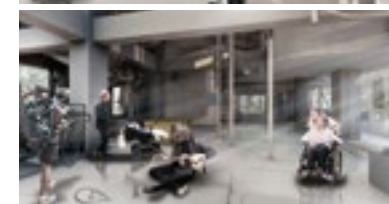
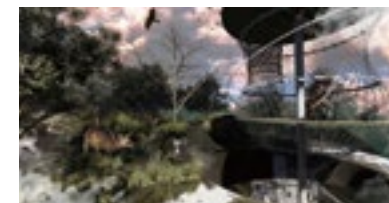
這筆錢對於只是學生的我，可以執行相當多的事情。一方面是電腦硬體的升級、許多素材以及繪圖軟體都需要花錢購買，因此在設計工具的升級上面提供很大的幫助；另一方面參加國際競圖比賽都需要報名費，有些比賽的報名費用都非常高，加上得獎後的優勝者服務都需要一筆不小的花費，從 5,000 臺幣到 12,000 臺幣的獲獎者服務都有，甚至是幾十萬的得獎宣傳，對於只是學生的我是一個不小的負擔。教育部提供的獎勵金對於鼓勵學生參加國際競圖的意願會有很大的提升，畢竟如果沒錢參加比賽，就不可能獲得任何獎項。

### 請提出您對國內設計教育之建議及看法？

我認為國內有許多優秀的指導老師，但是許多國內教師的批判反思能力及教育方式可能要更加與業界接軌。教師的能力之於學生的學習是最重要的一環，也是進行日常美感教育相當重要的基本素養。當教師對於日常生活中「美」與「不美」的問題欠缺分析與判斷能力，通常對相關議題視而不見，或者只是對國際得獎題目盲目地追隨，自然也不可能與學生討論出更加創新的想法以及概念。所以，建築人應該在職前培育的過程中，有更多機會對美感以及國際上的議題進行思辨與論述，藉此提升整體建築的設計能力及思考邏輯的創新。

### 給對國際競賽有興趣的學生建議

我認為現在網路資訊非常發達，因此可以輕易找到許多可以參加的國際競賽。想要報名比賽其實沒有這麼難，可以多看看歷屆的獲獎作品後，從中參考或是吸取養分，並且將上述資源轉換成自己的設計能量。只要報名就有機會得獎，不要想太多太害怕，應該要思考不管後續有沒有入圍或是得獎，我在這次比賽中可以學習到什麼，並且從中慢慢累積經驗，運用到後續的作品或是設計之中。當你認真對待你的作品，作品必定不會辜負你的付出，有時候莫名其妙就得獎了，最重要的是只要肯努力、不放棄，保持對於設計的熱忱，這才是最重要的。







## 再生 Regeneration

### 2021 芬蘭拉赫第 國際海報三年展一入選

臺中市私立新民高級中學  
多媒體設計科  
劉芝好

指導教授：  
王建翔

獎學金：  
(110 年度) 第一等入選 2.5 萬元

個人 (團隊) 簡歷：  
2021 芬蘭拉赫第雙年展一入選  
2021 台灣國際平面設計一優選  
2021 德國紅點設計獎一 Winner  
2021 澳門設計大獎  
2021 康堤杯一最佳視覺傳達獎、最佳表現技法獎、  
最佳平面設計獎

#### 請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

在創作過程最深刻的事情，是在設計及蒐集資料中，讓我對於環境保育的重要性有更深刻的體會。我發現大至山林、小至我們身旁周遭，廢棄塑膠袋在我們的生活中無所不在，而大部分人卻都沒做到正確地利用塑膠袋，人們用完大多直接丟棄，無法分解的它只能透過掩埋的方式，以眼不見為淨的方式永遠留在大自然中汙染環境，造成地球嚴重的負擔。人類不斷追求文明，因文明帶來生活的便利之餘，同時也將人類的生活包裝得精緻有質感，然而其內在的病徵卻是在不知不覺當中慢慢侵蝕毀壞。透過這張山間夜景意象想要讓人類深刻地反思，希望透過海報讓大家對於環境保護這件事情的嚴重性更加地重視，因為繼續忽視的話，堆積如山的塑膠袋將會對我們的地球村有嚴重的危害，造成不可逆的傷害。善待環境就是善待所有的生命，我們身為地球村的一員，保護、維持好地球的健康是我們的責任，也是我們的義務，更是所有人類的共同信仰，期許人類為維護信仰而致力於環境的保護。

#### 平日如何吸收或加強您的設計能量？

高中時，老師總說我們這個時代網路資訊流通，從網路上學習知識是很容易的，要多看、多吸收設計知識，多去欣賞不同類型的設計，補充設計資訊，這對我來說非常有感觸，所以平常會去查詢設計網站 Pinterest、Instagram 和 Facebook 中設計師分享的各種資訊。我覺得關注社會時事對於設計能量也很重要，平時也會看 BBC News 和社會新聞，把重要資訊重點記錄在手機裡面，養成紀錄的好習慣，靈感一來就可以利用到，甚至可以以日記的方式來記錄，當作日後設計想法的參考資料。另外，設計就是要親身體驗，多出去走走和動手做，多看、多聽不如多做，站在第一視角去思考，想法也會有所不同，身臨其境才能深刻體會！除此之外，設計的創意好壞見仁見智，自己覺得好的創意，老師不見得覺得理想，但有時老師覺得好的創意，學生也可能覺得不認同，不過沒關係，多多接觸不同的創意思考角度，都是有助於提升設計能量的。

#### 在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

能在高中畢業時得到國際獎項，對我而言是很大的殊榮。很感謝主任及老師的幫助及支持，讓我第一次參加國際比賽就拿到很不錯的成績，從一開始報名比賽的不確定，到公佈結果的過程，最後得知獲獎的當下，那份感動我至今仍無法忘記，因為有這次的殊榮，讓我有勇氣及自信。今後也會積極地參加不同的設計比賽，並且努力地學習設計專業、充實我的大學生活，朝著設計師的目標繼續學習前進。



#### 請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

我覺得閱讀對於增加設計知識非常重要，因此獲得獎勵金之後，讓我有更多資金去購買設計相關的書籍，增加自己設計的養分。凱勒說：「一本新書像一艘船，帶領我們從狹隘的地方，駛向無限廣闊的生活海洋。」閱讀可以讓我們看到不同的世界，從不同角度去看世界，得到的感觸及知識也就越多，腦袋中的知識庫也會更加充實，另外每一本書也是作家累積過去的智慧所撰寫而成，閱讀一本好書等同於向專家學習他們的知識，擁有的知識越多，能運用到的機會也就越多，多保持閱讀的習慣，能帶來的力量是很珍貴的，學習設計領域的專業也是如此！

#### 請提出您對國內設計教育之建議及看法？

在高中設計科學習時，我們高中老師們除了教導設計相關的知識外，也會鼓勵我們參加各式各樣不同的設計比賽，例如：學生全國美術比賽、台灣國際平面設計比賽等，並且在投稿前與我們積極地討論設計上的細節，經過了多次的討論及修改後，更能讓我們的作品增加細緻及完整度。但在與外校設計科同學聊天時發現，大部分外校設計科同學分享學習過程時，提到學校很少推動學生參與設計比賽，讓我覺得非常意外，也覺得有點可惜，因為在不同階段設計專業與想出來的創意其實是不太相同的，有時也會出現令人驚喜的設計，所以我覺得設計科能更積極的推動設計的比賽或者展覽，讓學生把作品及設計上的成果分享給大家觀賞，增加曝光度，應該會是不錯的選擇！

#### 給對國際競賽有興趣的學生建議

我想建議在學期間學生們要勇敢地嘗試不同的挑戰及比賽，不要因為不相信自己或是認為自己做不到就望而卻步，例如：參加各種大小比賽多多累積經驗，並且認真地全心投入參加的各個比賽，保持要做就做到最好的心態，持之以恆，保持著努力及不放棄的精神，會帶給自己很大的力量與進步，至於最後沒有得獎也不要太過及氣餒，因為得獎與否雖然會影響心情起伏，但是中間過程經歷的點滴才是值得我們去學習的，挫折與失敗中，可以給我們更多學習機會的契機，讓我們從失敗中學習經驗並加以改進，並從經驗中慢慢學習讓自己得到認同肯定，這對自己的幫助會很大的！也要多多把握展示自己作品的機會，一個好的設計作品不展現給大家觀賞，是非常可惜的，另外在參與每次比賽的過程中，可以獲得教授及專業人士關於作品的各種不同建議，這也是一個充實自己設計養分的機會！即使是還未就讀大學的高中生，也是可以嘗試參與國際競賽的！







## Bandera 1000 全地形載具

### Bandera 1000 UTV

### 2021 日本優良設計獎— GOOD DESIGN AWARD

國立成功大學  
工業設計學系  
謝志群

共同創作者：  
徐子凡、何俊憲、陳冠志

指導教授：  
林彥呈、陳贊仁

獎學金：  
(110 年度) 第一等入選 2.5 萬

個人 (團隊) 簡歷：  
2021 日本 Good Design Award (G-Mark) —  
GOOD DESIGN AWARD  
2021 金點設計獎產品設計類—入選

#### 請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

交通工具可以說是工業產品裡面難度最高的一個，一般設計系學生的交通工具畢業作品頂多就是個比例油土模型，要說 1：1 的模型頂多是機車或者單座交通載具，但一個車長超過兩米、四輪且可以發動的「車」可以說是前所未見，別說是學生了，對專業的設計師來說都是一個不小的專案。在一開始知道要做 1：1 模型的車輛時，我們都覺得這個計畫真的很瘋狂，壓根沒有想法要怎麼完成，請教許多業界人士換來的也是諸多的質疑。但換個角度想，人生能夠有多少這樣的機會？能夠看到一輛自己設計的車在眼前發動並行駛，是多麼夢幻的感覺。趁著現在年輕，賭一把，抱著了不起就再做一年也沒差的想法拚了。無數張的設計圖，無數日夜只有筆電與電繪板伴隨；製作 3D 模型時遇到的種種挫折，讓人一度想要放棄；最後還得到臺灣另一端的工廠製作模型，遠離班上老師與同學異地生活，每一次的南北奔波都是數個小時。數月之後，經歷了許多艱難的挑戰，但也受到許多貴人幫助下，我們竟然化不可能為可能，成功地將這輛車製造出來了，如今想起這件事仍感到不可思議。在貨車後門緩緩打開，陽光灑入貨櫃的瞬間，一切感覺都那麼不真實，像是夢境一般，但這一切卻實實在在地發生了。我們真的成功了，成功打造出一輛車，成功創造了不可能，這樣的感覺讓我永生難忘。

#### 平日如何吸收或加強您的設計能量？

在臺北以外的縣市，坦白說設計相關的資源真的少了許多，即便有也都是比較在地化或已經普遍化的設計，國際化或最新的設計資訊還是臺北比較吃香。所幸現在網路發達，網路上的設計資源一點都不會少，看不下密密麻麻的文字，設計相關影片也是非常好的選擇。但我個人都是看英文的資訊居多，除了選擇較多之外，英文影片的製作也較精良，對我來說比較好吸收。國外也有許多真正的工業設計師製作的影片，有專門分析設計、作品集的製作以及應徵設計師的要點等，各個種類的设计應有盡有，從一般的產品設計、交通工具設計、平面設計、UI/UX 設計到攝影及 3D 軟體教學等。網路也有許多優秀的作品可以觀摩，像是 Pinterest、Artstation 等，上面有來自各國的設計師發佈的優秀作品，可以參考他們的風格、排版或呈現方式等，甚至也有影片介紹什麼網站有適合設計師參考的優秀作品。追蹤知名設計師、藝術家或者設計專欄的 Instagram 也是一個非常好的資源，能夠及時地了解現在的潮流以及觀察其經營社群媒體的方式。

#### 在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

對我來說，得獎就是一個肯定，但得獎也就只是一時的，不必一直沾沾自喜。或許是因為系上的風氣所致，我們對於參加比賽甚至得獎都不是非常踴躍，而公司徵才的時候對於得了多少獎也並不是非常重視，反而個人的實力以及團隊合作才是企業想要的。當然比賽能夠得獎是一件好事，代表自己的作品受到認可，對於系上的宣傳也有正面的效果，且在國際比賽獲獎也代表著增加國際間的曝光機會，讓世界看到臺灣的設計實力，對於



臺灣的人才到國外的發展也有所幫助。雖然對我來說得獎對於未來就業的幫助有限，但作為一個里程碑，代表著作品是受到認可且有價值，至少自己在這塊領域是能夠有建樹的。得到這個獎對我們團隊來說無疑是個鼓舞，畢竟花了這麼多的心力以及時間，得獎對我們來說是現階段能獲得的最大成就了，因為距離車輛真正上市且盈利，我們目前的投入只是九牛一毛，額外需要的投入，不管是資金或是時間，遠遠超出了我們以及學校的能力範圍，但若真的要挑戰不可能的話，也是值得一試的。

#### 請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

儘管這次的獎金金額跟我們模型的製作成本相比只佔一小部分而已，但一小部分也是一部分，任何獎勵對我們來說都是不能放棄的，參加國際比賽大多需要報名費，且不見得每個比賽都有獎金，因此教育部設立這個計畫可以讓學生更有動力去參加國際比賽。尤其對於工業設計來說，模型的製作成本是很龐大的，拿到的獎金除了得獎本身的榮譽之外，對於降低經濟的負擔也有實質的幫助。

#### 請提出您對國內設計教育之建議及看法？

看了這次比賽得獎作品之後，我覺得臺灣的學生非常有實力，但相對於整個社會，像我們重視並了解設計的重要性的人畢竟是少數。因此可以看到這個特別的現象，當臺灣的學生在設計領域的比賽不斷獲獎，但不管是在企業中、城市的設計規劃抑或是日常會接觸的操作介面上，臺灣相對於歐、美、日仍有一定的差距。我認為教育佔了很大的因素，對於美感的培養必須從小做起。就我個人的求學經歷來說，一直到高中的時候才有機會接觸跟設計較相關的資源，且許多資源是需透過努力以及時間去取得的。國中小階段的我儘管對設計已經開始產生興趣，但問老師的時候，老師對設計是什麼也都不清楚，由此可見設計在臺灣的基礎教育中是相對缺乏的，並不是要求小朋友都要會畫圖，而是希望小的時候能夠培養基礎的美感以及審美，才能夠讓臺灣的設計素養更進步。

#### 給對國際競賽有興趣的學生建議

我認為參與比賽是在求學階段最容易追求的目標，以產品設計的部分來說，不但省去了與業主或客戶協商的過程，且大部分的比賽對於作品完整度的要求程度遠低於真正要上市的产品，甚至募資的門檻，要煩惱的瑣事少了很多。除此之外，比賽是少數能夠依照自己的想法自由發揮創意的舞臺，少了許多在身邊對設計指指點點的人，壓力小了很多。而比賽相較於自行創作，又會有時程以及競爭的壓力，讓創作不會一拖再拖，成了萬年也完成不了的「大作」，因此我對於學生參與比賽是抱持著鼓勵的態度。即便比賽沒有得獎，也不必氣餒，因為也並沒有什麼損失，且比賽每年都有，又有各式不同的比賽可以報名，只要有一定的實力，能夠獲獎的機會是不小的。







## 狗呢，我呢

### Dog Person

#### 2021 韓國富川國際動畫影展一入選

國立臺北藝術大學  
動畫學系  
劉貞宜

指導教授：  
王綺穗

獎學金：  
(110 年度) 第二等入選 1.5 萬

個人 (團隊) 簡歷：  
國立臺北藝術大學動畫學系畢業  
2021 韓國富川國際動畫影展一入選

#### 請談談創作過程中，最讓您印象深刻的事情？

大三第一次嘗試獨立製作的時候，因為太害怕失敗遲遲不敢決定故事的方向，而當時找指導老師討論作品時被一句話點醒，老師對我說：「每位藝術家在創作的時候都會在作品中留下遺憾，而這份遺憾將會成為下一部作品的動力。」自那一刻起，我深深相信這句話帶給我的勇氣是一輩子的，當時的我在心中想：「要成為持續創作的人，這樣才有機會補足所有上部作品的遺憾。」而也因為這句話，我在畢業製作《狗呢，我呢》當中放手實驗了所有我曾經不敢嘗試的部分。大四下半學期，我以幾乎一個人的力量以及非常有限的時間（當時同時和系上同學製作了畢業展的宣傳片，導致《狗呢，我呢》實際製作時長大約只有 4 個月），堅持將許多自己無法完全掌握的元素放入作品中。於是，我寫了人生中的第一個故事對白、第一次將複雜的符號暗示運用在敘事中、第一次使用粉彩及電腦繪圖畫了全片的彩色背景、第一次寫片尾曲歌詞，以及第一次使用描圖紙、細彩色筆、炭精筆和粉彩製作逐格手繪動畫。以上的這些嘗試，雖然讓我在創作的過程中備感壓力，卻也令我真正體會到創作的喜悅。

#### 平日如何吸收或加強您的設計能量？

北藝大動畫系上每年舉辦的「關渡國際動畫節」是我很大部分的養分來源。大學四年期間，我觀賞了無數動畫節期間播映的、來自世界各地的優秀動畫，這不僅讓我的創作視野更開闊，也讓我有機會反覆欣賞同一部作品。除此之外，我也非常喜歡看漫畫、電影、小說等有故事情節的作品。在多次觀看的時候，我會有意識地分析觸動我的部分，思考情節安排、鏡頭、色調、節奏、聲音、表演等帶給觀者的感受，並且思考自己為什麼喜歡或者不喜歡這樣的手法，以此養成自己的品味。除了理性上的作品分析，專注於生活、從事沒有生產力的浪漫行為也是我重要的養分來源。好好吃飯、好好與人交流，在對話中經常會有新的想法出現；難過的時候、開心的時候都認真體會身上流過的情緒，並且用紙筆或者手機紀錄下來，推敲這個情緒背後代表著什麼訊息，也許這會是自己下一部故事想說的話。我相信生活中發生的事才是真實、有說服力，並且最能讓觀者感受到共鳴的。

#### 在獲得國際獎項後，對於您未來的設計之路有何影響呢？

由於處於大學剛畢業的空窗期，入圍影展後對於升學或就業上的實際影響暫時無法體會，但我想在自信心上的提升絕對是有益的。我喜歡並且擅長的領域偏向獨立動畫，並非相對有市場的商業動畫，因此在深知藝術圈競爭激烈、生存不易的情況下，我曾猶豫自己是否堅持走動畫藝術家的路。獲得國際影展的肯定，除了終於能讓父母放心支持我未來的選擇，也讓一直自信心不足的我相信，也許我能成功堅持下來，並鼓起勇氣決定報考國外的藝術研究所，朝著心中的目標前進。



#### 請問教育部提供之獎勵金，對您在設計上有何意義與幫助？

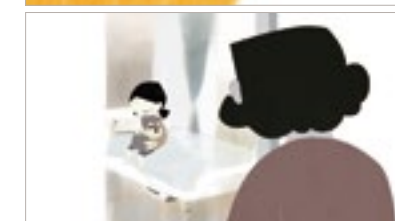
在獲得教育部提供的獎勵金後，我做的第一件事便是請父母吃一頓大餐。非常感謝教育部設計戰國策的獎勵，讓我能夠向無條件支持的父母證明，自己的女兒在做的事是有意義的，也感謝他們能持續支持我的創作之路。而剩餘的金額大約等於當初製作《狗呢，我呢》所消耗的成本，其中包括紙筆的材料費、聘請音效師和配樂師的費用，加上系上朋友們幫忙上色的酬勞。這筆資金無疑能夠成為製作下一部獨立短片的助力，讓我能夠無後顧之憂的嘗試所有我想實驗的媒材。

#### 請提出您對國內設計教育之建議及看法？

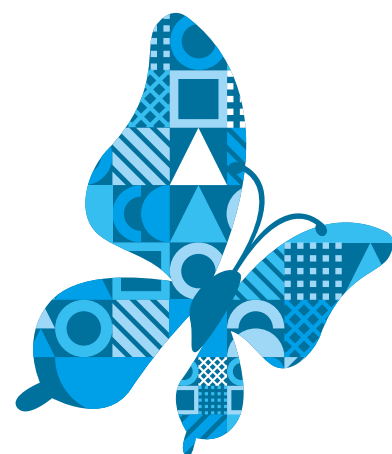
曾經有幸參與 110 年度教育部舉辦的藝術與設計菁英海外培訓計畫的數位動畫組，由菁培計畫以及戰國策獎勵金的這兩項政策中，皆能體現政府對於國內藝術與設計教育推廣的重視。然而在國內研習營中，我發現營隊期間所安排的課程，以及提供的海外留學系所幾乎皆以技術導向為重。舉例來說，課程規劃中只有一堂分鏡課，其餘分別是兩堂 3D 動態以及一堂 3D 軟體程式課，提供的系所選擇也幾乎皆專攻 3D 技術，只有一所荷蘭的學校提供動畫藝術的選擇，由此安排似乎可以觀察出，政府欲培養以技術為重的人才。然而設計戰國策所列出的諸多優秀影展，其入選的競賽片並不皆只看重技術。影展入圍的片子不乏有敘事風格特殊、實驗性強烈、媒材創新豐富、創作思維獨特等特點，這些都是國際影展看重的部分。我相信一部好的作品，技術固然重要，卻也擔憂若未來的動畫人才皆以技術為重，少了敘事、文化甚至思想層面的人才，又怎麼能為臺灣這片土地創作屬於我們自己的、能和世界一起欣賞的好動畫呢？因此，希望政府能更注重動畫的多元面向，將資源平均分配給不同的動畫人才。

#### 給對國際競賽有興趣的學生建議

我認為入圍影展與否其實運氣的成分居多，不同的影展各自有其看重的作品價值，而每年影展的評審不同，每位評審的品味亦不同。因此我認為學生在創作的當下，只要發自內心的做自己認為正確的、最適合作品的選擇即可。當然，平時累積的美感與品味越好、觀看的作品數量越多、思考作品的力度越大、越完整，再加上技術跟得上自己的野心與視野時，一定越能做出極具潛力的好作品。







## 獲獎作品介紹

### Work & Concept

■ 產品設計類	098
■ 視覺傳達類	129
■ 數位動畫類	274
■ 工藝設計類	284
■ 建築與景觀設計類	285
■ 時尚設計類	307





2020 德國 iF 設計新秀獎\_02  
2020 iF Design Talent Award\_02  
BEST OF THE YEAR  
(EUR4,000)

姓名

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

作品名稱

無人電動垃圾車垃圾回收服務系統  
AGT

就讀學校

明志科技大學  
管理暨設計學院  
工業設計系

指導老師

李鐸弼 Li, Kai-Chu



作品概念

AGT 無人電動垃圾車為一款 24 小時回收垃圾服務系統，透過改善傳統收垃圾的缺點，用戶可隨時藉由 APP 選擇傾倒垃圾的種類，並定位叫車，AGT 將會自動前往收取垃圾，而模組化車身則可因應不同區域與使用者需求。

獲獎心得

很高興 AGT 無人電動垃圾車垃圾回收服務系統可以在德國 iF 設計新秀獎中獲獎，並獲得 BEST OF THE YEAR 的殊榮。雖然這個構想中間遇到了許多挑戰，也受到許多質疑，但很感謝指導老師帶領我們持續精進，並透過團隊的分工及努力，最終才能獲得這樣的殊榮，也很感謝德國 iF 設計新秀獎評審的認可，未來我們也會持續努力！



作品概念

全世界 7.8 億的成人文盲中，女性就佔了三分之二，此外，嬰幼兒疾病相關資訊都是用文字呈現較多，對於教育水平較低的照顧者而言，容易造成照顧嬰幼兒的困難。因此，設計適合識字能力較低的照顧者閱讀的嬰幼兒疾病多功能圖鑑，希望降低嬰幼兒因照顧者資訊傳遞不足，而延誤治療的情況。

獲獎心得

靈感來自於家中適逢有新生兒出生，看見新手媽媽為了小孩繁多的生理問題查遍書籍、上網諮詢，而相關內容都是滿滿的文字及專有名詞，對於教育水平及生活水準相對高的我們而言都是種負擔，更何況是貧瘠地區、識字率低落的人們而言，更是一大困難。因此以「新生兒疾病」及「識字率低落」作為主軸發想，希望能設計出協助他們判斷、照顧新生兒身體狀態的多功能圖鑑。希望能夠用自身所學為社會盡一份棉薄之力，備感榮幸。



2020 德國 iF 設計新秀獎\_02  
2020 iF Design Talent Award\_02  
BEST OF THE YEAR  
(EUR2,000)

姓名

張芸嘉 Chang, Yun-Jia  
鄭佳旻 Zheng, Jia-Min

作品名稱

兒童圖鑑  
Illustration of Baby Care

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





**2021 德國 iF 設計新秀獎\_01**  
2021 iF Design Talent Award\_01  
**BEST OF THE YEAR**  
(EUR3,000)

**姓名**

許芳萍 Hsu, Fang-Ping  
賴謙忱 Lai, Chien-Chen

**作品名稱**

悠郵疫世界  
Mind Without Borders

**就讀學校**

明志科技大學  
管理暨設計學院  
工業設計系

**指導老師**

李鐸朮 Li, Kai-Chu



**作品概念**

悠郵疫世界是在傳染病傳播時期用於關懷兒童的 App，藉建立各國兒童間匿名交流、健康追蹤、親友的聯絡、心理治療師及志工的連結，來減緩兒童因隔離、檢疫或長期在家學習的心理問題。

**獲獎心得**

A little consideration, a little thought for others, makes all the difference. 秉持這樣的理念發展此構想，看似微不足道的關心，也能改變他人生活。感謝這一路一起協助概念成長的所有人，包括指導老師、協作的團隊成員們、學校育成中心的支援等，才能幫助我們更完善這個想法，並且得到 iF 設計新秀獎的肯定，這些都是得來不易的，往後也會更努力地實踐我們的目標，謝謝大家！



**作品概念**

ASR 以自動壓脈帶與可安裝乾粉式藥錠，讓手動呼吸器達到機器式呼吸器的自動化給氧與治療效果，減輕醫護人員按壓呼吸器的辛苦、降低遭到傳染的機率，並增加病患存活率與治療率。

**獲獎心得**

謝謝主辦單位以及評審的肯定，也謝謝組員的不離不棄，我們因為這個作品，有無數次的爭執，熬了一整年的夜，但我們還是一起攜手度過了；也謝謝指導老師，陪我們一同努力；也要感謝自身的家人們，他們是醫護人員，在這次疫情中艱難度過，也很謝謝他們撥空與我一同探討這個議題。希望本作品可以幫助到這次疫情。



**2020 德國 iF 設計新秀獎\_02**  
2020 iF Design Talent Award\_02  
**Winner**

**姓名**

黃聖倫 Huang, Sheng-Lun  
林芷嫣 Lin, Chih-Yen

**作品名稱**

自動簡易呼吸器  
ASR/Automatic Respirator

**就讀學校**

明志科技大學  
管理暨設計學院  
工業設計系

**指導老師**

李鐸朮 Li, Kai-Chu





## 2020 德國 iF 設計新秀獎\_02 2020 iF Design Talent Award\_02 Winner

### 姓名

楊鎮嘉 Yang, Jhen-Jia  
潘俊宇 Pan, Chun-Yu  
鄭芸 Cheng, Yun

### 作品名稱

RHITA 永續循環易裝折行李箱設計  
RHITA Sustainability Suitcase

### 就讀學校

台南家專學校財團法人  
台南應用科技大學  
設計學院  
商品設計系

### 指導老師

陳中聖 Chen, Chung-Sheng



### 作品概念

RHITA 一款以永續為考量為組裝和拆解而設計的行李箱。透過新穎的組裝方式，簡化零件結構與區分材質，讓維修更容易進而增加使用壽命，廢棄後的零件也能更有價值的被再生利用。

### 獲獎心得

感謝各位評審老師的肯定，RHITA 一路走來，榮獲國內外各項大獎，身為設計者的我們備感榮幸。RHITA 最大的優勢之一就是具備高產考量，其合乎永續循環理念的設計，更替行李箱產業開啟下一個光輝的未來性。盼能尋找到有興趣的合作方，將此項設計實現，天道酬勤，眾望所歸。



### 作品概念

這是一款針對醫療不足地區所設計的退熱急救貼片。內整合退燒糖漿包與一次性退熱貼，可有效使患者退燒及緩解不適，並設有體溫變色水凝膠方便判別患者體溫避免服用不必要的退燒藥。

### 獲獎心得

日前參與教育部高等教育司舉辦的「設計戰國策」計畫，很榮幸、也很感謝在我們畢業專題中產出的六項作品，可以得到該計畫中國際競賽類的獎勵肯定。在大四這年的畢業專題絕對是一趟過份充實的奇妙旅程。正式進入專題後，每天的生活都充滿挑戰。設計發想、呈現、反覆修正、進化，每一項專案的開始與執行都非常新鮮且不容易，很感謝過程中錯亦老師的一路引導，帶領一開始基礎能力稍嫌不足的我們，一步一步走向不同的挑戰，並在過程中不斷突破。



## 2020 德國 iF 設計新秀獎\_02 2020 iF Design Talent Award\_02 Winner

### 姓名

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

### 作品名稱

退熱急救貼片  
Cool Down

### 就讀學校

國立臺北教育大學  
人文藝術學院  
藝術與造形設計學系

### 指導老師

李錯亦 Li, Kai-Chu



2020 德國 iF 設計新秀獎\_02  
2020 iF Design Talent Award\_02  
Winner

姓名

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

作品名稱

食品用微塑膠偵測器  
S.F.P.D

就讀學校

國立臺北教育大學  
人文藝術學院  
藝術與造形設計學系

指導老師

李鐸朮 Li, Kai-Chu



作品概念

S.F.P.D. 利用太赫茲電磁波偵測魚貨體內的塑膠微粒殘留，在選別分級前進行塑膠物質偵測，將體內含有塑膠微粒的魚貨分出，透過魚肉加工切片來清除塑膠微粒，之後再次進行檢驗，做出貨前把關。

獲獎心得

日前參與教育部高等教育司舉辦的「設計戰國策」計畫，很榮幸、也很感謝在我們畢業專題中產出的六項作品，可以得到該計畫中國際競賽類的獎勵肯定。在大四這年的畢業專題絕對是一趟過份充實的奇妙旅程。正式進入專題後，每天的生活都充滿挑戰。設計發想、呈現、反覆修正、進化，每一項專案的開始與執行都非常新鮮且不容易，很感謝過程中鐸朮老師的一路引導，帶領一開始基礎能力稍嫌不足的我們，一步一步走向不同的挑戰，並在過程中不斷突破。



作品概念

S.D.F. CAR 是臺能即時碳化分解麥稈與稻稈的製肥土壤改良機，透過觸媒陶瓷過濾碳化所製造的廢氣，維持分解效率的同時做到土壤的礦物質平衡，達到作物永續循環利用的目的。

獲獎心得

日前參與教育部高等教育司舉辦的「設計戰國策」計畫，很榮幸、也很感謝在我們畢業專題中產出的六項作品，可以得到該計畫中國際競賽類的獎勵肯定。在大四這年的畢業專題絕對是一趟過份充實的奇妙旅程。正式進入專題後，每天的生活都充滿挑戰。設計發想、呈現、反覆修正、進化，每一項專案的開始與執行都非常新鮮且不容易，很感謝過程中鐸朮老師的一路引導，帶領一開始基礎能力稍嫌不足的我們，一步一步走向不同的挑戰，並在過程中不斷突破。



2020 德國 iF 設計新秀獎\_02  
2020 iF Design Talent Award\_02  
Winner

姓名

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

作品名稱

稻草肥料碳化車  
S.D.F.CAR

就讀學校

國立臺北教育大學  
人文藝術學院  
藝術與造形設計學系

指導老師

李鐸朮 Li, Kai-Chu





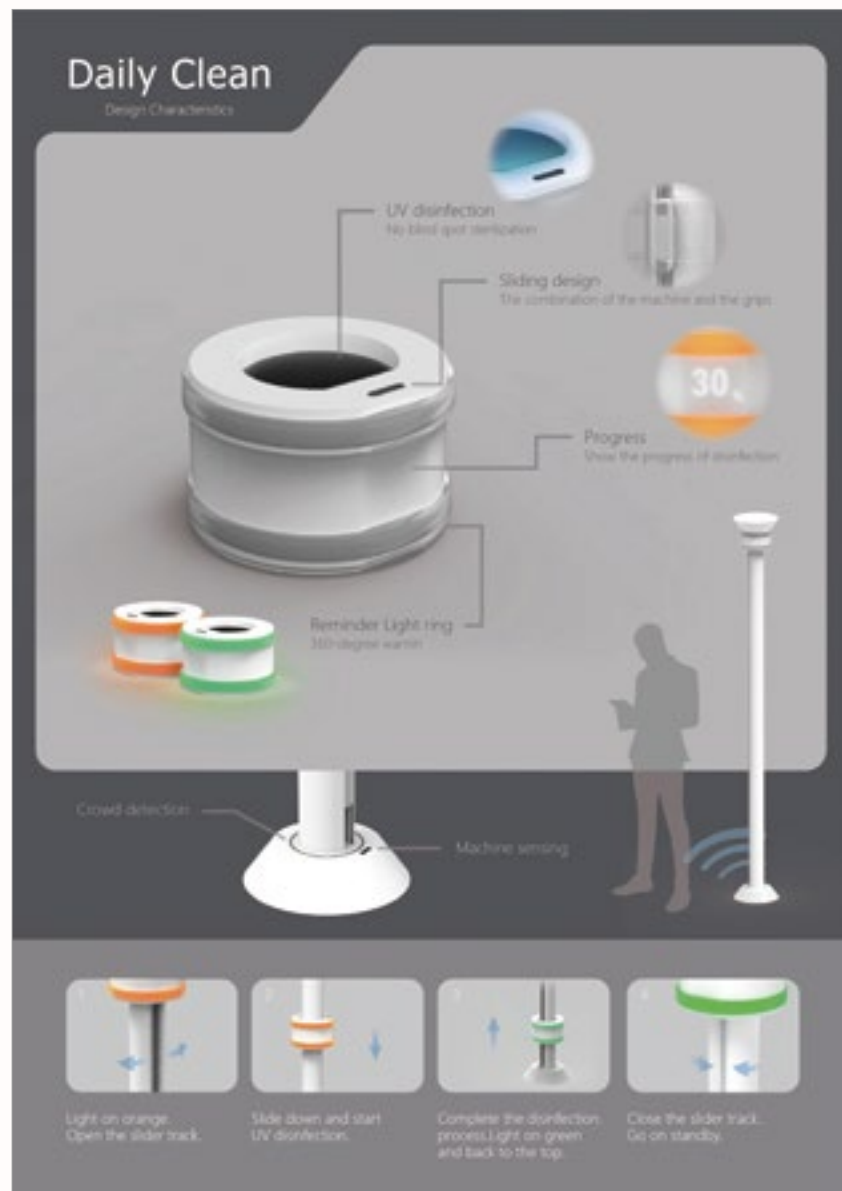
2020 德國 iF 設計新秀獎\_02  
2020 iF Design Talent Award\_02  
Winner

姓名  
徐佳鈴 Hsu, Chia-Ling

作品名稱  
Daily Clean

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

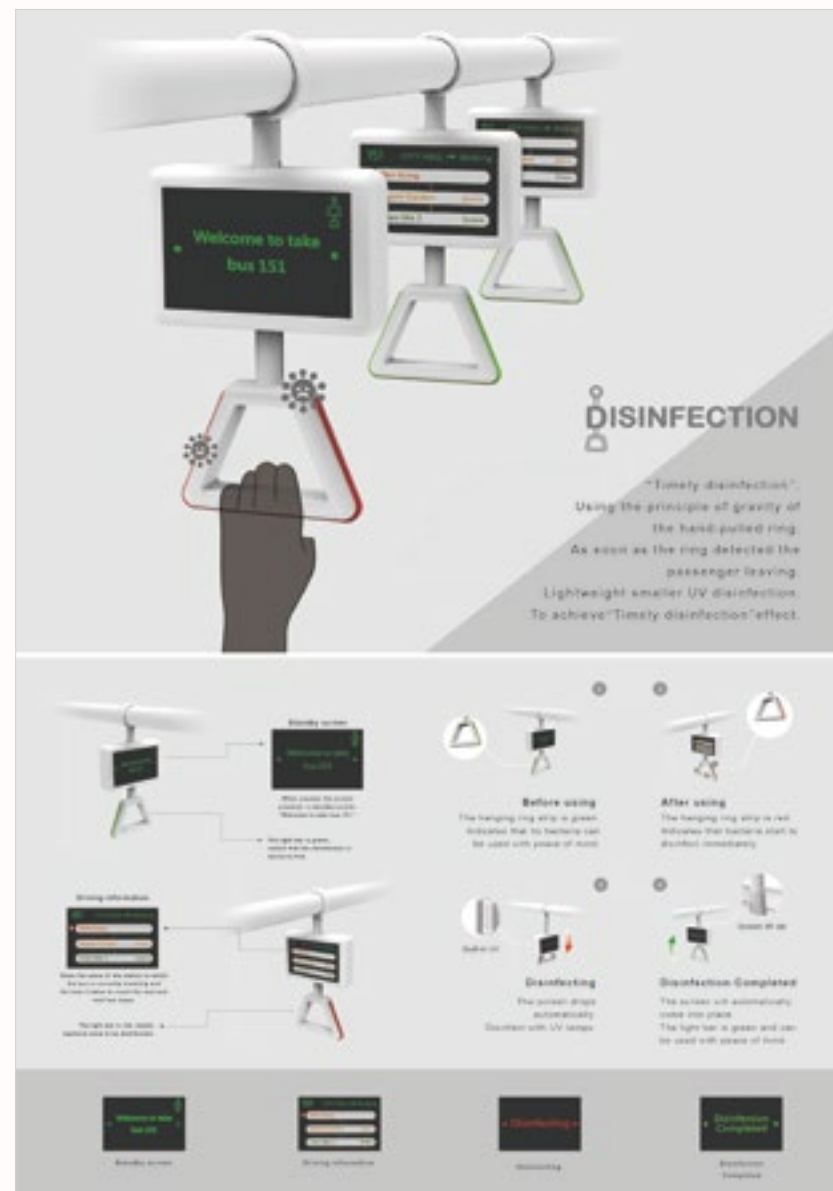


#### 作品概念

防疫期間通勤的每一天，這些每日都會有上百人觸摸的握桿，隱藏著數種病菌。Daily Clean 自動化的消毒與清潔，省下了辛苦的人力以及達到完整的殺菌，讓搭乘公共運輸的大眾，能夠放心抓牢維護安全的握桿。

#### 獲獎心得

防疫期間的衛生、健康與清潔變得格外重要，每次看到辛苦的清潔人員，人手一塊布與消毒酒精，擦拭每個角落，心中很感謝一同防疫的所有人。這次獲獎很謝謝指導老師與同學們的用心，讓每次的討論都可以有不同的火花，讓設計也可以變成防疫的一部分。



#### 作品概念

於疫情期間，發現公車在行駛過程中無法及時消毒，恐會造成細菌與病毒的傳染。因此以「及時消毒」為發想，利用手拉吊環的重力原則，吊環一偵測到乘客離開，重量減輕便能自動進行紫外線消毒，達到「及時消毒」的效果。

#### 獲獎心得

首先，先感謝我的指導老師柯雅娟老師與我的組員們，大家一起經過每週的討論與設計修改，最終以最滿意的方式呈現出作品，設計當時為疫情正發燒之階段，大家都為防疫的課題發想出各式各樣的解決方式，將生活中觀察到的痛點，加入設計的一部份。很榮幸能榮獲國際大獎，將自己的設計想法傳達到國外，讓更多人看到，也為防疫盡一份心力。



2020 德國 iF 設計新秀獎\_02  
2020 iF Design Talent Award\_02  
Winner

姓名  
鄧婉廷 Teng, Wan-Ting

作品名稱  
消毒  
Disinfection

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



### 2021 德國 iF 設計新秀獎\_01 2021 iF Design Talent Award\_01 Winner

#### 姓名

林芳萱 Lin, Fang-Xuan  
市山華 Ichyama Hana

#### 作品名稱

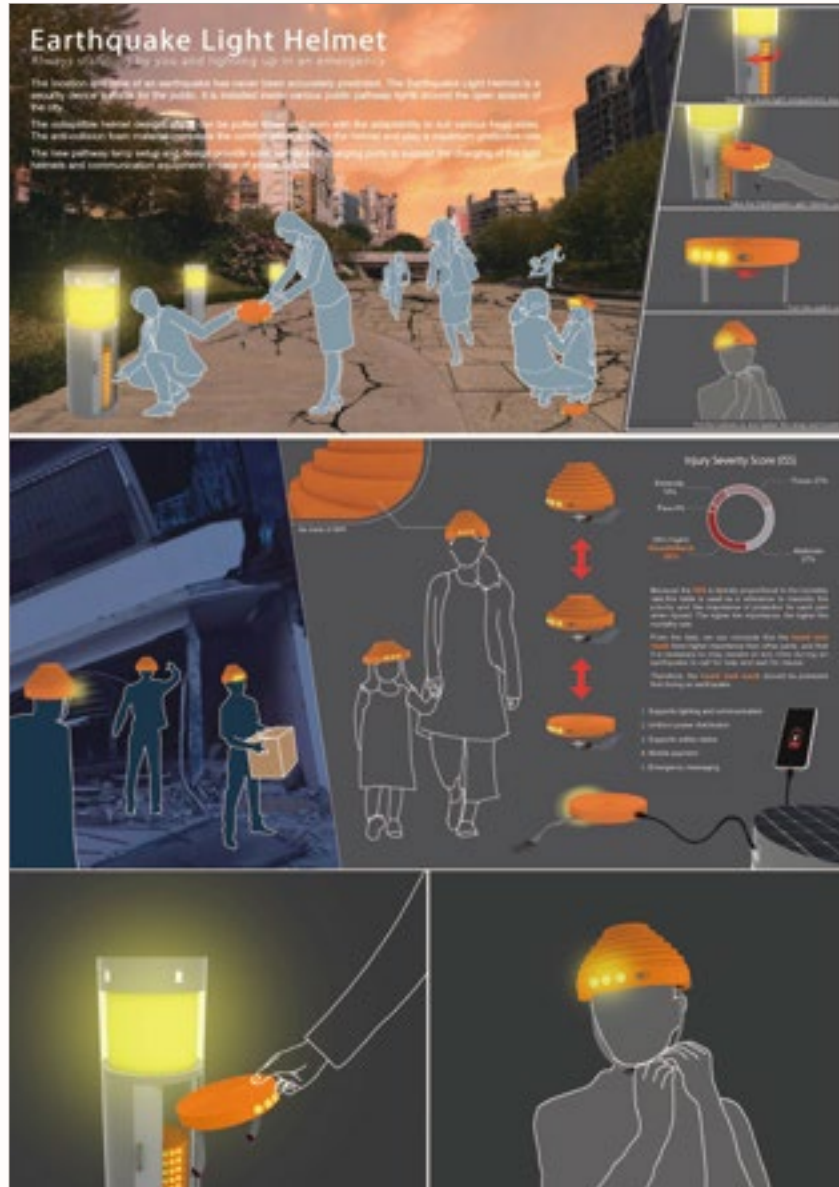
防災伸縮安全帽  
Earthquake Light Helmet

#### 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  
朱以恬 Chu, I-Tien



#### 作品概念

當地震來時，大家第一反應是往寬廣的公園避難，所以將安全帽放於路燈下方的空間。此設計是給地震後想回家拿取貴重物品，但是擔心有餘震和有被東西砸傷可能的人使用。

#### 獲獎心得

首先，我們要感謝老師和同學們的指導和支持。贏得這個獎項對我們來說是很大的鼓勵和自信來源。創造新的事物是不簡單的，不需要害怕失敗。希望透過這次比賽能激勵更多的產品設計師產生創新的想法來改善這個社會。

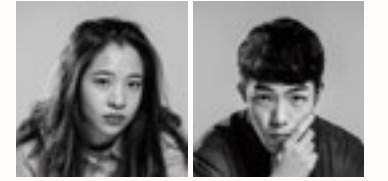


#### 作品概念

EZGO 是一款輕量電動輪椅，具有 4 種功能：輪椅、助行車、拐杖及步行訓練車。身障人士可依不同環境需求選擇不同功能，不需仰賴他人，也不需攜帶各式各樣的輔助器材，就能輕鬆地在室內及戶外空間移動。

#### 獲獎心得

謝謝 IDC 的肯定與獎勵，感謝指導教授及組員的資源與努力，在一年內從無到有設計出 EZGO，雖然還是概念模型階段，卻使我們學習到更多方不同以往的思考與訓練，同時能為世界困境提出個新解法，也要多虧 IDC 的認同，不僅能讓世界更美好，也讓我們榮獲此殊榮與成就！



### 2021 德國 iF 設計新秀獎\_01 2021 iF Design Talent Award\_01 Winner

#### 姓名

潘玟晴 Pan, Wen-Ching  
林敬庭 Lin, Jing-Ting

#### 作品名稱

多功能無障礙電動輔具  
EZGO

#### 就讀學校

國立雲林科技大學  
設計學院  
工業設計系

#### 指導老師

蔡登傳 Cai, Deng-Chuan





### 2021 德國 iF 設計新秀獎\_01 2021 iF Design Talent Award\_01 Winner

#### 姓名

黃聖倫 Huang, Sheng-Lun  
林芷嫣 Lin, Chih-Yen

#### 作品名稱

犀利控  
Silicon / Precision Infusion Sleeve

#### 就讀學校

明志科技大學  
管理暨設計學院  
工業設計系

#### 指導老師

李錯朮 Li, Kai-Chu

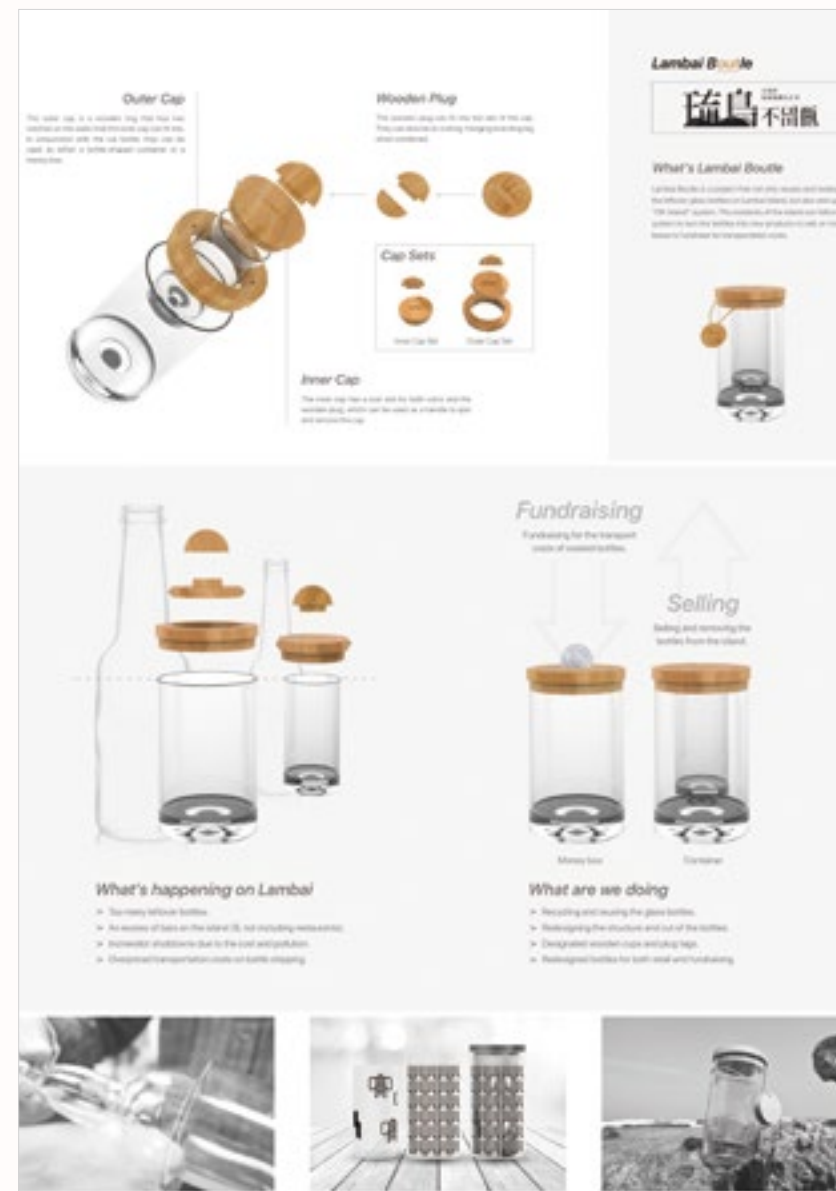


#### 作品概念

這是款半自動點滴計時與加藥的靜脈輸液系統。透過點滴加藥管上方與下方的簡易機械計時器與流速閥，來改善醫護員需自行心算控制藥劑流速與時間所產生的醫療問題。

#### 獲獎心得

謝謝主辦單位以及評審的肯定，也謝謝組員的鼎力相助，與我一同用設計幫助醫護人員解決問題；謝謝指導老師，陪我們一同努力。希望大家可以藉由這個作品，認識到醫護人員的辛勞，因忙碌的交班問題以及無效率的紙本交班，容易使醫護人員造成醫療疏失，進而引發意外發生增加病患死亡風險，期望能透過本作品，有效改善醫護人員效率與減少疏忽發生。



#### 作品概念

計畫為玻璃瓶回收再造，結合當地文化圖像創作多功能容器具，輔以實體推廣與數位媒體宣傳，並設置於當地店家籌募資金。初期為籌措玻璃瓶離島的經費；中期建立遊客對於自然旅遊與生態環保的觀念；遠期目標為在島上建立再創中心。此計畫滿足遊客讓玻璃瓶離島，與再創機制的永續循環設計。

#### 獲獎心得

非常榮幸能獲得獎項，也感謝團隊與指導老師，同時也謝謝 IDC 設計戰國策的人員們，辛苦了！這次的作品可以得到認同，真的很興奮，沒想到有天居然能拿到德國 iF 設計新秀獎，超不敢相信，甚至感到不真實。今後也會繼續努力，再次謝謝每一位幫助我們的夥伴們。



### 2021 德國 iF 設計新秀獎\_01 2021 iF Design Talent Award\_01 Winner

#### 姓名

傅翔群 Fu, Xiang-Qun  
吳哲安 Wu, Chen-An  
李承宗 Andy Lee  
吳奇諺 Wu, Chi-Yen

#### 作品名稱

琉島不留瓶  
Lambai Bottle

#### 就讀學校

台南家專學校財團法人  
台南應用科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

#### 指導老師

陳黎枚 Chen, Li-Mei

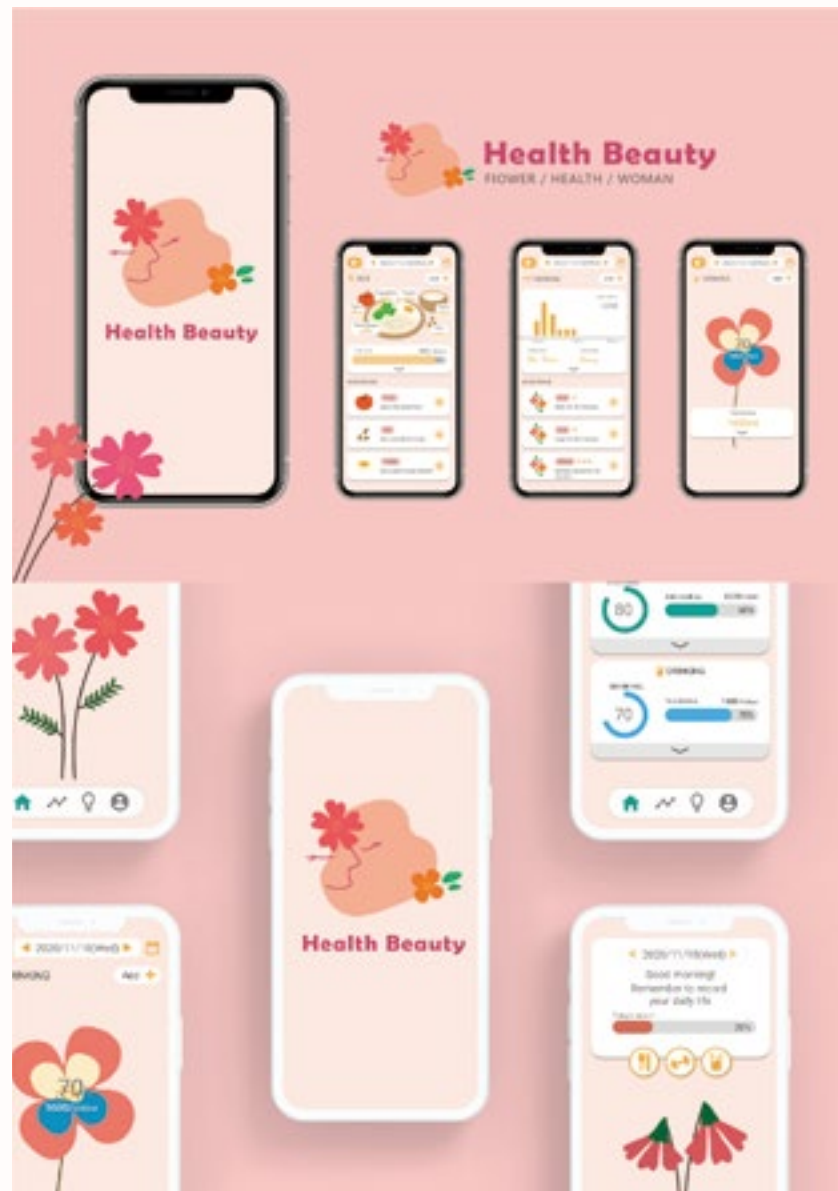


### 2021 德國 iF 設計新秀獎\_01 2021 iF Design Talent Award\_01 Winner

姓名  
黃子嘉 Huang, Zi-Jia

作品名稱  
健康美  
Health Beauty

就讀學校  
國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系



#### 作品概念

Health Beauty 是一個專為女性設計的健康 App，以花朵養成作為主要視覺，象徵女性魅力。希望藉由飲食及運動建議，提供專屬的建議，讓女性能夠跳脫瘦即是美的框架，不再一味追求瘦，而是變得更健康。

#### 獲獎心得

Healthy Beauty 是一個以女性健康為出發點的健康 App，身為女性常常因為社會環境的定義將自己維持在一個很瘦的身形，但往往卻因此造成了許多健康問題。很高興這次的設計能夠獲獎，擁有健康的身體是需要被重視的，希望能藉由 Healthy Beauty 種植花朵以及花朵的視覺變化，讓女性能更重視自己的健康，不再一味追求社會定義的完美身材。

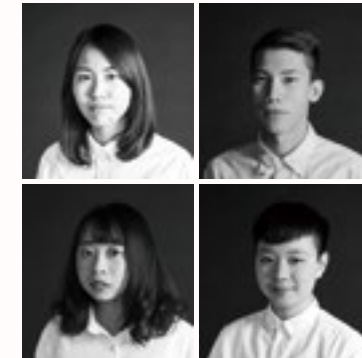


#### 作品概念

Go Walk 整合犬隻關節症狀需求，設計模組化犬隻生活移動輔具，透過模組化配件設計，讓飼主依需求、環境狀況選擇輪椅、提帶等輔具進行使用，減緩因不可逆的關節問題造成的犬隻移動負擔，滿足狗狗輔具之需求。

#### 獲獎心得

很開心及感激能在如此具代表性的設計競賽中獲得 Bronze 銅獎的肯定，這獎項對我們團隊意義非凡，雖然因為疫情很遺憾無法到現場參加頒獎典禮的盛會，但此次經驗仍舊此生難忘。回想製作專案的過程，熬了無數個夜，為的就是希望能將作品做好，讓我們能有自信地將作品介紹給更多人知道。在專案執行的過程中，除了團隊之間的合作之外，還有一位很重要的角色—陳亞麟老師，老師總在我們遇到問題時給我們方向、提點我們該怎麼思考、給我們建議，讓我們脫離思緒的泥沼裡，很感謝老師用心地指導，有老師的帶領，這個專案才能順利完成。



### 2021 美國國際設計傑出獎 2021 International Design Excellence Awards (IDEA) 銅獎 | Bronze

姓名  
歐淑青 Ou, Shu-Qing  
陳旭威 Chen, Syu-Wei  
邵映慈 Shao, Ying-Cih  
許瀨心 Hsu, Ching-Hsin

作品名稱  
GO WALK 犬隻生活行動輔具  
Go Walk

就讀學校  
南臺學校財團法人  
南臺科技大學  
數位設計學院  
創新產品設計系

指導老師  
陳亞麟 Chen, Ya-Lin





**2021 德國紅點設計概念大獎**  
2021 Red Dot Award: Design Concept  
**最佳設計獎 | Best of the Best**

**姓名**

蔡明儒 Tsai, Ming-Ju

**作品名稱**

Alive

**就讀學校**

國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系

**指導老師**

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



**作品概念**

Alive 是新一代的狗輪椅，以輕量時尚的設計讓狗再次奔跑。利用 3D 掃描狗的身體數據，使參數化設計系統生成最佳化的輪椅，並消除傳統手工製程的昂貴成本。每個零件都可用重複使用的 TPU 來 3D 列印，達到零廢棄。

**獲獎心得**

很榮幸能夠獲得紅點概念設計獎 Best of the Best 的肯定。謝謝陳彥廷指導教授的耐心指導，讓我在過程中學習到許多新觀點。做設計案的期間也訓練了調查研究與概念產出的技能，相信這些設計能力能在未來幫助我成為專業的設計師。



**2021 德國紅點設計概念大獎**  
2021 Red Dot Award: Design Concept  
**最佳設計獎 | Best of the Best**

**姓名**

洪允昀 Hung, Yun-Yun

**作品名稱**

義式濃縮咖啡旅行組  
La Espresso

**就讀學校**

實踐大學  
設計學院  
工業產品設計學系

**指導老師**

陳禧冠 Chen, Shi-Kuan

**作品概念**

定義咖啡新感覺 - 旅行好咖啡 - 是旅行式的咖啡套組，傳統的拉動式濃縮咖啡機，以無電還原咖啡的結構，從加熱熱水 - 磨咖啡豆萃取 - 打奶泡，整合煮咖啡的所有流程，就算出外旅行也能有在家泡咖啡的體驗。

**獲獎心得**

很高興能得到這份榮譽，實在是太幸運了，開心到連睡覺都會笑，很可惜因為疫情無法出國領獎，但是這澆滅不了我對設計的熱情！這個作品設計來自我的生活周邊，咖啡的設計來自於愛喝咖啡的爸爸媽媽。一開始的設計其實也不是這樣的構想，一直在思考要利用怎麼樣的泡咖啡方式呈現，評圖也一直被打槍，想法漂浮不定的我在每次的評圖都會蹦出新型態，導致進度整個大落後，常常在想我不是要被當了。但因為得了這份獎，所以設計的道路能更有自信，也讓我大學四年畫下了完美的句點，期望未來能有更多亮眼的成績！



### 2021 德國紅點設計概念大獎 2021 Red Dot Award: Design Concept 紅點獎 | Red Dot

#### 姓名

葉俊毅 Yeh, Chun-Yi

#### 作品名稱

蒸氣電子衣架  
Stylerilizer

#### 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

在後疫情時代許多生活出現改變，出門在外時容易遭到病毒沾染，尤其是醫護人員或前往醫院探病者，因此我希望利用溫度進行殺菌並與衣架結合，讓外出衣物得到淨化的作用，減少染疫的可能。

#### 獲獎心得

很榮幸獲得紅點獎，這是對我能力的肯定，也是對我今後參與競賽的一種鼓勵，在這個案子中我們觀察了全球疫情並針對防疫議題進行研究與發展設計，認真對待每一細節，多方思考並多關注全球疫情議題動向，為了做好每一件作品，為了全球疫情盡自己的一份力。

現有的產品中都是較為大型的消毒器材，像是消毒衣櫃，無法方便攜帶，因此 Stylerilizer 的設計除了方便攜帶之外，更可以滿足隨時消毒衣物的需求。根據研究溫度為主要的殺菌手法，利用水氧機結合加熱，更能安全且全面性的消除衣物細菌。



#### 作品概念

將健身器材整合成新型態健身套組，以瑜珈墊的緩衝與止滑的功能，加上指定區域的充氣膨脹產生不平整的表面，和不同部件的搭配，創造高度的輔助，外出時更可收折成背包，以輕鬆便利、從容不迫的時尚態度轉移運動場域。

#### 獲獎心得

很高興能夠獲得這個獎項，這是對我們很大的鼓勵以及肯定，而在設計過程中遇到的瓶頸與挑戰，都讓我們獲益良多。非常感謝教授們的指導，給予我們專業的建議，讓設計更加成熟，也感謝團隊成員的努力與付出，一起克服困難完成「HyperMat」這項產品，共享這份榮譽。



### 2021 德國紅點設計概念大獎 2021 Red Dot Award: Design Concept 紅點獎 | Red Dot

#### 姓名

高家寧 Kao, Chia-Ning  
江品瑩 Jiang, Pin-Ying

#### 作品名稱

超能瑜珈袋  
HyperMat

#### 就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系

#### 指導老師

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





### 2021 德國紅點設計概念大獎 2021 Red Dot Award: Design Concept 紅點獎 | Red Dot

#### 姓名

陳子靖 Chen, Zi-Jhin  
黃邦玕 Huang, Bang-Xuan

#### 作品名稱

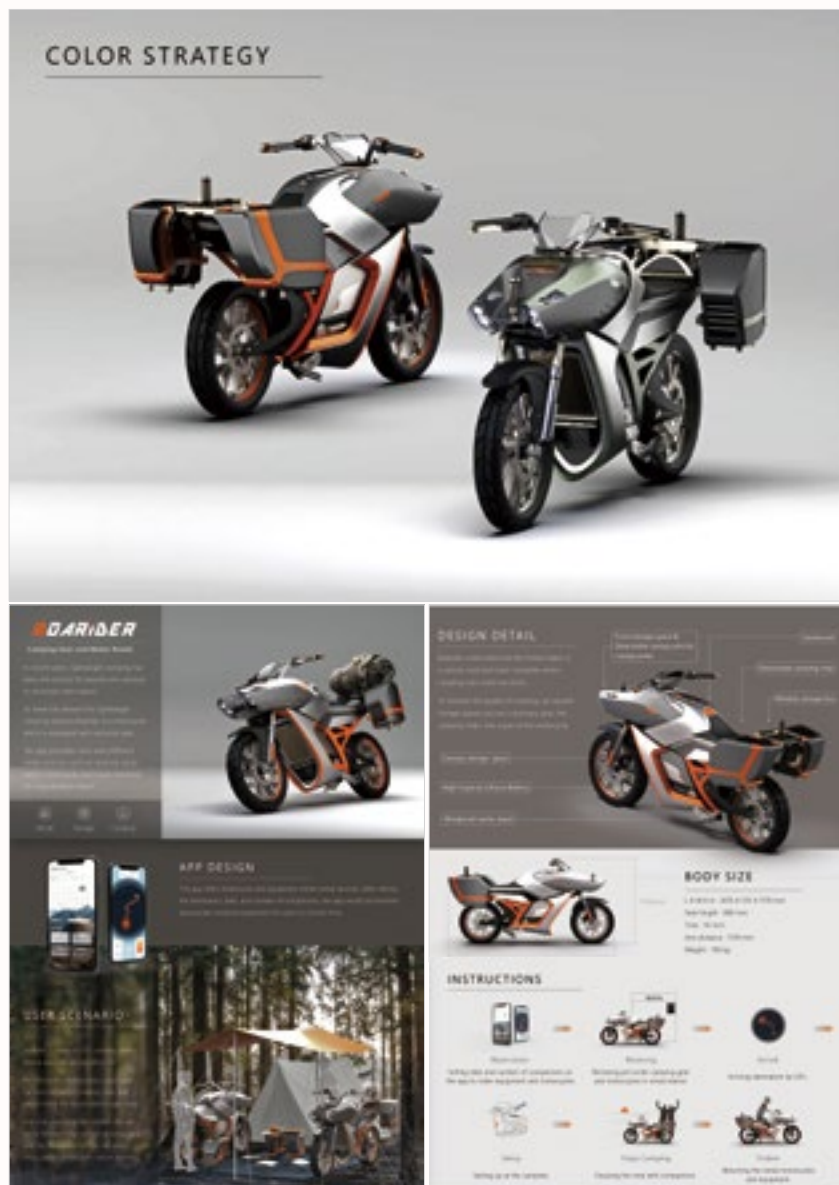
野租騎士  
Boarder

#### 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

李宥蕃 Lee, Yu-Hsu



#### 作品概念

輕裝露營是近年來新興的休閒趨勢，但擁有一套齊全且適當的露營設備對許多初嘗露營的新手卻非易事。因此我們旨在設計一臺滿足戶外野營的載具，提供短期戶外旅行輕巧耐用的出遊配備租借服務。

#### 獲獎心得

首先感謝我們的指導老師 - 李宥蕃老師在我們製作專題的過程中一直以來的教導與支持，也謝謝紅點設計獎的肯定、設計戰國策計畫提供的獎勵金，讓我們在離開學校，初入社會的同時，能獲得一股溫暖的力量支持，繼續朝著設計的道路上邁步向前。



#### 作品概念

這是款針對昆蟲造成的皮膚傷害進行護理的醫療貼片。內整合淡氨水可對傷口清潔，及結合水與氯化銨的冰敷功效，避免繁瑣的醫護用品使用，及減少一次性醫療用品的包裝浪費。

#### 獲獎心得

日前參與教育部高等教育司舉辦的「設計戰國策」計畫，很榮幸、也很感謝在我們畢業專題中產出的六項作品，可以得到該計畫中國際競賽類的獎勵肯定。在大四這年的畢業專題絕對是一趟過份充實的奇妙旅程。正式進入專題後，每天的生活都充滿挑戰。設計發想、呈現、反覆修正、進化，每一項專案的開始與執行都非常新鮮且不容易，很感謝過程中錯亦老師的一路引導，帶領一開始基礎能力稍嫌不足的我們，一步一步走向不同的挑戰，並在過程中不斷突破。



### 2020 德國紅點品牌與傳達 設計大獎 2020 Red Dot Award: Brands & Communication Design 紅點獎 | Red Dot

#### 姓名

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

#### 作品名稱

醫療貼片  
Skin Saver

#### 就讀學校

國立臺北教育大學  
人文藝術學院  
藝術與造形設計學系

#### 指導老師

李錯亦 Li, Kai-Chu





## 2020 德國紅點品牌與傳達設計大獎

2020 Red Dot Award: Brands & Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

### 姓名

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

### 作品名稱

傷口檢測 OK 繃  
Wound Care Band

### 就讀學校

國立臺北教育大學  
人文藝術學院  
藝術與造形設計學系

### 指導老師

李錯朮 Li, Kai-Chu



### 作品概念

這款快速檢測傷口的 OK 繃，在傷口受細菌感染使生物胺濃度增加時，置於傷口滲透液吸收處上方的生物胺感測變色片將變為明顯的橘紅色叉叉，提醒使用者需治療傷口與更換 OK 繃。

### 獲獎心得

日前參與教育部高等教育司舉辦的「設計戰國策」計畫，很榮幸、也很感謝在我們畢業專題中產出的六項作品，可以得到該計畫中國際競賽類的獎勵肯定。在大四這年的畢業專題絕對是一趟過份充實的奇妙旅程。正式進入專題後，每天的生活都充滿挑戰。設計發想、呈現、反覆修正、進化，每一項專案的開始與執行都非常新鮮且不容易，很感謝過程中錯朮老師的一路引導，帶領一開始基礎能力稍嫌不足的我們，一步一步走向不同的挑戰，並在過程中不斷突破。



### 作品概念

針對狹窄道路、塞車等問題所設計，伸縮救護車以足夠的急救空間、行駛穩定度為前提，減少救護人員遭塞車壅堵、狹窄巷弄無法載送患者而造成耽誤就醫的情形發生。

### 獲獎心得

首先，由衷感謝那些走在第一線的醫護人員、消防員們，在疫情爆發前他們曾撥空接受我的訪談，讓這項救護車的設計得以更加貼近現實和完整，我衷心希望所有人都能平安、健康且順利地度過這個艱難的時刻！也由衷感謝專題指導教授李錯朮老師，讓曾經因為身為轉系生而自認設計能力不足的我，得以在每一次或大或小的競賽中逐步將設計改良，也給予我許多技術可行性和造型及建模上的建議！最後我想說的是，雖然此作品本身是偏向未來設計，在技術上或許較難以實踐，但我認為設計不僅僅是產品本身，更多的是它向大眾傳達的理念、社會議題，和未來更多的可能性！希望也能藉此帶給學弟妹們一點點的啟發，設計出更多為世界帶來美好的作品！



## 2021 紐約藝術指導協會 年度獎 (ADC) 2021 New York Art Directors Club Annual Awards (ADC) 金獎 | Gold

### 姓名

陳采潔 Chen, Tsai-Jie

### 作品名稱

坦布伸縮救護車  
Tambu Telescopic Ambulance

### 就讀學校

明志科技大學  
管理暨設計學院  
工業設計系

### 指導老師

李錯朮 Li, Kai-Chu





2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
銅獎 | Bronze

姓名

賴謙忱 Lai, Chien-Chen  
許芳萍 Hsu, Fang-Ping

作品名稱

E-YES 兒童弱視訓練器  
E-YES Amblyopia Trainer

就讀學校

明志科技大學  
管理暨設計學院  
工業設計系

指導老師

李鐸朮 Li, Kai-Chu



作品概念

E-YES 是可改善兒童弱視的遊戲型輔具，透過組合各式 AR 情境模塊來創造具探索與訓練價值的遊戲，以進行眼部肌力與辨色訓練，並以視力檢測遊戲模塊來追蹤兒童視力變化。

獲獎心得

我們一路從技職體系走上來，感觸良多，什麼是「教育」什麼是讀「書」，沒有正確答案也沒有對錯，我們在實務中學習；在產業中歷練，任何能提升你能力的過程，就是「教育」，感謝明志科大與指導教授的帶領，讓我們可以在這短短的四年間累積許多實務經驗與產學成果，甚至能被國際設計競賽所肯定。我們希望透過產品設計、服務設計創造更多值得被發現的價值，「設計力」是臺灣堅強的軟實力，值得被世界所看見，明年的我們會在哪裡？又會遇到什麼樣的人與故事？在名為未來的道路上，我們不會徬徨，因為技職能力，是我們邁向未來的堅毅基石。



作品概念

NOISIV 通過簡單的設計使視障家庭亦可以快速學習點字，設計上針對兒童手掌的大小導入設計尺度的規畫，並結合雙層方塊的設計運用碰撞造成的聲音來提示使用者積木的位置。

獲獎心得

很高興能獲得這次的戰國策獎勵金。能得到此項榮譽，本團隊感到非常榮幸。我們發現視障者往往需要透過專業的點字教育學習知識，但制式的教育方式過程容易感到枯燥。特別是在 3-6 歲學齡前視障兒童的親子互動過程中，由於父母在特殊兒童教育方面知識的欠缺，心態的不穩定，方式方法的不恰當等因素，導致親子互動困難重重。若是學齡前視障兒沒有受到良好的教育，往往會影響爾後人與人交流的不適應，而學齡前視障兒童能夠通過親子互動，習得家長之間交往的技巧，並將這種技巧運用與他人的交往中，潛移默化地提升與他人交往的能力。因此我們設計了一款透過遊戲啟發學習的遊戲方塊，透過親子遊戲互動啟發兒童學習的興趣。



2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
銅獎 | Bronze

姓名

陳建勳 Chen, Chien-Hsun  
賴翰宇 Lai, Han-Yu

作品名稱

NOISIV- 視力缺陷兒童的學習輔具  
Noisiv - Toys for the  
Visually Impaired Children

就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting





2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
優異獎 | Merit

姓名

黃聖倫 Huang, Sheng-Lun  
林芷嫣 Lin, Chih-Yen

作品名稱

咖啡廢棄物儲水容器  
CWC-Coffee Waste Water Container

就讀學校

明志科技大學  
管理暨設計學院  
工業設計系

指導老師

李鐸朮 Li, Kai-Chu



作品概念

CWC 是種植咖啡的儲水施肥容器，改善偏鄉取水存水不易及肥料不足的問題。CWC 以咖啡樹枝與乾草製成，可儲入咖啡果皮製成的液態肥與水，藉本體孔洞滲透保持土地濕潤與養分供給，減少農藥使用。

獲獎心得

謝謝主辦單位以及評審的肯定，也謝謝組員的大力協助，這個作品，從無到有，都是她和我一同努力，沒有她，就不會有這個作品；謝謝指導老師，陪我們一同努力。希望大家可以藉由這個作品，共同關注環境永續的問題，同時重視地球資源耗竭的徵兆，並保持人類與自然的和平，而不是一味的破壞環境，造成無法復原的傷害，謝謝大家。



作品概念

這款內含碘酒的棉塊止血印章，可遮蔽與偽裝針頭，減少兒童罹患恐懼症的問題；施打後可烙印可愛印章圖案的設計，誘使兒童確實按壓傷口，降低瘀青與傷口感染的問題。

獲獎心得

兒童印章棉片是為了改善兒童在醫療注射時的恐懼感，透過印章般的注射流程，使兒童可以更友善地打針，感謝指導老師與學校的支持，讓我們可以透過驗證、詢問、設計等流程開發此產品，從而學習到產品在商品化的過程。在每一階段與顧問和指導老師的課程中，也讓我們在醫療知識和生產實務上有了更深刻的學習，期待日後能繼續發展此專題，也感謝戰國策主辦方的肯定。



2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
優異獎 | Merit

姓名

賴謙忱 Lai, Chien-Chen  
許芳萍 Hsu, Fang-Ping

作品名稱

SLS+ 兒童印章棉片  
SLS+ Seal Iodine Swab

就讀學校

明志科技大學  
管理暨設計學院  
工業設計系

指導老師

李鐸朮 Li, Kai-Chu





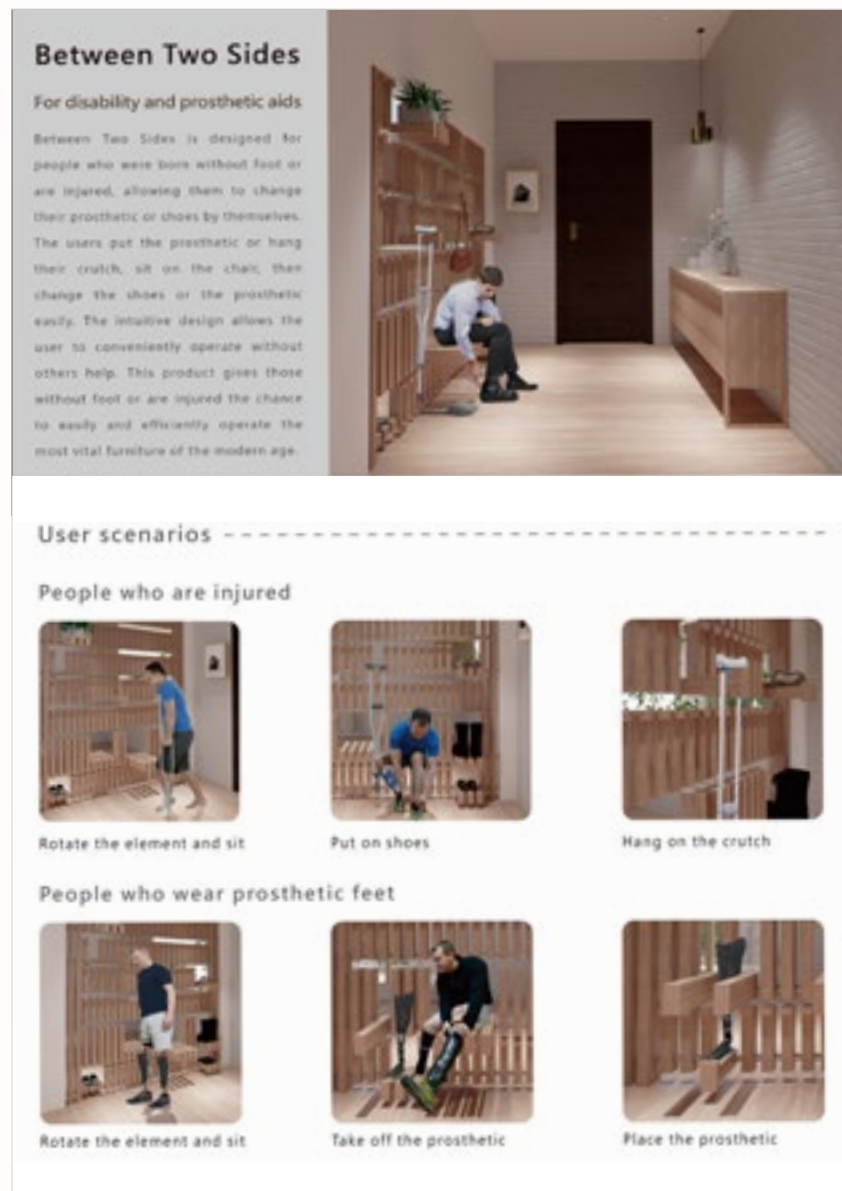
2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
優異獎 | Merit

姓名  
曾智妘 Tseng, Chih-Yun

作品名稱  
兩面之間  
Between Two Sides

就讀學校  
國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

指導老師  
陳彥廷 Chen, Yan-Ting



#### 作品概念

兩面之間是為殘疾人士及受傷者所設計，使用者不需要其他人幫助即可方便地進行更換義肢或鞋子。該產品使殘疾人士或受傷者能夠輕鬆有效地操作此家具。

#### 獲獎心得

非常感謝陳彥廷老師的指導以及各位評審老師的青睞。在兩面之間設計的過程中，更加了解不同使用者的使用需求以及尺度等，期望自己在往後設計中，不論是空間設計抑或是家具產品設計過程中，都能夠更注重不同使用者的行為習慣，以滿足使用者的使用需求。



#### 作品概念

smartBoard 是一款由可降解材料製成的多功能教育玩具模組，讓兒童在玩耍的過程中學習建築和數學知識。同時，它可以重新組裝成書架、桌子和椅子，提供足夠的教育資源給無法負擔的家庭。

#### 獲獎心得

這次很榮幸能獲得紐約 ADC 的 Merit。謝謝陳彥廷指導教授在過程中給我的耐心指導和鼓勵，我才能完成這件作品。我知道在成為設計師的路上，我還有許多要學習的事情，有了這次得獎的肯定更能激起我持續創作的動力。



2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
優異獎 | Merit

姓名  
蔡明儒 Tsai, Ming-Ju

作品名稱  
smartBoard

就讀學校  
國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系

指導老師  
陳彥廷 Chen, Yan-Ting





### 2021 日本優良設計獎 2021 Good Design Award (G-Mark) GOOD DESIGN AWARD

#### 姓名

陳冠志 Chen, Guan-Chih  
徐子凡 Hsu, Tzu-Fan  
謝志群 Hsieh, Chih-Chun  
何俊憲 Ho, Chun-Hsien

#### 作品名稱

Bandera 1000 全地形載具  
Bandera 1000 UTV

#### 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

陳贊仁 Chen, Tsan-Jen  
林彥呈 Lin, Yang-Cheng



#### 作品概念

作為一個全地形載具的團隊，我們致力於挑戰一個新時代的產品意象外，同時提出了三個特色分別是：Play、Survive、Rescue，結合了戶外玩樂、生存自救以及地區救援，力求發揮全地形載具的各種可能性。

#### 獲獎心得

作為臺灣少數交通工具設計獲得日本優良設計獎的團隊之一，我們需要感謝的單位實在太多，除了本校工業設計系的老師：林彥呈主任、陳贊仁老師的帶領、TGB 金蜂沙灘車公司的合作外，也感謝學長的支援，還有協力完成最終等比例實車模型的創意庫設計公司，同時也感謝日本優良設計獎的肯定。

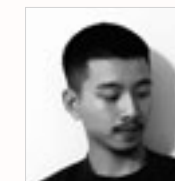


#### 作品概念

臺灣擁有歷史悠久的原住民織布文化，但可惜傳統的編織工具十分珍貴，一般人難以取得，並且具有複雜的過程，通常很難自己體驗。希望透過一套人人都能輕易體驗的編織過程，就像是把織布機直接搬到讀者面前一樣。

#### 獲獎心得

很慶幸自己現階段是學生的身份，讓我有相當多的時間，可以盡情在文化裡探索設計。這項作品只是一項提供初探原住民編織文化的一種方式，與一個親身體驗的機會，在探討關於傳統工藝文化與現實生活的隔閡時，發現最大的問題始終源自於只是動口不動手的窘境，希望藉由一項設計，透過「眼」到「手」到的概念，在看完一本書獲得知識同時，也織出屬於自己的第一塊布。當時就是以此為出發點繼續延伸嘗試，花了相當多的時間做功課與研究，至今還在不斷地修正調整，然而在創作過程中，也讓我更深刻理解，傳統文化傳承的重要性和不可取代的珍貴。



### 2021 東京 TOKYO TDC 字體設計競賽 2021 Tokyo Type Directors Club Annual Award Prize Nominee Works

#### 姓名

蔡偉群 Cai, Wei-Qun

#### 作品名稱

臺灣原的編織術  
Weaving.zip

#### 就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

#### 指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



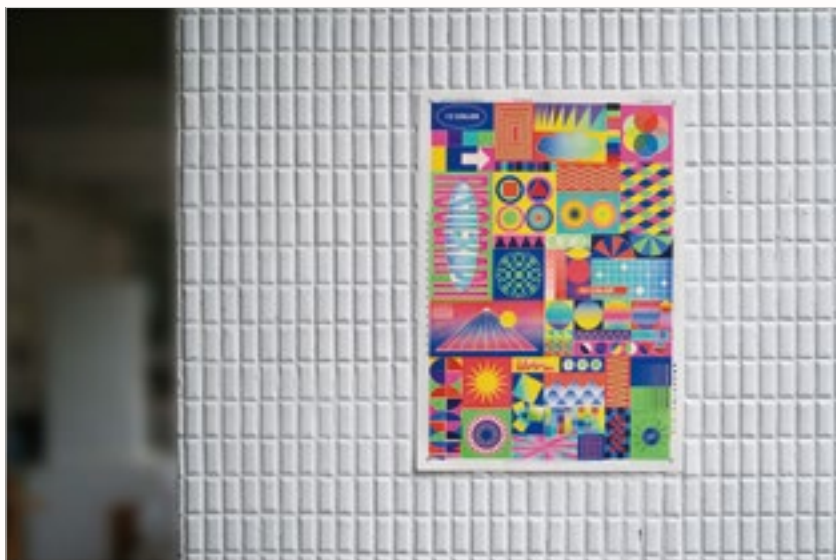


**2021 東京 TOKYO TDC  
字體設計競賽**  
2021 Tokyo Type Directors Club  
Annual Award  
Selected Entries

**姓名**  
許智偉 Hsu, Chih-Wei

**作品名稱**  
實驗體 \_DH001  
Experimental Project\_DH001

**就讀學校**  
國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系碩士班



**作品概念**

與來自設計工作室合作，結合孔版印刷 Risograph 的印樣海報，於透明片上印有該區的印刷資訊，將其覆蓋上海報後能夠具有印樣參考的功能性，同時也能做為一般藝術品收藏。

**獲獎心得**

十分開心能夠獲得來自日本東京 TDC 的獎項，一直以來在選擇作品的品質與流程上都十分嚴謹，很開心能獲得此獎項的收錄，期許自己未來能夠持續創作具有商業價值，同時具設計前瞻性之作品。

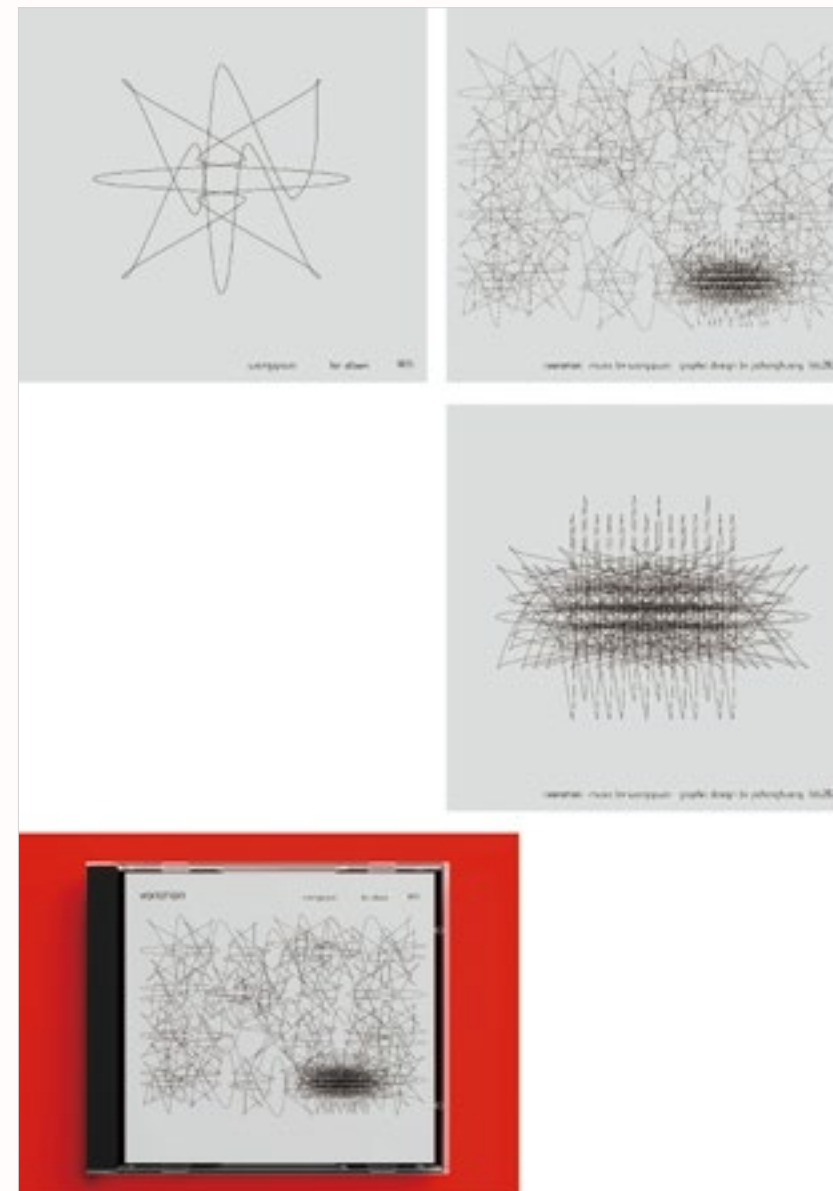


**2021 東京 TOKYO TDC  
字體設計競賽**  
2021 Tokyo Type Directors Club  
Annual Award  
Selected Entries

**姓名**  
黃嘉宏 Huang, Jia-Hong

**作品名稱**  
變奏曲  
Variation

**就讀學校**  
國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系碩士班



**作品概念**

這是幫一張名為變奏曲「Variation」做的音樂專輯圖形設計，如同字義上的「變動、變化」的概念，將線條構成應用於圖形設計中，作為傳達音樂情境的視覺化與具象化。

**獲獎心得**

東京 TDC 是我求學時期、學習設計非常喜歡的一個獎項，因為從每年評選出的作品中都能看到關於「平面設計」的更多可能性與視覺的嘗試與實驗，從眾多日本設計前輩們遴選出收錄於年鑑的作品，能成為該年其中一件，覺得很榮幸。





2020 墨西哥國際海報雙年展  
2020 International Poster Biennial  
in Mexico (BICM)  
入選 | Selected

姓名  
蔡偉群 Cai, Wei-Qun

作品名稱  
藝術節視覺海報 - 禁忌  
Taboo

就讀學校  
國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

指導老師  
陳彥廷 Chen, Yan-Ting

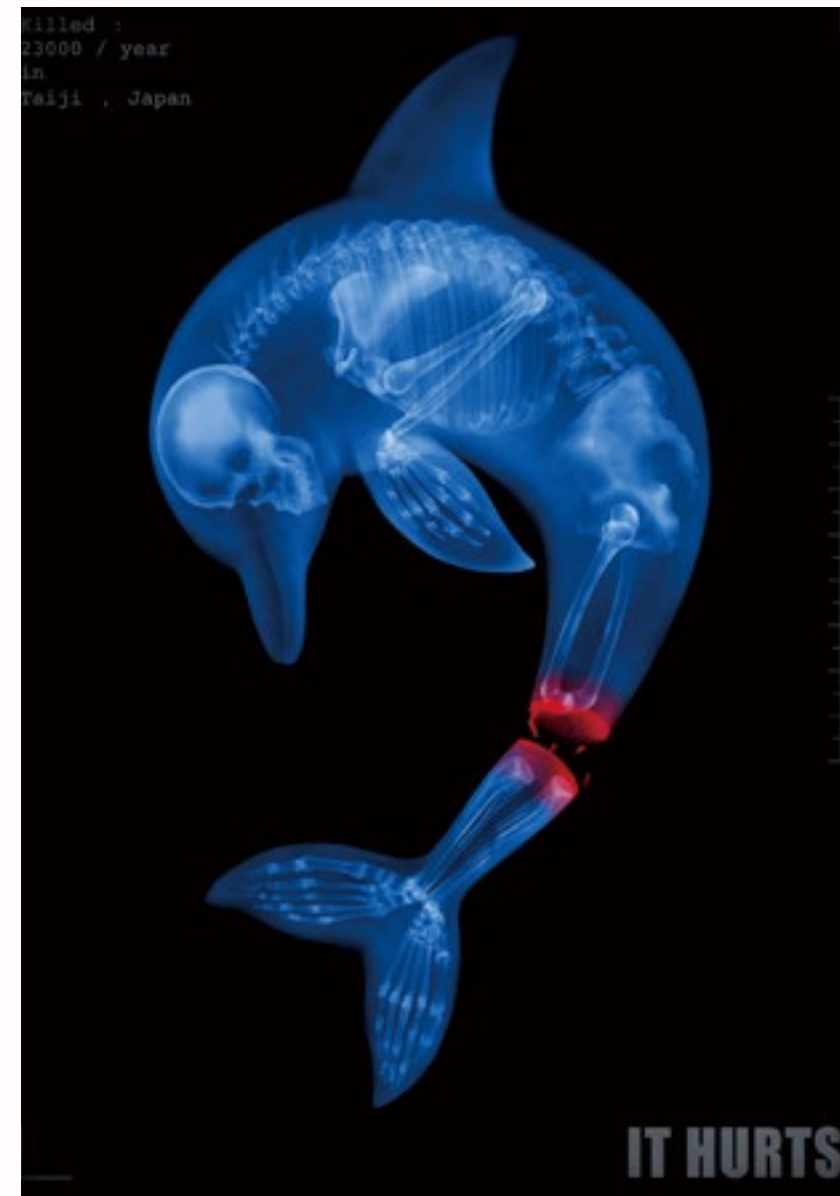


#### 作品概念

「入境而問禁，入過而問俗，入門而問諱。」究竟是禁忌的文化還是文化的禁忌，這是一個以禁忌為主題的假設性藝術節海報設計。

#### 獲獎心得

很開心能夠獲獎，感謝曾經幫助過我的每一個人，無論是老師、同學、還是輸出的店家，過程中得到很多幫助，讓我在學習創作時可以用一種沈浸的模式，在不斷嘗試中找到正確的答案和方法，實驗探索創作的樂趣。另外，也很感謝我在臺科大研究所的指導老師陳彥廷，亦師亦友地帶領我持續創作與精進自我，在設計中享受玩樂、無設限地發揮。



#### 作品概念

人類對動物造成的傷害，最終會映射到自己身上。

#### 獲獎心得

得知自己得獎的時候是有點驚訝的，但還是感到很開心。海報是經過長時間的發想跟創作產生，同時跟指導老師不斷討論修改完成，原本對於得獎與否不抱有過多得失與期待，得獎是一種對於我們創作的肯定，表示評審對於我們創作議題有共鳴。我們很開心能夠獲得此份的殊榮，更謝謝教育部提供如此好的平臺，讓學生們創作的作品有機會被更多人看見。



2020 墨西哥國際海報雙年展  
2020 International Poster Biennial  
in Mexico (BICM)  
入選 | Selected

姓名  
黃維昱 Huang, Wei-Yu  
丁俊杰 Ding, Jun-Jie

作品名稱  
自殘  
It Hurts

就讀學校  
亞洲大學  
創意設計學院  
視覺傳達設計學系碩士班

指導老師  
游明龍 Yu, Ming-Lung





2020 墨西哥國際海報雙年展  
2020 International Poster Biennial  
in Mexico (BICM)  
入選 | Selected

姓名  
陳佳儀 Chen, Chia-Yi

作品名稱  
解放我  
Set Me Free

就讀學校  
亞洲大學  
創意設計學院  
視覺傳達設計學系

指導老師  
游明龍 Yu, Ming-Lung



#### 作品概念

幽靈漁網是人們對海洋中廢棄漁具的稱呼，它們很難被察覺，容易使海中生物受其困住，導致撕裂傷、窒息和死亡。我繪製出魚類用盡力氣掙扎後，傷痕累累的模樣，運用紅色的漁繩來強調危險。

#### 獲獎心得

很幸運可以從那麼多作品中被選上，看到自己的作品在地球另一端的墨西哥被展出時覺得很酷。一開始其實對這件作品沒有很有信心，是同學鼓勵我多投一點比賽也無妨，因為學校有提供管道還有經費，我覺得這也是我願意多嘗試的原因。



2020 墨西哥國際海報雙年展  
2020 International Poster Biennial  
in Mexico (BICM)  
入選 | Selected

姓名  
李佳嘉 Li, Jia-Jia

作品名稱  
網路霸凌傷人  
Cyber Bullying Can Hurt

就讀學校  
亞洲大學  
創意設計學院  
視覺傳達設計學系

指導老師  
游明龍 Yu, Ming-Lung



#### 作品概念

躲在匿名身分的背後，無心在網路上說出的話，會化作可怕的利器，殺人於無形。

#### 獲獎心得

有感於青少年憂鬱症比例的提高，我看了許多資料，發現社群軟體的發達是原因之一。希望這張海報能夠警示大家，不要仗著匿名的身分對他人口誅筆伐。也謝謝明龍老師的指導，一針見血地給了我貼切的建議，讓我能創造出這樣的作品！





2020 墨西哥國際海報雙年展  
2020 International Poster Biennial  
in Mexico (BICM)  
入選 | Selected

姓名  
施皓翔 Shih, Hao-Hsiang

作品名稱  
牲畜  
Livestock

就讀學校  
亞洲大學  
創意設計學院  
視覺傳達設計學系

指導老師  
游明龍 Yu, Ming-Lung



#### 作品概念

這些在養殖場的牲畜們，從出生到死亡只有標籤代表他們生命，活著的目的就只有當作我們的食物，希望用這張插畫帶給大家反思。

#### 獲獎心得

很感謝游明龍老師，給我們指引，不斷地刺激我們發想主題，其實好的主題，往往取之於日常生活中，把自己的感受，呈現在畫面上，傳達給大家。對我來說，生命是自由的，而不只是編號，生命的誕生，不是為了成為我們的食物，所以我們要感謝提供我們能量的生命，不要去浪費，同時也要適當宰殺，以最人道的方式對待他們。



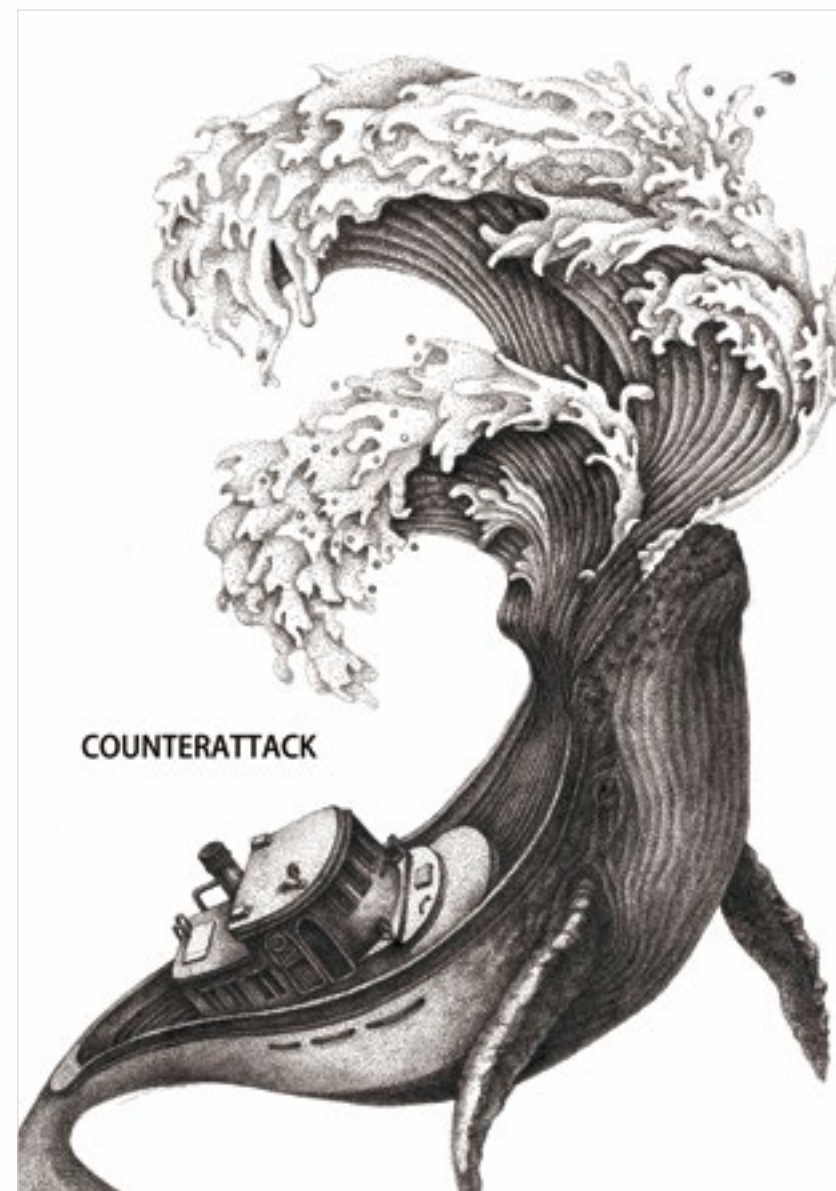
2020 墨西哥國際海報雙年展  
2020 International Poster Biennial  
in Mexico (BICM)  
入選 | Selected

姓名  
張力云 Chang, Li-Yun

作品名稱  
反撲  
Counterattack

就讀學校  
亞洲大學  
創意設計學院  
視覺傳達設計學系

指導老師  
游明龍 Yu, Ming-Lung



#### 作品概念

鯨魚在海洋中是沈穩安然的精神存在，也是海洋中最大的生物。人類的文明卻建立在傷害生態的基礎之上，漁船代表貪婪的破壞，伴隨著科技的進步、惡意的破壞與污染，儘管是沈穩如山的鯨魚，也將採取行動，反撲人類。

#### 獲獎心得

發想的時候，定出了大框架—海洋。思索著海洋與人的關係，並在描繪的過程中，發現鯨魚、海洋的美、浪花的跳動與動態的美感，也因為看了許多海洋的資料，更喜歡海洋帶來的寧靜感受，同時也感受到環境帶來的影響與變動。





2020 墨西哥國際海報雙年展  
2020 International Poster Biennial  
in Mexico (BICM)  
入選 | Selected

姓名  
林宜諠 Lin, Yi-Xuan

作品名稱  
我們不是食物  
We Are Not Food

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

有許多瀕臨絕種的動物被捕捉，輕鬆就能進入他人的嘴裡，想透過黑色幽默呈現人們把生命當成隨手丟進嘴裡的零食，也透過畫面上完整的動物形體，暗示人類以為只是食用了牠們身體的一部份，實際上卻是讓牠們陷入死亡。

#### 獲獎心得

當我知道自己獲獎時非常的訝異，也非常的開心，很謝謝老師一路的重視，讓我有機會把自己的創作理念繼續延伸發想，讓整體的畫面更加完整。有幸能夠獲得這項殊榮，不僅讓我在創作這條路上更有想法，也讓我有更多的成就感。



2020 墨西哥國際海報雙年展  
2020 International Poster Biennial  
in Mexico (BICM)  
入選 | Selected

姓名  
魏曉濤 Wei, Siao-Jhen

作品名稱  
傾聽  
Be Heard but Not Hurt

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  
陳瓊蕙 Chen, Chiung-Hui



#### 作品概念

暴力侵害不只是拳打腳踢的肢體暴力，更多的是言語暴力。此海報寓意著，有時言語上的傷害難以被發掘，卻是強烈的存在。同時，耳朵的意象也再次強調婦女的權益，需要被世界聽見。

#### 獲獎心得

婦女權益一直以來是我相當關注的議題，很慶幸能在就學期間，透過設計讓大眾聽見我的理念。謝謝教育部的獎勵計畫和指導老師一直以來的教導與協助。期許自己在未來能持續以創作的方式讓更多社會議題被眾人所關注。





**2020 莫斯科國際平面設計  
雙年展金蜂獎**  
2020 Golden Bee Global Biennale of  
Graphic Design  
**Short List Selected**

**姓名**

許智偉 Hsu, Chih-Wei

**作品名稱**

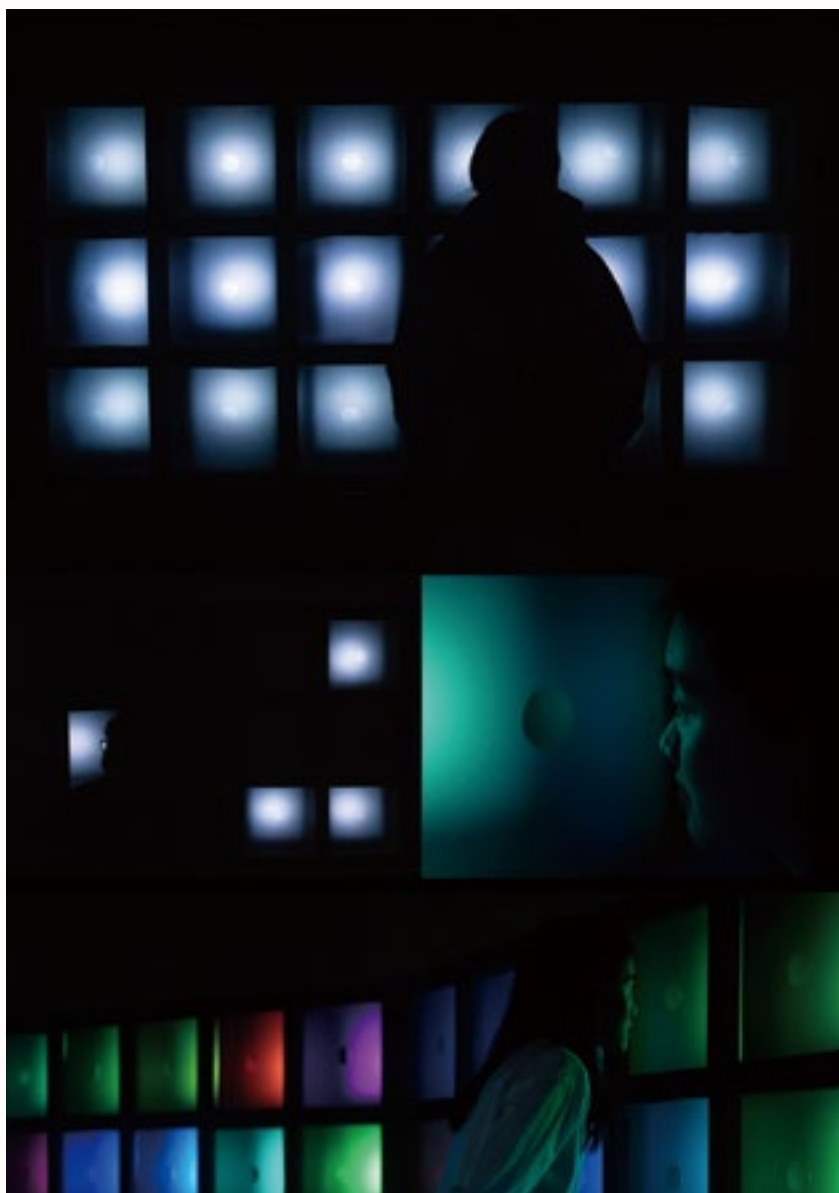
無人知曉的此時彼刻  
The Unknown Moment

**就讀學校**

國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系碩士班

**指導老師**

李根在 Lee, Ken-Tsai



**作品概念**

以匿名式的投稿網站收錄 80 餘位投稿者的私密故事，並透過藝術裝置與燈光編碼，使燈箱隨機亮起與熄滅，呈現秘密的不確定性與短暫被閱讀的特性，建構其實驗性場域讓故事提供者與閱讀者進行不接觸的互動。

**獲獎心得**

十分開心能夠獲得此獎項，並於最終決選時與其他國家的作品一同競爭，有別於過往的平面作品，在實驗性影片項目類別能夠得到此肯定，令自己感到十分意外，同時也對作品呈現的多樣性有了更多的認知與信心，期許自己在未來創作作品的面向上，能夠藉由這次的經驗發展更多元的方向。



**2020 莫斯科國際平面設計  
雙年展金蜂獎**  
2020 Golden Bee Global Biennale of  
Graphic Design  
**Short List Selected**

**姓名**

徐佩玟 Xu, Pei-Wen

**作品名稱**

貪婪的怪物  
Greedy Monster

**就讀學校**

國立臺灣藝術大學  
設計學院  
視覺傳達設計學系

**作品概念**

這個設計是我對於錢的渴望誕生出來的一幅畫。

**獲獎心得**

這幅作品完成之前，我希望可以用蠟筆或者繪畫的方式來創作。貪婪的怪物畫出來後，我會跑到很遠的地方看，看看會不會看不清楚、模糊。畫面強度夠不夠？我想表達有傳達嗎？然後把設計完後的作品給我奶奶看，聽她的回饋。







**2020 莫斯科國際平面設計  
雙年展金蜂獎**  
2020 Golden Bee Global Biennale of  
Graphic Design  
入選 | Selected

**姓名**  
楊順志 Yang, Shun-Zhi

**作品名稱**  
該死  
Damn It

**就讀學校**  
國立臺灣藝術大學  
設計學院  
視覺傳達設計學系



**作品概念**

此為字體排印的實驗作品，透過極度繁複密集的編排模糊文字與圖形之間的疆界，試圖闡述腦袋一片大混亂時的思考樣態。

**獲獎心得**

與前幾屆不同的是這一屆新增了更多不同面向的參賽組別，但同時也拿掉學生組這個選項，使得這次的競爭需要面對的是世界上更廣闊無邊的創作者們。有幸能從篩選競爭中脫穎而出，表示當時的試驗效果是有趣而且成功的，對創作者來說是一個正向的鼓勵。



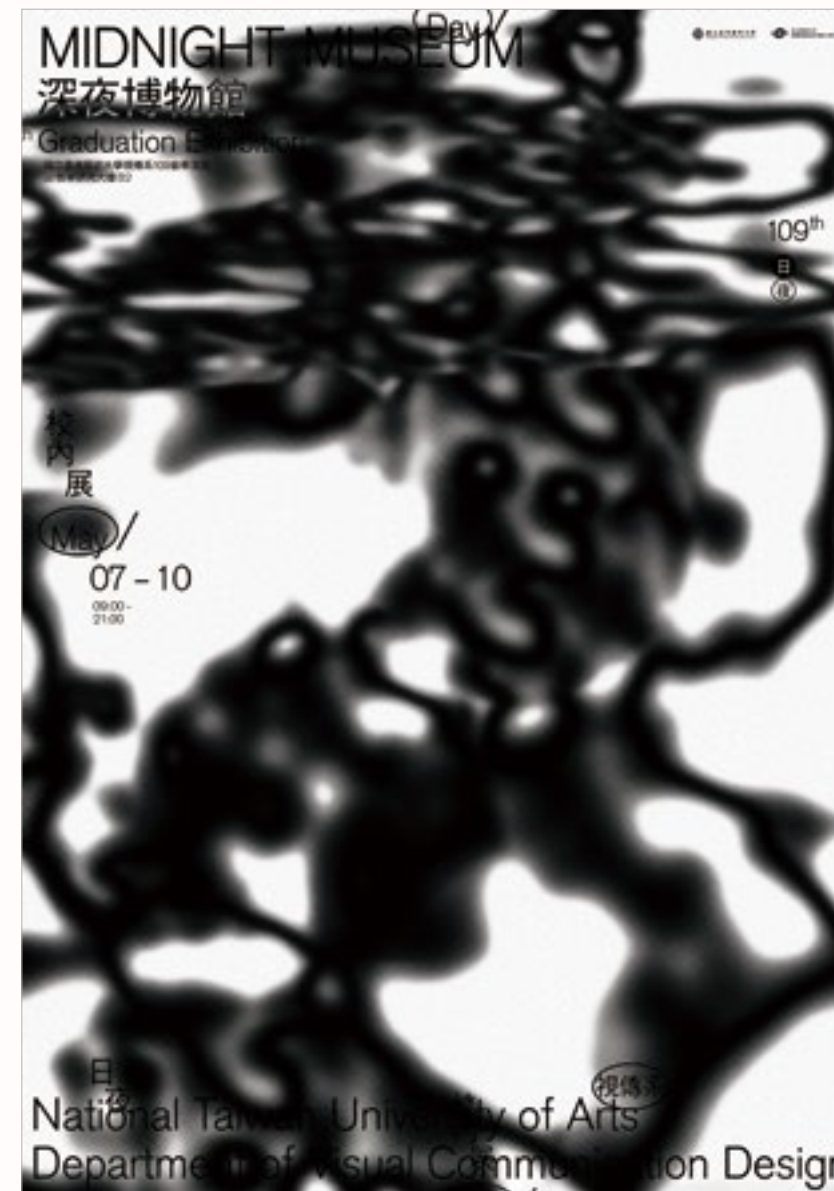
**2020 莫斯科國際平面設計  
雙年展金蜂獎**  
2020 Golden Bee Global Biennale of  
Graphic Design  
入選 | Selected

**姓名**  
楊順志 Yang, Shun-Zhi

**作品名稱**  
深夜博物館  
Midnight Museum

**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**  
李尉郎 Lee, Wei-Lang  
林俊傑 Lin, Chun-Chieh



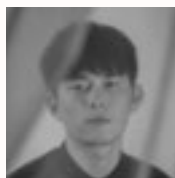
**作品概念**

展策聚焦於創作者的思緒與環境交互影響所綿延出的種種，而主視覺以液態流動且不穩定的抽象影像，回應創作者創作時精神與情緒上的變化。

**獲獎心得**

此畢業展覽主視覺設定希望打破過往常規，刻意不透過特定數個符號圖形串聯，反之透過幾個相似相仿的圖像去建立出整體形象。這個設定手法無疑是一項新的實驗挑戰，很慶幸最終這個圖像的完整性、美學性與實驗性同時受到國內外評審的青睞，相信這能為將來的畢業生創造一種新的可能。





2020 莫斯科國際平面設計  
雙年展金蜂獎  
2020 Golden Bee Global Biennale of  
Graphic Design  
入選 | Selected

姓名

謝宗宜 Xie, Zong-Yi

作品名稱

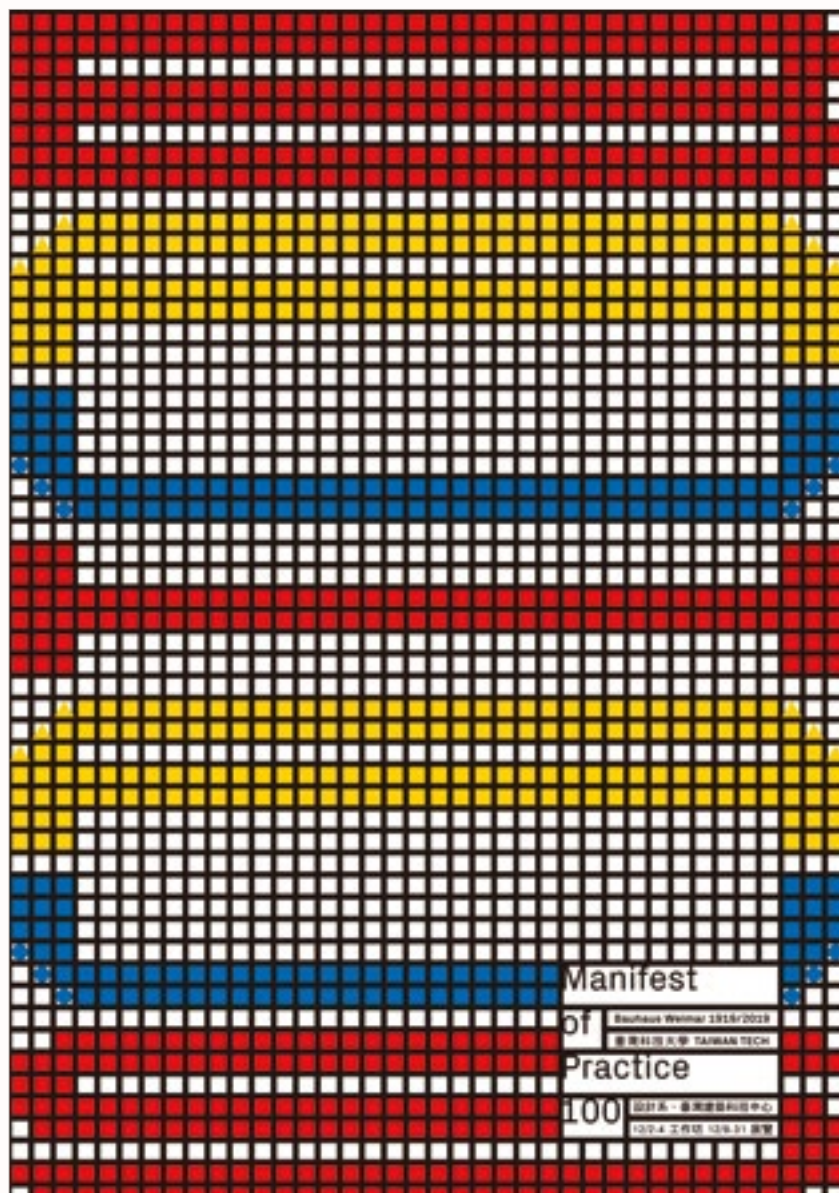
包浩斯百年工作坊與展覽 - 海報創作  
Bauhaus 100: Manifest of  
Practice - Poster

就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系碩士班

指導老師

李根在 Lee, Ken-Tsai



作品概念

大學校園中的包浩斯宣言，國立臺灣科技大學設計系李根在教授，帶領學生在校園中進行參與式海報實驗創作，向包浩斯 100 年致敬。

獲獎心得

感謝李根在教授的指導，很榮幸可以參與此次的創作，從「包浩斯百年」的展覽及海報創作皆受益良多。李根在教授將許多國際設計知名活動帶入校園，使學習環境與國際時事接軌，也讓學生有與國外講師實際互動的機會，非常感謝教授的協助。也非常榮幸能夠在今年「莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎」中獲得評審們的肯定，讓臺灣的校園創作能參與在如此盛大的包浩斯百年紀念海報展之中。



2020 莫斯科國際平面設計  
雙年展金蜂獎  
2020 Golden Bee Global Biennale of  
Graphic Design  
入選 | Selected

姓名

蘇筱雯 Su, Xiao-Wen

作品名稱

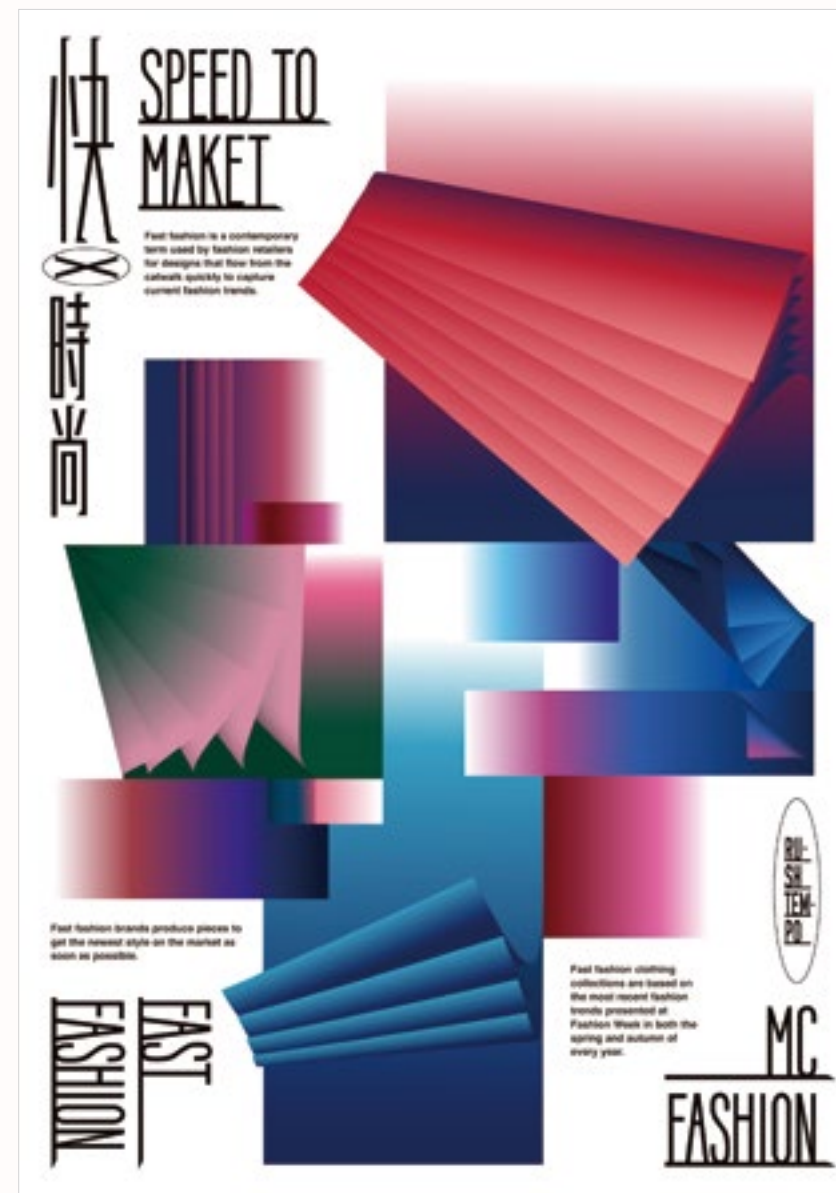
快時尚  
Fast Fashion

就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系碩士班

指導老師

柯志祥 Ko, Chih-Hsiang



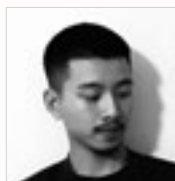
作品概念

此海報傳遞現今時尚產業快與變的形象。以摺紙的效果，模擬服飾剪裁的立體感，簡約的色塊象徵布料，時尚如同魔法，快速的變化出千變萬化的服裝款式，大量地堆疊也隱喻快時尚產業的浪費議題。

獲獎心得

感謝教育部與設計戰國策單位，鼓勵設計學子們參與各個國際比賽，讓臺灣的設計能量得以不斷提升，也增添國際的能見度。戰國策官網內清楚地整理了各比賽的細節，我也是在當中發現了金蜂獎的競賽，抱著嘗試的心情，投遞了海報競賽項目，很開心能夠順利入圍。看到這麼多臺灣的作品角逐國際設計大獎，並且獲得很好的成果，讓我對臺灣的設計產業更有信心，期許這樣的能量能夠一直延續下去！





2020 莫斯科國際平面設計  
雙年展金蜂獎  
2020 Golden Bee Global Biennale of  
Graphic Design  
入選 | Selected

姓名

蔡偉群 Cai, Wei-Qun

作品名稱

焊  
Plan Action

就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

使用鑄造焊接中文字為素材創作的海報。設計就像金屬焊接的過程。接觸會引發火花、融合、冷靜和聯繫，就像每個焊接點一樣，任何想法都可以結合在一起。

獲獎心得

很開心能夠獲獎，感謝曾經幫助過我的每一個人，無論是老師、同學、還是輸出的店家，過程中得到很多幫助，讓我在學習創作時可以用一種沈浸的模式，在不斷嘗試中找到正確的答案和方法，實驗探索創作的樂趣。另外，也很感謝我在臺科大研究所的指導老師陳彥廷，亦師亦友地帶領我持續創作與精進自我，在設計中享受玩樂、無設限地發揮。



2020 莫斯科國際平面設計  
雙年展金蜂獎  
2020 Golden Bee Global Biennale of  
Graphic Design  
入選 | Selected

姓名

蔡偉群 Cai, Wei-Qun

作品名稱

太極  
TaiChi

就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

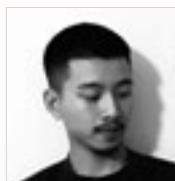
作品概念

使用太極為筆畫的海報設計，以中文字展現日常設計的溝通，就像打太極，時而圓融合一，時而又分離多變。然而設計節就像藝術大會，各門派聚集，互相切磋交流，展現江湖上的字體武林。

獲獎心得

很開心能夠獲獎，感謝曾經幫助過我的每一個人，無論是老師、同學、還是輸出的店家，過程中得到很多幫助，讓我在學習創作時可以用一種沈浸的模式，在不斷嘗試中找到正確的答案和方法，實驗探索創作的樂趣。另外，也很感謝我在臺科大研究所的指導老師陳彥廷，亦師亦友地帶領我持續創作與精進自我，在設計中享受玩樂、無設限地發揮。





2020 莫斯科國際平面設計  
雙年展金蜂獎  
2020 Golden Bee Global Biennale of  
Graphic Design  
入選 | Selected

姓名

蔡偉群 Cai, Wei-Qun

作品名稱

藝術節視覺海報 - 誕  
Taboo-Black Egg

就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

藝術節海報設計系列作。打到一顆污黑發臭的蛋，是人們厭惡的，但卻是幾百顆蛋當中最特別的一顆，就像是被打掉的想法，或許不是不可行，然只是被當成壞掉的蛋而已。

獲獎心得

很開心能夠獲獎，感謝曾經幫助過我的每一個人，無論是老師、同學、還是輸出的店家，過程中得到很多幫助，讓我在學習創作時可以用一種沈浸的模式，在不斷嘗試中找到正確的答案和方法，實驗探索創作的樂趣。另外，也很感謝我在臺科大研究所的指導老師陳彥廷，亦師亦友地帶領我持續創作與精進自我，在設計中享受玩樂、無設限地發揮。



2020 莫斯科國際平面設計  
雙年展金蜂獎  
2020 Golden Bee Global Biennale of  
Graphic Design  
入選 | Selected

姓名

呂依珊 Lu, Yi-Shan

作品名稱

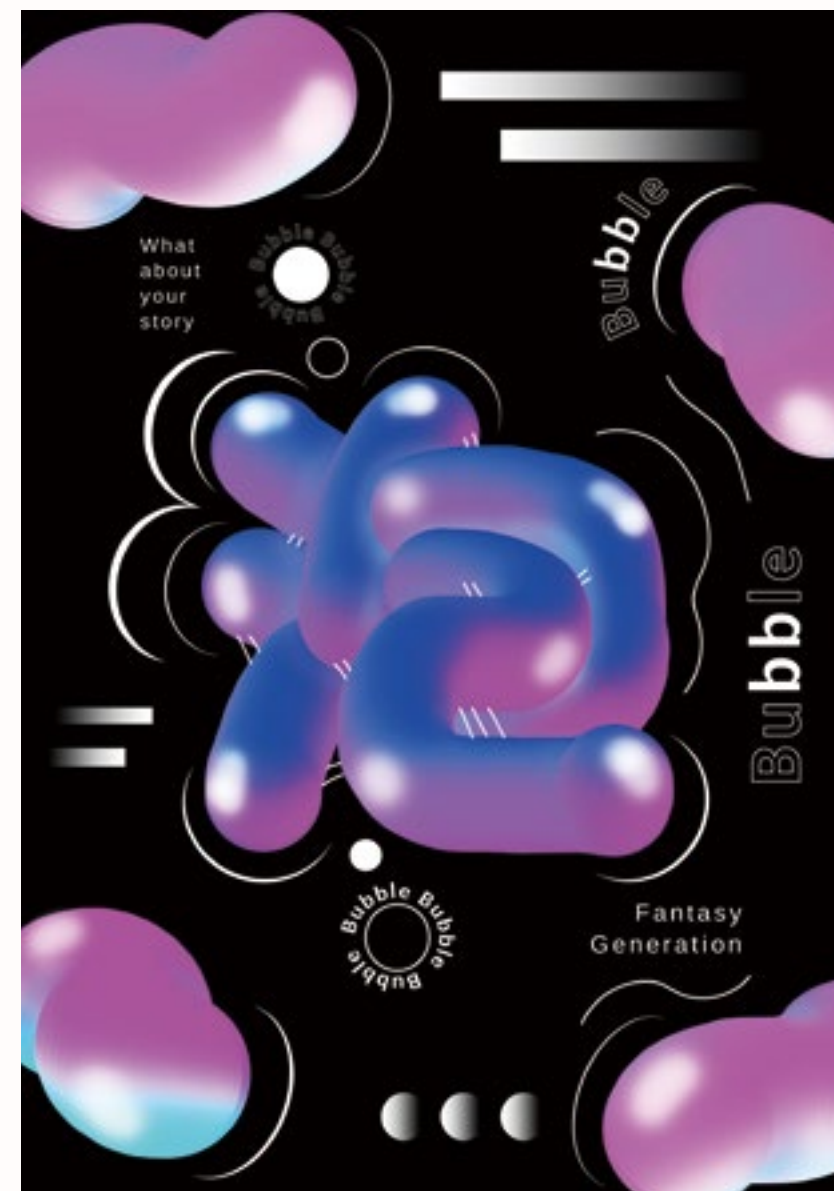
泡泡  
Bubble

就讀學校

正修學校財團法人  
正修科技大學  
生活創意學院  
視覺傳達設計系

指導老師

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



作品概念

幻想就像泡泡一樣擁有許多不同的色彩，但也一樣易碎。因為泡泡容易消失，需要珍惜自己認為最美好的一刻，在充滿幻想的世代中，將最美好的泡泡珍藏起來。

獲獎心得

很榮幸透過比賽與各國設計師們交流，並從欣賞得獎作品中學習與體會。特別感謝老師們用心的栽培與指導，他們給予了很多幫助及支持，也謝謝一路上協助過我的人。我想能得獎也許是因為幸運了一點點，所以會好好珍惜這得來不易的肯定，我還需要更加努力累積實力，最後期許自己未來把握每一次的機會，再創佳績！





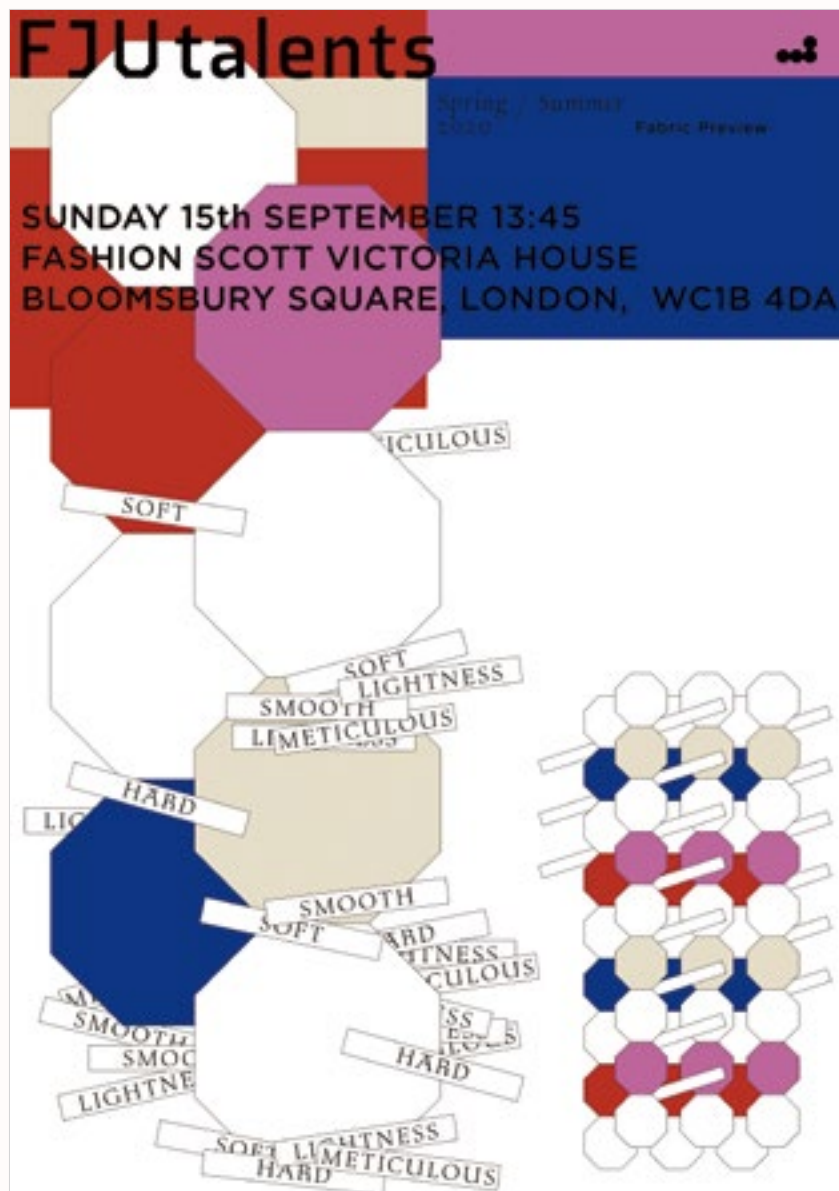
2020 莫斯科國際平面設計  
雙年展金蜂獎  
2020 Golden Bee Global Biennale of  
Graphic Design  
入選 | Selected

姓名  
朱俊達 Chu, Chun-Ta

作品名稱  
FJU Talents 織品實驗  
FJU Talents Fabric Preview

就讀學校  
國立臺灣師範大學  
藝術學院  
設計學系碩士班

指導老師  
劉建成 Liu, Chien-Cheng  
高元龍 Kao, Yuan-Lung

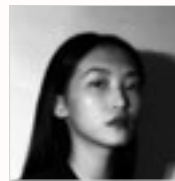


#### 作品概念

替輔大織品服裝學院所創立的新銳設計師培育平臺做的標誌，再將品牌的視覺元素延展成海報，標誌概念為新銳設計師從石頭到鑽石的過程，再透過排列的順序模擬出織品的結構，呼應輔大織品服裝院對於織品面料的指標性特色。

#### 獲獎心得

很開心能夠獲獎，非常榮幸能夠有機會透過競賽來驗證自己的創作實驗，並收到海外的肯定。這張海報其實並非實際運用的專案稿，而是當初其中一款提案，但是因為非常地喜歡，所以重新做了一些調整後將其留下並且送出參賽，所以很開心能夠在這個地方讓作品被看見，感恩一切。



2020 莫斯科國際平面設計  
雙年展金蜂獎  
2020 Golden Bee Global Biennale of  
Graphic Design  
入選 | Selected

姓名  
郭佩岑 Guo, Pei-Cen

作品名稱  
喀喳 The Story About Us  
Ka Cha - The Story About Us

就讀學校  
國立臺灣師範大學  
藝術學院  
設計學系



#### 作品概念

喀喳，按下相機快門，一個生活的片段、回憶被記錄成繪本。在歲月痕跡的照片塗上新圖像，製造記憶、想像。如同創作繪本時，回溯記憶並用全新的手法紀錄，來乘載我們過去的生活片段及故事。

#### 獲獎心得

非常感謝教育部提供「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」獎勵金的機會，並深感幸運與榮幸能夠獲得此份獎勵金。同時這也鼓勵自己提起動力去創作不同類型的設計作品，並更加積極地去參與國外設計競賽。





2020 莫斯科國際平面設計  
雙年展金蜂獎  
2020 Golden Bee Global Biennale of  
Graphic Design  
入選 | Selected

姓名

林育靚 Lin, Yu-Jin

作品名稱

統治  
Predominant

就讀學校

國立高雄師範大學  
文學院  
地理學系博士班

指導老師

吳連賞 Wu, Lien-Shang  
楊雅君 Yang, Ya-Jun  
林維俞 Lin, Wei-Yu



作品概念

統治是為權力的操縱，無論是家庭、社會及國家，都持續發生著，只要有人想站上更高的位子，執行個人或為人們的任何利益或福利，一旦執行權利後，就會有著如同畫面表現的身、心、靈等壓迫(力)狀態。

獲獎心得

非常榮幸能連續兩年獲得莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎的殊榮和 IDC 設計戰國策獎勵金的頒發，這個獎項對個人來說，只為嘗試多種創作表現，並運用海報設計之載體，傳達對於議題的詮釋及理念到國際上，共鳴與回應是自己所期待的。在此也特別感謝指導教授們的一路引導，致使育靚能夠獲得國際獎項的肯定，對於日後的創作是一大鼓勵。



作品概念

冠狀病毒爆發後，當時中國是受災最嚴重的地區，政府創造了各種具有中國特色，且有趣和真實的紮根口號，使每個人和許多文化程度較低的人都可以了解防疫工作，以及防疫的重要性，並儘快結束流行。

獲獎心得

非常高興能得獎，我會繼續加油的：D



2020 莫斯科國際平面設計  
雙年展金蜂獎  
2020 Golden Bee Global Biennale of  
Graphic Design  
入選 | Selected

姓名

李昌虎 Li, Chang-Hu

作品名稱

警告!!! 新冠病毒來了  
Warning!!! Covid Is Coming

就讀學校

國立臺中科技大學  
設計學院  
商業設計系





2020 莫斯科國際平面設計  
雙年展金蜂獎  
2020 Golden Bee Global Biennale of  
Graphic Design  
入選 | Selected

姓名

劉庭安 Liu, Ting-An  
黃郁婷 Huang, Yu-Ting  
謝孟芴 Hsieh, Meng-Chin

作品名稱

神氣活現  
Vivid-Taiwanese-God

就讀學校

臺中市私立新民高級中學  
多媒體設計科

指導老師

王建翔 Wang, Chien-Hsiang  
黃美玲 Huang, Mei-Ling



作品概念

本次海報設計的理念，是希望全世界的人能更了解臺灣民間信仰所蘊含的意義。視覺設計上運用簡潔的幾何直線、橫線、比例、分割構成及活潑的色彩計畫，呈現出與傳統視覺設計不一樣的臺灣神明，充滿了趣味性。

獲獎心得

這次參賽對我們來說是一次很好的經歷，也很高興能夠獲獎，這次的專題製作讓我們更加了解了臺灣神明的淵源和魅力，也明白了不同風格的表現形式都有各自的特色，讓我們堅定了將神明文化與設計相結合，並且傳承下去的想法。在不同意象轉換的過程中，很多小細節都需要花費大量的心力去分析和探討，才能夠讓作品呈現出最好的韻味，不斷地討論和修改讓我們的作品更完美，克服失敗與挫折後的成就感也使我们更加進步。最終我們不只學到了如何克服困難，也學到了團隊合作、各司其職的重要性，這對我們的未來有很大的幫助。



作品概念

海報講述了新聞媒體和社交網絡上的假新聞如何影響人們的判斷，甚至引起不必要的衝突。所以，重要的是每個人都保持客觀並仔細思考，而不是盲目地相信你看到的一切。

獲獎心得

我很榮幸能獲得這份榮耀，創作時我用了很長時間去琢磨塑造，這份獎項肯定了我的精神與努力。有趣的是，在我某天半夜睡不著時，泡了一杯黑咖啡想到了這個靈感，所以這不光只有我對假新聞的看法，也包含了我當時的心境，就像我常常告訴自己：「藝術家用作品表達自己的感情，設計師為他人訴說情感。」



2020 波蘭華沙國際  
海報雙年展  
2020 International Poster  
Biennale in Warsaw  
Honourable Mention

姓名

張家銘 Zhang, Jia-Ming

作品名稱

抵禦流行病  
Resisting Disinfodemic

就讀學校

醒吾學校財團法人  
醒吾科技大學  
設計學院  
商業設計系

指導老師

鄒家豪 Brad Tzou





2021 芬蘭拉赫第國際  
海報三年展  
2021 Lahti International  
Poster Triennial  
入選 | Selected

姓名

杜浩璋 Tu, Hao-Wei

作品名稱

重建台灣傳統文化  
Rebuild Taiwan's Traditional Culture

就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系碩士班

指導老師

李根在 Lee, Ken-Tsai



作品概念

根據觀察，許多臺灣人認為自己的文化過時或乏味，這些海報旨在慶祝臺灣的傳統。文化主題是通過描繪寺廟的龍柱和傳統宮殿的門環來傳達的。海報圖案是用手抓住古代物品完成的，使它們看起來像啞鈴或體操環。

獲獎心得

感謝根在老師上課的用心指導，海報的圖像是用手抓住古代物品完成的，使它們看起來像啞鈴或體操環。老師也提示動感的字體和充滿活力的民族色彩營造出充滿活力的整體外觀。每一次上老師的課都獲得許多啟發與靈感，老師也給予很多回饋與意見引導，感謝老師。



2021 芬蘭拉赫第國際  
海報三年展  
2021 Lahti International  
Poster Triennial  
入選 | Selected

姓名

莊斌凱 Chuang, Pin-Kai

作品名稱

聽見後 - 庶民講堂  
After Listening - Folk Lecture

就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系碩士班

指導老師

鄭中義 Cheng, Chung-Yi  
張聰賢 Chang, Tsung-Hsien



作品概念

此講座以聽見自己內在的聲音，看見社會最真實的價值為初衷。視覺以交織的聲波線堆疊出耳朵的形象傳達「聽」的概念，並於耳洞的位置使用燙雷射的加工，以多種色澤的變化代表講座多元思考之理念。

獲獎心得

設計競賽是個十分不確定的領域，獲獎固然是一份肯定但這之間存在一定成分的運氣與緣分。當處於模糊的標準之中時，能衷於自我並時時汲取養分充實內在，我想這會是較為舒服的心態，這也是指導老師所教導我的「存在遞增，形式遞減」。感謝設計戰國策的獎勵金，在學階段能有資源參與國際競賽是件非常幸福的事。





2021 芬蘭拉赫第國際  
海報三年展  
2021 Lahti International  
Poster Triennial  
入選 | Selected

姓名

莊斌凱 Chuang, Pin-Kai

作品名稱

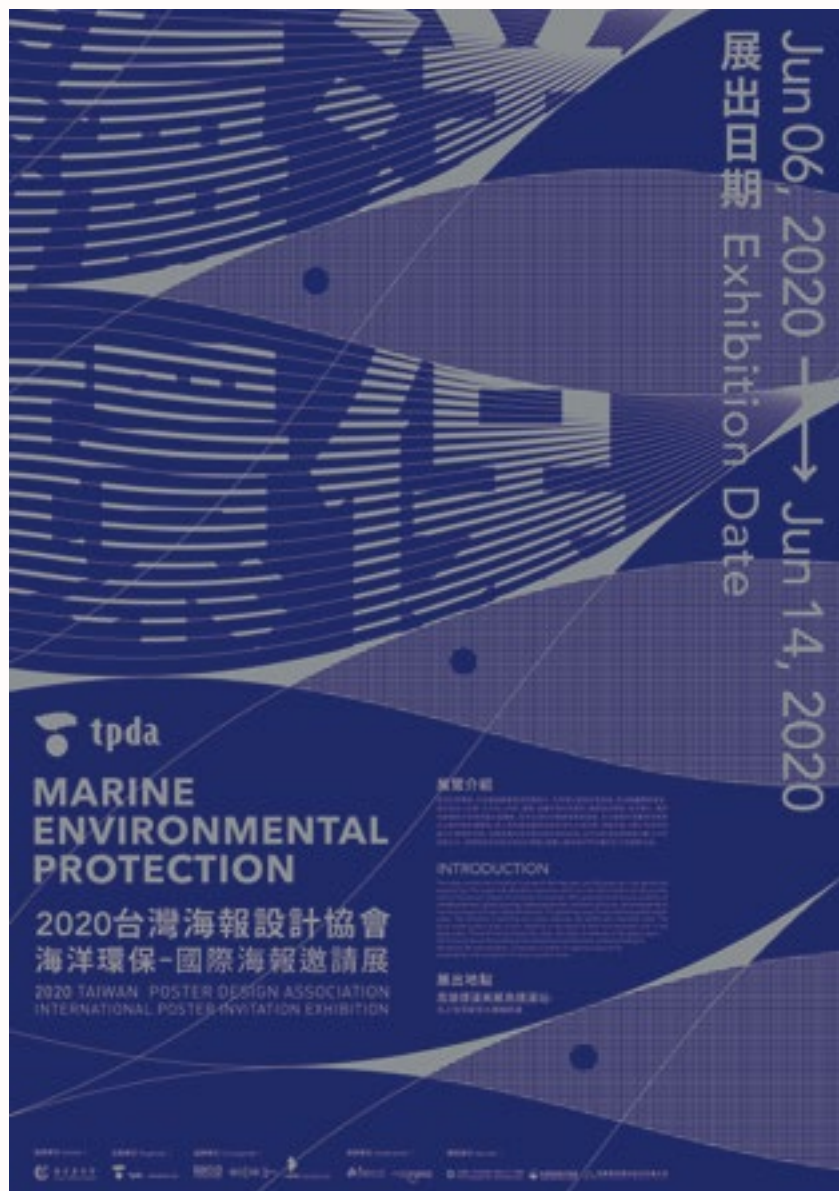
海洋環保-2020 台灣海報設計協會  
國際海報邀請展  
Marine Environmental Protection-  
2020 Taiwan Poster Design  
Association International Poster  
Invitation Exhibition

就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系碩士班

指導老師

鄭中義 Cheng, Chung-Yi  
張聰賢 Chang, Tsung-Hsien



作品概念

海洋環保為 2020 年台灣海報設計協會國際海報邀請展的主題，主視覺透過交織的線條營造海洋的波紋，並於負空間融入魚的符碼，透過藍、銀兩色的穿插象徵相互依存的海洋與人類。

獲獎心得

設計競賽是個十分不確定的領域，獲獎固然是一份肯定但這之間存在一定成分的運氣與緣分。當處於模糊的標準之中時，能衷於自我並時時汲取養分充實內在，我想這會是較為舒服的心態，這也是指導老師所教導我的「存在遞增，形式遞減」。感謝設計戰國策的獎勵金，在學階段能有資源參與國際競賽是件非常幸福的事。



作品概念

以木紋和家的意象創造這張海報，希望讓人們意識到使用永續環境的木材能夠維持自然的平衡與家的溫暖。

獲獎心得

非常開心這張作品：木質家園 Wood & Home，能榮獲芬蘭拉赫第國際海報三年展的入選，作品將會被展出在芬蘭海報博物館，真的非常開心。非常感謝李根在老師在課堂的用心指導，也鼓勵學生創意發想以及可以嘗試投稿，才有這次的殊榮。



2021 芬蘭拉赫第國際  
海報三年展  
2021 Lahti International  
Poster Triennial  
入選 | Selected

姓名

杜浩瑋 Tu, Hao-Wei

作品名稱

木質家園  
Wood & Home

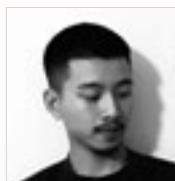
就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系碩士班

指導老師

李根在 Lee, Ken-Tsai





2021 芬蘭拉赫第國際  
海報三年展  
2021 Lahti International  
Poster Triennial  
入選 | Selected

姓名

蔡偉群 Cai, Wei-Qun

作品名稱

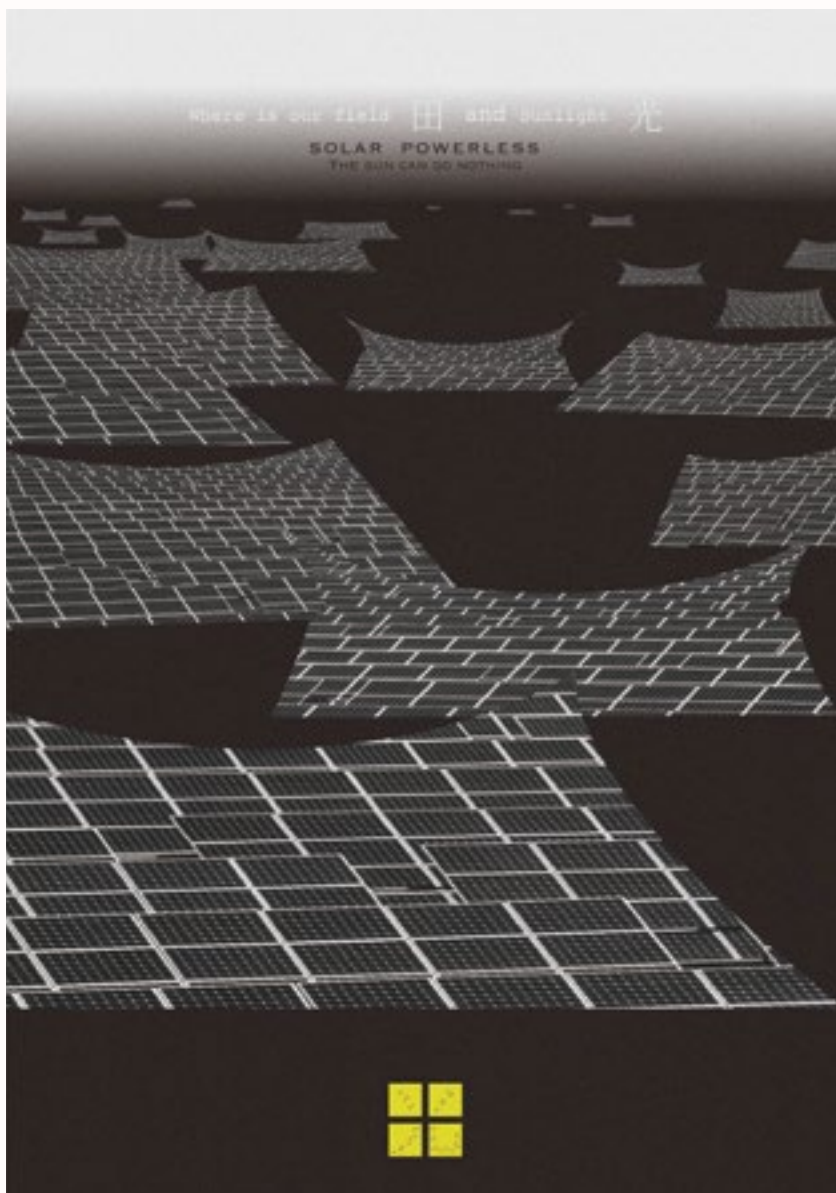
太陽無能  
Solar Powerless

就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

14,000 公頃農耕地將被廢棄，原本的綠田地、藍魚塭，現在向遠方俯瞰將全部變黑色補丁，綠色能源固然對環境的危害降低，但少了自然土地的藍天綠地，對下一代子孫並未是一件好事，值得省思。

獲獎心得

很開心能夠獲獎，感謝曾經幫助過我的每一個人，無論是老師、同學、還是輸出的店家，過程中得到很多幫助，讓我在學習創作時可以用一種沈浸的模式，在不斷嘗試中找到正確的答案和方法，實驗探索創作的樂趣。另外，也很感謝我在臺科大研究所的指導老師陳彥廷，亦師亦友地帶領我持續創作與精進自我，在設計中享受玩樂、無設限地發揮。



2021 芬蘭拉赫第國際  
海報三年展  
2021 Lahti International  
Poster Triennial  
入選 | Selected

姓名

王韶均 Wang, Shao-Chun

作品名稱

人對海洋做了什麼？  
What Did Humans Do to The Ocean?

就讀學校

國立臺灣師範大學  
藝術學院  
設計學系碩士班

指導老師

施令紅 Shih, Ling-Hung



作品概念

全球流入海洋的塑膠物日益增加，對環境造成破壞，使無數海洋生物面臨威脅。海報以不平衡的陰陽點出陰盛陽衰的狀態，而在龐大的塑膠中鯨魚只是滄海一粟。藉此讓人們省思要如何與海洋環境共存。

獲獎心得

很開心作品「What Did Humans Do To The Ocean?」於芬蘭拉赫第國際海報三年展中獲得入選，也感謝設計戰國策對於作品的肯定，在設計戰國策舉辦的活動中不斷擴展自己對設計的視野，讓我在對設計的無限可能性而迷惘時有其他不同的想法，也會繼續讓自己更努力於創作中，最後感謝帶領我參加國際設計競賽的施令紅老師。





2021 芬蘭拉赫第國際  
海報三年展  
2021 Lahti International  
Poster Triennial  
入選 | Selected

姓名

王韶均 Wang, Shao-Chun

作品名稱

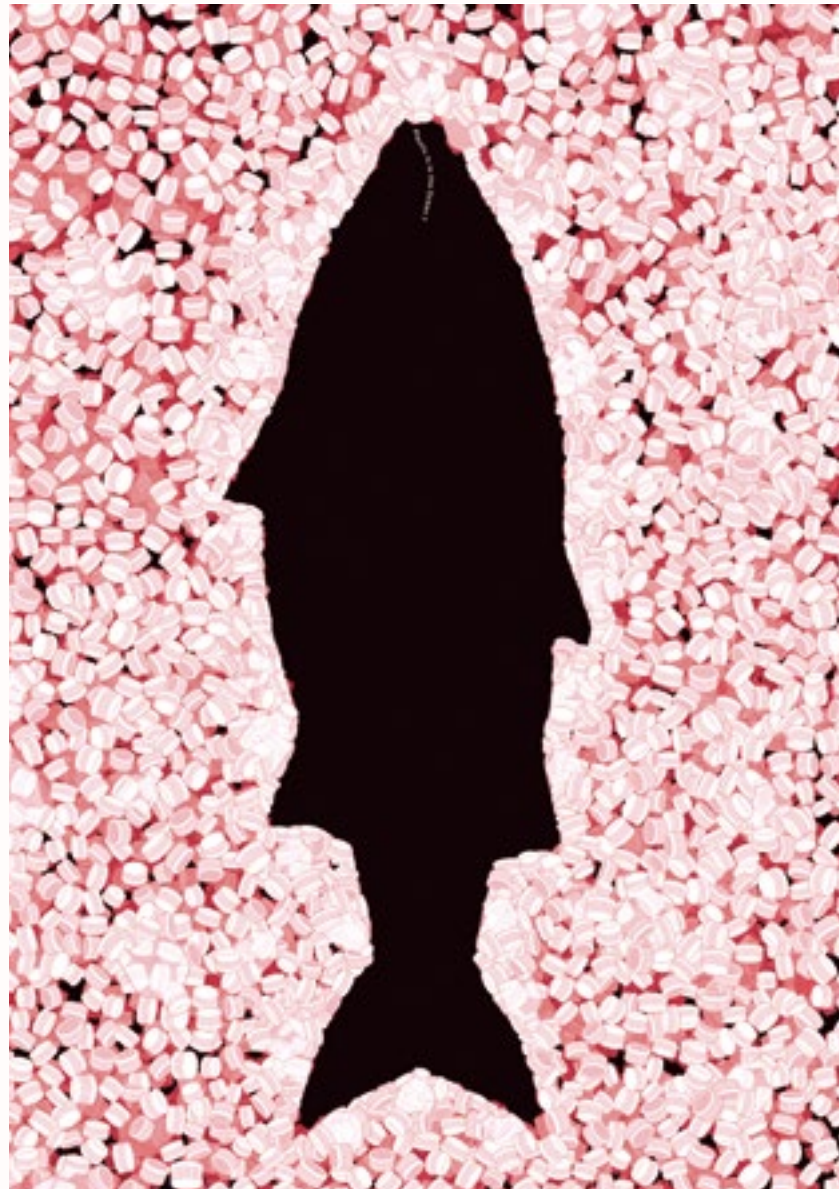
有多少塑膠在海洋?  
Plastic Is in The Ocean?

就讀學校

國立臺灣師範大學  
藝術學院  
設計學系碩士班

指導老師

施令紅 Shih, Ling-Hung



作品概念

海洋中充斥許多塑膠，大至人造廢棄物、小至塑膠顆粒污染。海報以塑膠瓶蓋暗指充斥塑膠的海洋，並堆砌出魚的輪廓，代表魚與塑膠垃圾是無法共存的。藉此讓人們省思如何解決目前的問題。

獲獎心得

很開心作品「Plastic Is In The Ocean?」於芬蘭拉赫蒂國際海報三年展中獲得入選，也感謝設計戰國策對於作品的肯定，在設計戰國策舉辦的活動中不斷擴展自己對設計的視野。看到得獎時很驚訝，因為海報是第一次嘗試的領域，也是第一次在國際設計競賽中獲獎，每次都覺得自己作品要再努力。謝謝一路上幫助的貴人，其中最感謝的人是帶領我參加國際設計競賽的施令紅老師，在海報發想以及創作中不斷嘗試各種可能性，而老師對設計的堅持讓我感受到對作品不只需要花心思，更重要的是想把作品做到極致。



2021 芬蘭拉赫第國際  
海報三年展  
2021 Lahti International  
Poster Triennial  
入選 | Selected

姓名

劉芝妤 Liu, Zhi-Yu

作品名稱

再生  
Regeneration

就讀學校

臺中市私立新民高級中學  
多媒體設計科

指導老師

王建翔 Wang, Chien-Shiang



作品概念

這是一幅夜裡的山景意象，諷刺的是人類對於濫用塑膠袋所造成的環境危害。人們應該要對於這件事情的嚴重性有所重視，若是繼續忽視這個環境亂象，堆積如山的塑膠袋將會對我們的地球村有嚴重的危害，造成不可逆的傷害。

獲獎心得

透過設計這張海報，發現對於環境保育的重要性，在我們珍貴的山林裡，隨地的垃圾及不能隨時間分解的塑膠袋，嚴重危害了山林的生存環境。透過一幅山間夜景的意象想要呈現的是一種讓人類深刻地反思，堆積如山的塑膠袋在美麗的月夜之下究竟是魅力抑或是一種殺傷力？這次得到了紅點獎的殊榮，讓作品和理念能夠推向國際被更多人看見，感謝指導老師積極地協助參與多項國內外比賽，同時搜集與觀摩了各種得獎作品，增加自己設計的知識，並也了解到比賽不僅僅是得獎與否，透過比賽過程提升專業素養才是最重要的。





2021 芬蘭拉赫第國際  
海報三年展  
2021 Lahti International  
Poster Triennial  
入選 | Selected

姓名

藍毓煊 Lan, Yu-Xuan

作品名稱

黑暗  
Dark

就讀學校

醒吾學校財團法人  
醒吾科技大學  
設計學院  
商業設計系

指導老師

翁永圳 Weng, Yung-Chun



作品概念

現在空氣污染日漸嚴重，所以利用攝影手法拍出煙霧瀰漫的樣子，並塑造出惡魔的臉孔，意象現在空氣污染的問題正在吞噬掉人類肺部的健康。

獲獎心得

這次獲獎很意外，因為從高中接觸設計到現在，沒有得過什麼大獎，大二選課時看到國際設計競賽班，就決定挑戰自己的能力。而自己是需要半工半讀的人，大三時課業加重，又上班到很晚，幾乎都是利用半夜的時間在做作業、修改作品，也總是在半夜時與老師討論，也很感謝老師不厭其煩地指導，不管什麼時候都願意花時間幫我作品並給予建議，讓我有這個榮幸得獎。



2021 芬蘭拉赫第國際  
海報三年展  
2021 Lahti International  
Poster Triennial  
入選 | Selected

姓名

張宏群 Chang, Hung-Chun

作品名稱

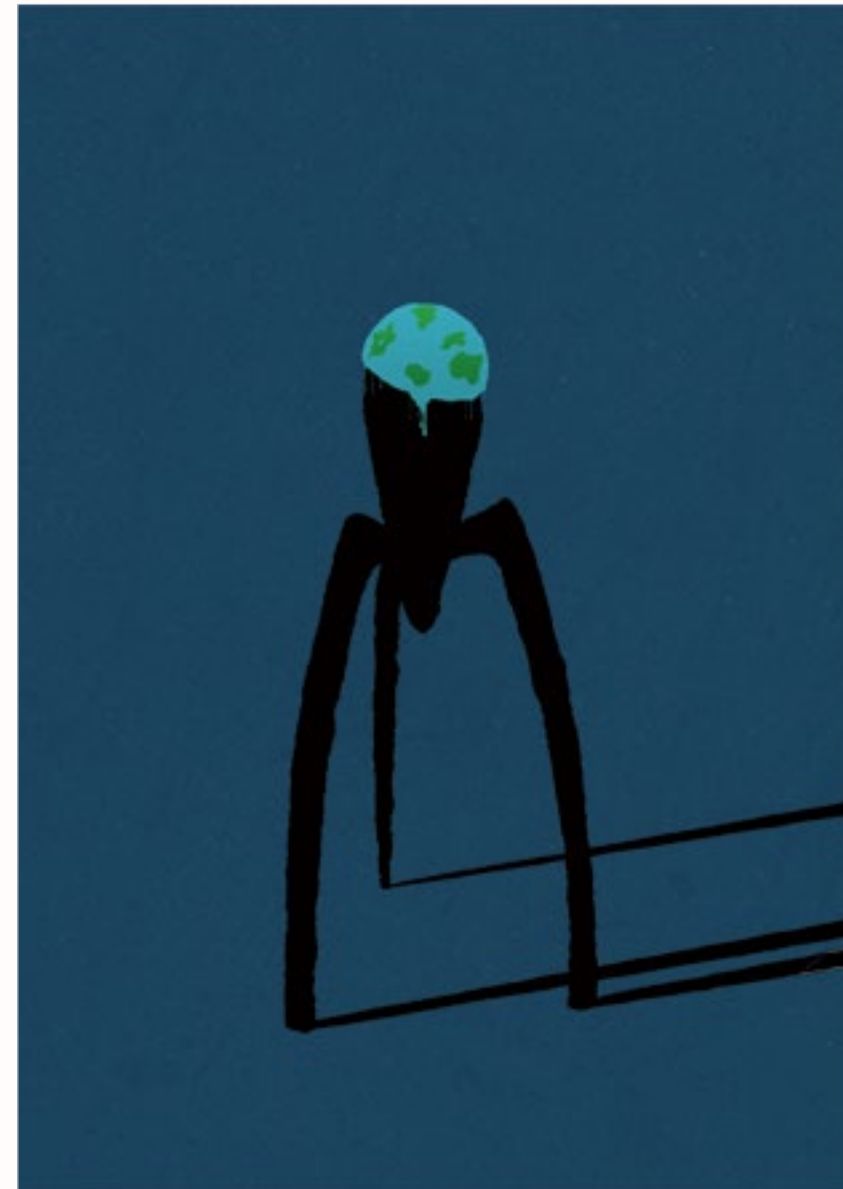
Squeezer

就讀學校

醒吾學校財團法人  
醒吾科技大學  
設計學院  
商業設計系

指導老師

翁永圳 Weng, Yung-Chun



作品概念

我認為我們正處在一個社會飛速發展的時代，在這技術爆炸的時期，人類的科技水平遠超於普通老百姓的想像，可這飛躍性的成長卻也為地球造成了嚴重的負擔，如同壓榨般可怕。

獲獎心得

首先能夠通過 110 年度 IDC 設計戰國策獎勵金審查和榮獲 2021 年拉赫蒂海報三年展的認可實在是個驚喜，也備感榮幸。雖說創作平面藝術海報不是為了得獎，但獲獎無疑是對創作者最大的鼓勵。我個人的興趣愛好是創作海報，更具體的說，是把我想傳達的訊息，從一個故事濃縮成一張畫面。很感謝陪伴著我的家人老師們，如果沒有他們的支持和指點，誰能夠夜以繼日地努力創作呢？感謝所有支持過我的人。也要與所有獲獎人和全國各角落的設計師共勉，除了努力設計創作外，一定要注意身體健康，才能共同為臺灣的設計力走向更長遠的路。謝謝大家。





2021 芬蘭拉赫第國際  
海報三年展  
2021 Lahti International  
Poster Triennial  
入選 | Selected

姓名

林芷伶 Lin, Tzu-Ling

作品名稱

互助  
Mutual Assistance

就讀學校

醒吾學校財團法人  
醒吾科技大學  
設計學院  
商業設計系

指導老師

翁永圳 Weng, Yung-Chun

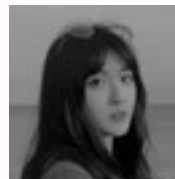


作品概念

人與動物是共存的，善待動物即是善待自己。在地球上時人們總是以人類利益為主，把動物趕盡殺絕，但其實沒有了牠們也代表我們無法存活。

獲獎心得

此次的比賽讓我更了解地球暖化問題以及環保意識。有了這次的獲獎經驗讓我往後有更大的鼓勵，也想藉由這個比賽讓世界更注意到環保議題，用明瞭又簡單的設計，讓任何種族、性別、年齡的人一目了然我的理念。非常謝謝設計戰國策讓臺灣學生有一個鼓勵的平臺，讓設計可以有一個很好的道路可以往前。



2021 日本富山國際海報三年展  
2021 International Poster Triennial  
in Toyama  
銅獎 | Bronze Prize

姓名

王佳敏 Wang, Jia-Min

作品名稱

無形  
Invisible

就讀學校

醒吾學校財團法人  
醒吾科技大學  
設計學院  
商業設計系

指導老師

鄒家豪 Brad Tzou



作品概念

作品把日本富山結合口罩，靈感來自於現在疫情嚴重，外出常常戴著口罩，無法呼吸到新鮮空氣，訴求大家心中所想。

獲獎心得

首先要感謝富山國際海報三年展及評審，讓我的作品榮獲銅獎，對我來說是在作品上的鼓勵與肯定，也在自己的設計生涯中多了一個經驗，很感謝大學四年指導我的鄒家豪老師，不斷地鼓勵我，做各種嘗試與思索更深層的意涵。作品靈感來自於現在疫情嚴重，外出常常戴著口罩，無法呼吸到新鮮空氣，感謝日本在疫情期間捐贈臺灣 AZ 疫苗，成為我們最溫暖的後盾。





2021 日本富山國際海報三年展  
2021 International Poster Triennial  
in Toyama  
銅獎 | Bronze Prize

姓名  
林孟潔 Lin, Meng-Chih

作品名稱  
Hello

就讀學校  
國立臺灣師範大學  
藝術學院  
設計學系博士班

指導老師  
林磐聳 Lin, Pang-Soong  
林俊良 Lin, Chun-Liang

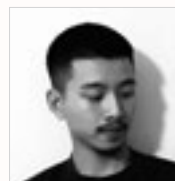


#### 作品概念

現今世代人們使用手指隔著螢幕互相打招呼，只需輕輕一按，你就可以連接整個世界。科技改變了人類生活和我們共享的世界。有利有弊，但我們應該珍惜所擁有的，不要把生命和自由視為理所當然。

#### 獲獎心得

感謝教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫提供設計創作者許多的設計教育資源，並且提供一個平臺讓設計領域的學生能互相交流與學習。同時也感謝我的兩位指導老師林磐聳教授與林俊良教授時時叮囑我持續創作的重要性，未來仍會繼續努力創作並積極參與國際設計競賽。



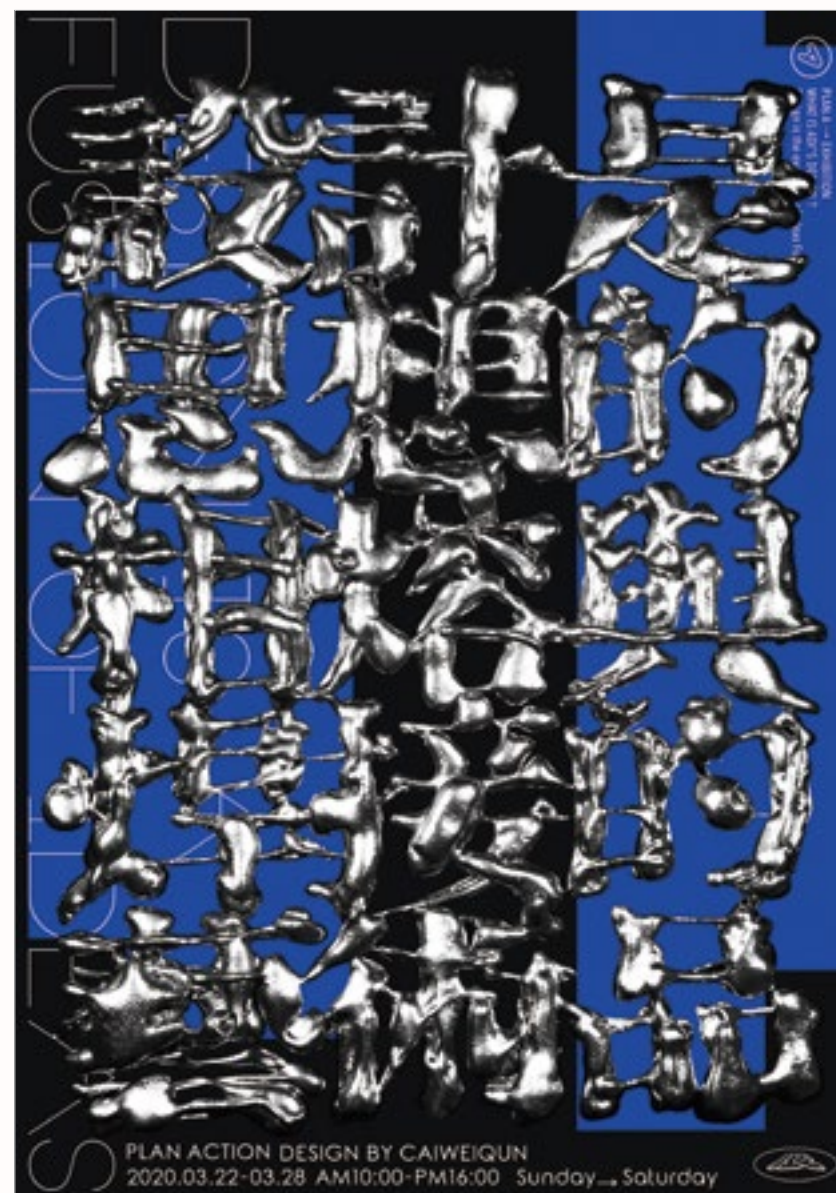
2021 日本富山國際海報三年展  
2021 International Poster Triennial  
in Toyama  
入選 | Selected

姓名  
蔡偉群 Cai, Wei-Qun

作品名稱  
設計是思想的相熔與焊接的藝術品  
Welding

就讀學校  
國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

指導老師  
陳彥廷 Chen, Yan-Ting



#### 作品概念

設計是思想的相熔與焊接的藝術品。

#### 獲獎心得

很开心能夠獲獎，感謝曾經幫助過我的每一個人，無論是老師、同學、還是輸出的店家，過程中得到很多幫助，讓我在學習創作時可以用一種沈浸的模式，在不斷嘗試中找到正確的答案和方法，實驗探索創作的樂趣。另外，也很感謝我在臺科大研究所的指導老師陳彥廷，亦師亦友地帶領我持續創作與精進自我，在設計中享受玩樂、無設限地發揮。





2021 日本富山國際海報三年展  
2021 International Poster Triennial  
in Toyama  
入選 | Selected

姓名  
林孟潔 Lin, Meng-Chih

作品名稱  
語言暴力 II  
Verbal Bullying II

就讀學校  
國立臺灣師範大學  
藝術學院  
設計學系博士班

指導老師  
林磐聳 Lin, Pang-Soong  
林俊良 Lin, Chun-Liang



#### 作品概念

語言暴力已充斥在你我的身邊，一句不經意的話都可能充滿傷人的刺。

#### 獲獎心得

感謝教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫提供設計創作者許多的設計教育資源，並且提供一個平臺讓設計領域的學生能互相交流與學習。同時也感謝我的兩位指導老師林磐聳教授與林俊良教授時時叮囑我持續創作的重要性，未來仍會繼續努力創作並積極參與國際設計競賽。



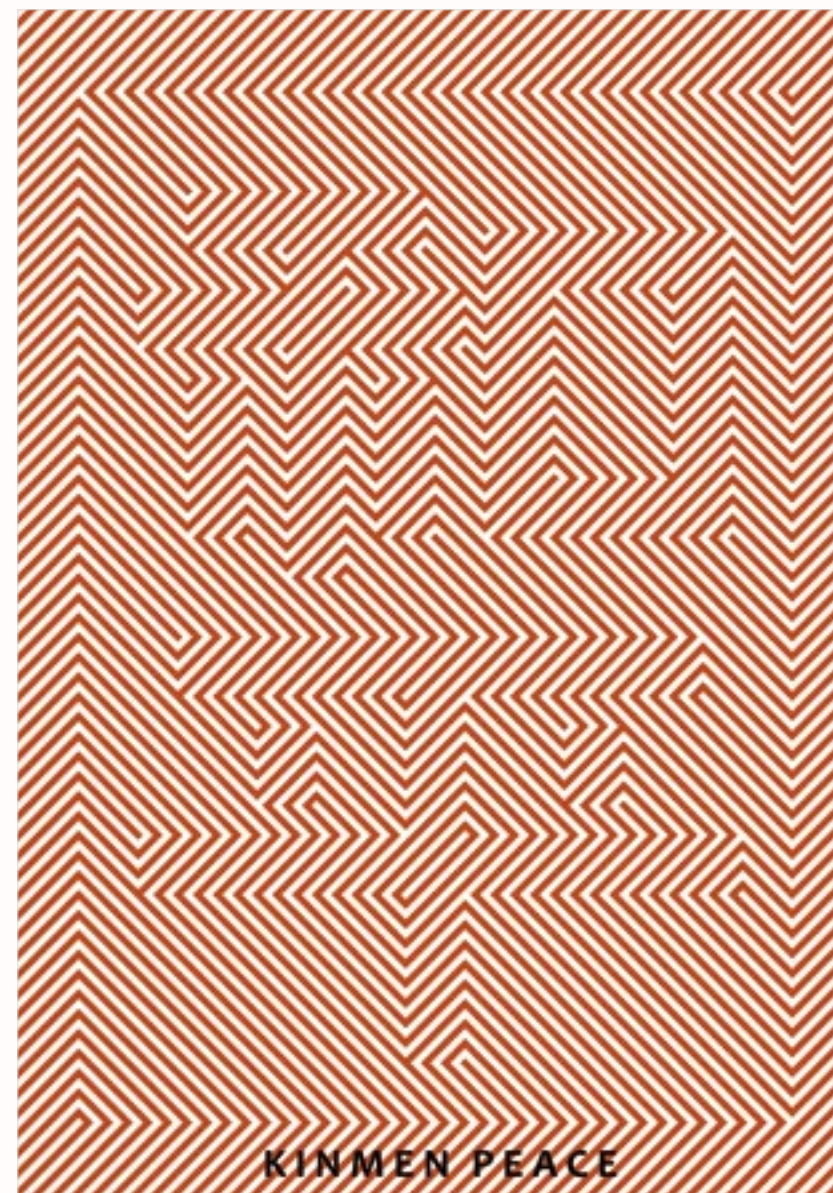
2021 日本富山國際海報三年展  
2021 International Poster Triennial  
in Toyama  
入選 | Selected

姓名  
翁永圳 Weng, Yung-Chun

作品名稱  
和平  
Kinmen Peace

就讀學校  
國立臺灣師範大學  
藝術學院  
設計學系碩士班

指導老師  
許和捷 Hsu, Ho-Chief



#### 作品概念

推廣金門傳統建築的裝飾藝術，並運用錯視手法進行海報設計，你看得出來這張海報所要隱藏的訊息嗎？透過錯視設計的海報隱藏獨特的視覺語彙，能引起觀賞者的共鳴，進而產生對和平的嚮往。

#### 獲獎心得

很榮幸入圍「日本富山國際海報三年展」，感謝教育部鼓勵學生參與國際藝術與設計計畫，讓學生的作品與國際接軌，因為設計戰國策的舉辦，提供完整的競賽資訊，讓更多的學生參與國際競賽，帶動設計風氣的興盛。謝謝許和捷老師的指導及家人的支持。





2021 日本富山國際海報三年展  
2021 International Poster Triennial  
in Toyama  
入選 | Selected

姓名  
吳佳雯 Wu, Jia-Wen

作品名稱  
海的回應  
The Ocean's Response

就讀學校  
亞洲大學  
創意設計學院  
視覺傳達設計學系

指導老師  
游明龍 Yu, Ming-Lung



#### 作品概念

這個系列作品我想表達的核心概念是生態循環。畫面中的故事是人類丟在海洋裡的垃圾，最終會以被塑膠污染的食物形式回到自己的胃裡。人類也是生態循環中的一員，在傷害大自然的同時，人類最終也會受到影響。

#### 獲獎心得

首先，非常謝謝日本富山國際海報三年展給予我入選的機會，我覺得能夠在國際競賽入選即是對這件作品最大的肯定。再來，非常謝謝游明龍老師的耐心指導，真的很感謝老師總是不厭其煩地讓我詢問他的意見，陪著我將作品改到最好。最後想謝謝我自己有努力把作品做好。



2021 日本富山國際海報三年展  
2021 International Poster Triennial  
in Toyama  
入選 | Selected

姓名  
潘伶伶 Pan, Ling-Ling

作品名稱  
貧富差距  
Gap

就讀學校  
亞洲大學  
創意設計學院  
視覺傳達設計學系

指導老師  
游明龍 Yu, Ming-Lung



#### 作品概念

把兩個對比意思的中文字結合在一起，利用白色象徵其一文字給人正向、善良的印象；反之負面意思的文字則用黑色的細筆劃藏在正面文字裡，代表不僅給大眾許多不正當的刻板印象，所面臨的問題時常被忽略在其中。

#### 獲獎心得

很開心作品入圍之外，希望可以藉此讓更多人重視貧窮問題。我們所處的環境相對舒適，導致時常忽略貧窮問題的存在，卻忘了不管貧窮或富裕，大家都是一體的。或許消除貧窮問題是我們能力之外的事情，但先從關心這個問題開始，是我們可以做到的。





**2021 日本富山國際海報三年展**  
2021 International Poster Triennial  
in Toyama  
**入選 | Selected**

**姓名**

王佳敏 Wang, Jia-Min

**作品名稱**

無形  
Invisible

**就讀學校**

醒吾學校財團法人  
醒吾科技大學  
設計學院  
商業設計系

**指導老師**

鄒家豪 Brad Tzou

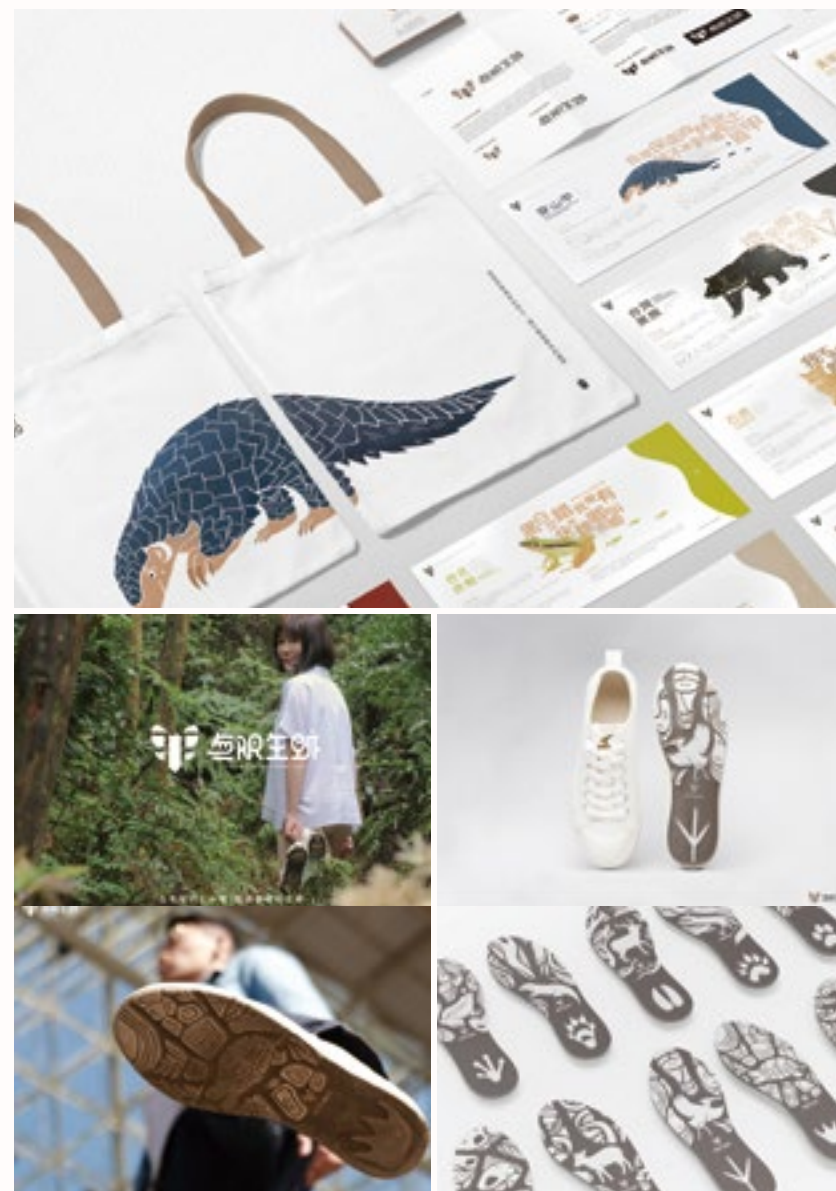


**作品概念**

以日本國旗為意象，拉出氣球象徵追求自由的含義。

**獲獎心得**

在這次日本富山國際海報三年展中獲得入選對我來說是一種在作品上的鼓勵與肯定，也在自己的設計生涯中多了一個經驗。很感謝大學四年指導我的鄒家豪老師，不斷地鼓勵我，做各種嘗試與思索更深層的意涵。希望未來能讓大家看見我更多不同的設計作品。



**作品概念**

一個腳印，一個信念！鞋子踏出的印記有著動物出沒的足跡，而人們邁出的步伐也決定了自己前進的方向，象徵著一種選擇。我們可以選擇去漠視這些動物或是一同守護牠們。

**獲獎心得**

「透過競賽讓環保議題被看見」每一場比賽都期許能夠發揚初衷，哪怕只讓人看見、不得獎，也想爭取曝光的機會。環境保護議題的發展沒有休息的一天，此次專題更身體力行實踐參與及發聲，畢製主題前後換了六次，但都圍繞著社會公益性質，思考如何在眾多的作品中脫穎而出又能實際回饋社會，並跳脫往年作品的影子？光主題企劃就花了六個月的時間琢磨，慢慢才悟出主題不一定要大，而要夠深入、夠扎實，這樣設計才能有更好的延展性與溫度。



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

**姓名**

闕皎綱 Kan, Chiao-Kang  
邱建翎 Chiu, Chien-Hung  
魏嘉興 Wei, Chia-Hsing  
許嘉峻 Hsu, Chia-Chun  
陳家葦 Chen, Chia-Wei  
陳思妤 Chen, Shih-Yu

**作品名稱**

PSIT 無限生跡  
Protected Species in Taiwan 2020

**就讀學校**

輔仁大學  
藝術學院  
應用美術學系碩士班

**指導老師**

胡發祥 Hu, Fa-Hsiang  
余佳穎 Yu, Chia-Yin  
吳佩縈 Wu, Pei-Ying





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

姓名

蘇筱雯 Su, Xiao-Wen

作品名稱

三義木雕藝術節  
Taiwan Sanyi Wood Carving Festival

就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系碩士班

指導老師

柯志祥 Ko, Chih-Hsiang



作品概念

苗栗三義鄉為臺灣著名木雕景點，匠人配合木頭形狀一體成型的雕塑出寫實、生動的木雕藝術品，主視覺設計展現三義木雕之精髓，在木匠巧奪天工的技巧下，平凡的樹幹變成一件件精美的木雕藝術。

獲獎心得

感謝主辦單位的用心，讓臺灣的設計能量得以被國際看見，看到每年那麼多的優秀作品角逐國際設計獎項，並且都得到很好的成果，讓我對設計產業更有信心。謝謝設計戰國策讓我有證明自己能力的機會，透過獎勵金，讓學生不再因為比賽的報名費而退縮，可以更勇於嘗試挑戰自己，了解自身能力水平與國際的設計趨勢。本獎項不僅給予了學生最實質的獎勵，更開啟學子們的眼界，成為推動臺灣新一代設計進步的動力！



2021 美國傳達藝術年度獎  
2021 Communication Arts  
Award of Excellence

姓名

杜浩瑋 Tu, Hao-Wei

作品名稱

島民的暑假作業  
Islander's Summer Homework

就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系碩士班

指導老師

鄭司維 Cheng, Szu-Wei



作品概念

「暑假作業是大家兒時的共同回憶，而不同於以往沈悶的紙本作業，這是一份身為島民的我們都該做的功課！」臺灣島嶼擁有多樣的海岸地形，卻因為曾是海防禁地而充滿神秘的色彩。我們研究了臺灣沿海不同色系的沙，製成色票地圖，進而創造一個旅行的契機——將沙，視為這座島上最不為人知的秘寶。邀請大家一起踏上這趟探索之旅，前往海岸認識人文地理，實地蒐集不同色彩與質地的福爾摩「沙」，親自創作最美的沿岸風景沙畫。

獲獎心得

臺灣的海沙，未經發掘，資料難尋，需要去實地取材才能做進一步研究。有了這樣初步的想法，我們也與臺大地質系合作，確認沙的多樣性與成因，並得到地質系的協助分析。很感謝司維老師的細心指導並啟發我們的創意，帶給我們不一樣的心得與經驗；也感謝臺大地質系同學的合作，給予我們莫大的支持。





**2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)**  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
**銀獎 | Silver**

**姓名**

黃馨禾 Huang, Xin-He  
周士涵 Chou, Shih-Han  
張貽甯 Chang, Yi-Ning

**作品名稱**

谿山行旅  
Landscape Wine

**就讀學校**

致理學校財團法人  
致理科技大學  
創新設計學院  
多媒體設計系

**指導老師**

陳世倫 Chen, Shih-Lun



**作品概念**

以谿山行旅這幅畫作為包裝發想，不局限於傳統四方形包裝，採用不規則環保材質，利用紙板堆疊呈現出景色遠近景，一提就走的設計相當方便，不單單是一件禮品，更像是一件行動藝術品。

**獲獎心得**

很榮幸可以獲得 2021 年紐約藝術指導協會年度獎銀獎，是我們組員花時間努力出來的成果，從一開始的 3D 建圖到最後做成成品，中間經歷了很多次的修改、討論，我們從來不氣餒，單純因為我們喜歡、想做，這樣的動力使我們能成功，我們會繼續努力向前行。



**2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)**  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
**銅獎 | Bronze**

**姓名**

蔡偉群 Cai, Wei-Qun

**作品名稱**

維他命便利貼  
Careu+

**就讀學校**

國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

**指導老師**

陳彥廷 Chen, Yan-Ting

**作品概念**

「這是一個短期的廣告包裝」維生素是兒童和成人必備的健康保健方法，但由於現代生活節奏快速，大眾工作繁忙，老年後記憶力減退，經常忘記服用保健食品，將便利貼和維生素結合，提醒自己工作中的事情，也互相提醒。

**獲獎心得**

很開心能夠獲獎，感謝曾經幫助過我的每一個人，無論是老師、同學、還是輸出的店家，過程中得到很多幫助，讓我在學習創作時可以用一種沈浸的模式，在不斷嘗試中找到正確的答案和方法，實驗探索創作的樂趣。另外，也很感謝我在臺科大研究所的指導老師陳彥廷，亦師亦友地帶領我持續創作與精進自我，在設計中享受玩樂、無設限地發揮。





2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
銅獎 | Bronze

姓名

陳沛瑋 Chen, Pei-Hsuan  
張力云 Chang, Li-Yun

作品名稱

遛灣島  
Wander Taiwan Islands

就讀學校

亞洲大學  
創意設計學院  
創設不分系

指導老師

朱庭逸 Chu, Ting-Yi

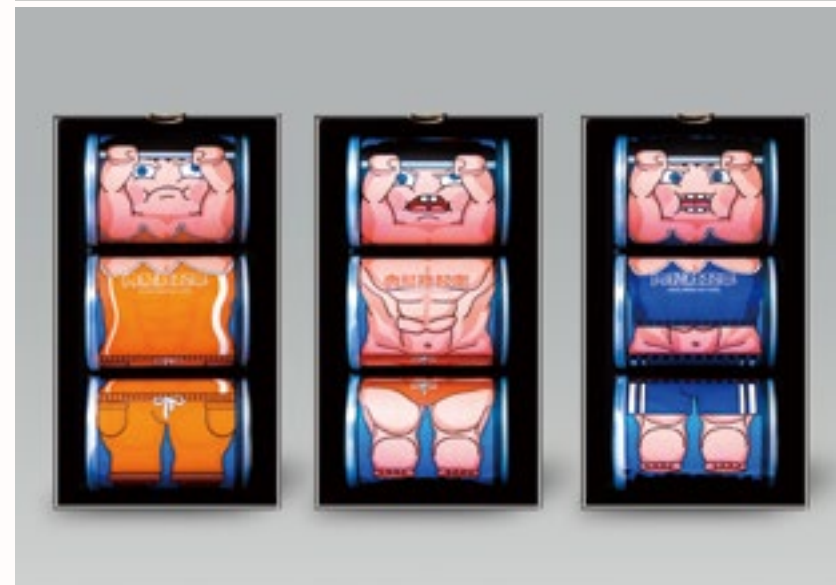


作品概念

臺灣四面環海是典型的海島及多島國家，但在本島的我們，沒有太多機會深入了解離島人的生活方式與特色。其實，離島的島民因地理與海洋，發展出專屬的小島文化及民族性，因此我們製作明信片套組讓旅人可以帶著走。

獲獎心得

做畢業製作時耗費很大的力氣、時間與金錢，來完成一個作品，當時覺得要做一個不會對不起自己又能得獎的作品，因此比賽一直是我們的目標，雖然也曾因為這個目標而迷惘，但也因這個目標我們盡全力去做。當時我們投國內比賽一個都沒中，影響我們的心情好久，也開始懷疑自己的作品，直到聽到獲得 ADC 後，才覺得自己被肯定。謝謝亞洲大學協助我們申請比賽和提供獎金，也謝謝戰國策的這筆經費補貼了我們畢業製作所花費的金額。



作品概念

肉鬆富含多種營養成分，富含蛋白質和礦物質。該產品市場主要針對喜歡運動和健身的客戶。表面圖形設計為角色創造了三種不同的運動服裝。最特別的是，考慮到回滾罐包裝的立體特徵。

獲獎心得

非常的感謝王韋堯老師的辛勤指導，讓每次包裝設計課堂的作品都可以得到莫大的鼓勵以及登上國際的版面，給予我非常大的信心支持，也感謝老師在課堂時用心的教導，給予許多正確的觀念以及包裝設計上的新知與基礎意識。



2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
優異獎 | Merit

姓名

杜浩瑋 Tu, Hao-Wei

作品名稱

肉鬆壯起來  
Pork Floss for Hulk

就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系碩士班

指導老師

王韋堯 Regina W.Y. Wang





### 2021 紐約藝術指導協會 年度獎 (ADC)

2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)

優異獎 | Merit

#### 姓名

張沁頤 Chang, Chin-Yi  
高名妍 Kao, Ming-Yan  
范慈軒 Fan, Tzu-Hsuan  
陳奕羽 Chen, Yi-Yu  
程施毓 Cheng, Shih-Yu  
吳庭瑋 Wu, Ting-Hsuan

#### 作品名稱

茗葉覺醒  
Piper Betle Tea

#### 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  
侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei



#### 作品概念

以發掘臺灣在地農產為出發點，同時包含產業轉型與地方創生的概念，將臺東的茗葉用嶄新的面貌呈現在大眾眼前，並且以不同以往的產品形式推向市場，幫助夕陽產業找到全新的出路。

#### 獲獎心得

能夠在比賽中獲得評審的青睞非常的難得，也很幸運。很興奮能讓國際看見臺灣的設計以及認識臺灣的文化，也能將我們土地的人情與美好的特色展示出來。茗葉並不是大家所熟知的名字，但事實上可說是與我們的文化非常貼近，對於能將本土的產業提出轉型的可能，並讓設計介入，將新時代的思維融合傳統產業感到非常高興。



#### 作品概念

希望推廣較少人知但更好學的「臺語注音」讓年輕人能輕鬆講臺語。臺語注音裡有幾個臺語專用符號，我們將其對應生活詞彙插畫，輔助對該符號的發音印象，藉由年輕人常接觸的手搖杯為媒介，讓他們更容易接觸並學習臺語。

#### 獲獎心得

透過專研臺語注音這個主題，讓我們更加了解臺語這個語言在推廣的狀況與困境，開始認真正視這項問題。畢業專題不再只是為了畢業而做，而是希望我們的創作能夠引起年輕人對臺語的興趣！很開心最終的成果在國際上獲獎，而且也在網路上達到實際推廣的目的！十分感謝曉蓓老師這一年的耐心指導與陪伴，讓我們完成這麼完整的作品。



### 2021 紐約藝術指導協會 年度獎 (ADC)

2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)

優異獎 | Merit

#### 姓名

林貞君 Lin, Jen-Chun  
陳蓉蓉 Chen, Jung-Jung  
劉芷琳 Liu, Chih-Lin  
林佩瑾 Lin, Pei-Chin  
王瓊瑩 Wang, Chiung-Ying

#### 作品名稱

夕夕門講台語  
Speak Taiwanese Easily

#### 就讀學校

亞洲大學  
創意設計學院  
視覺傳達設計學系

#### 指導老師

侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei





### 2021 紐約藝術指導協會 年度獎 (ADC)

2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)

優異獎 | Merit

#### 姓名

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

#### 作品名稱

被菸沒的 [ ]  
Submerged by Cigarette Butts

#### 就讀學校

亞洲大學  
創意設計學院  
視覺傳達設計學系

#### 指導老師

侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei



#### 作品概念

將亂丟菸蒂的行為具象化為有攻擊性的子彈及焦油，呈現大自然中的隱形殺手。動物抱枕以視覺結合嗅覺，將棉花替換成醋酸纖維，感受菸蒂的雙重震撼。希望藉此喚起人們對於菸蒂污染的關注，並且正視這個需要被改善的議題。

#### 獲獎心得

當初發想題目時，是由我們親身經歷而起，因為遭受過菸蒂困擾，我們決定深入探討這個議題。希望藉由這個議題，能夠喚起大眾對於菸蒂污染議題的關注，一起為環境盡一份心力。也要感謝亞洲大學以及各位老師對我們的指導，特別是曉蓓老師，帶領我們從零開始，在我們身旁協助我們。一路上我們經過很多嘗試與失敗，我們不斷地思考這個創意的可行性與應用端的發展，隨著菸蒂對環境、動物及人類本身的傷害增多，我們將此概念轉換到動物抱枕以及兩張視覺海報上，希望能更清楚地向大眾傳達我們想表達的目的。



#### 作品概念

我們作為提醒的角色，讓大眾知道平常的錯誤的坐姿習慣會導致什麼嚴重後果。視覺以道教中養身文化闡述人應當運動，不動的後果便是身體不斷僵硬及退化，並以殭屍和道士的形象來宣傳不要久坐。

#### 獲獎心得

能夠獲得這個獎項我們感到很榮耀，也很感謝瓊蕙老師願意花時間與我們討論及修正，謝謝學校提供機會讓我們能夠得獎。我認為也是因為我們周遭的朋友都有坐姿不良的問題，才能引起大家的共鳴，也讓我們有這個想法並轉化成海報，進而提醒大眾。



### 2021 紐約藝術指導協會 年度獎 (ADC)

2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)

優異獎 | Merit

#### 姓名

馬祺鈞 Ma, Chi-Chun  
陳佳儀 Chen, Chia-Yi

#### 作品名稱

殭屍  
Upright Position

#### 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

陳瓊蕙 Chen, Chiung-Hui





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**最佳設計獎 | Best of the Best**

**姓名**

黃亮穎 Huang, Liang-Ying  
莊昱婕 Jhuang, Yu-Jie  
孫玟瑄 Sun, Yi-Xuan

**作品名稱**

把你送去龍發堂  
Long Far Temple

**就讀學校**

朝陽科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

李耀華 Lee, Yao-Hua



**作品概念**

藉由臺灣真實事件龍發堂為切入點，帶出精神障礙相關議題，並將流傳的話語「把你送去龍發堂」作為名稱，運用複合媒材打造書殼及封面，透過對議題的連結，將其轉化為書籍設計，展現出本作品獨一無二的樣貌。

**獲獎心得**

我們很幸運地藉由得獎讓更多人知道龍發堂的存在並關注臺灣精神醫療發展、患者人權等問題，完成了當初設定的目標和初衷。不管是在題材的選擇或表現方式都與過去做設計的思維大有不同，尤其是將外在的資料轉化為自身理念這個部分，在過程中不斷的釐清、檢視，最後幫作品定位。比起吸睛，我們更希望確實將理念落實到作品的每個細節。非常感謝我們的指導老師李耀華，在討論過程中提出龍發堂的存在，並引導我們如何運用這個龐大的議題去創造設計作品載體的氛圍，讓更多人對作品印象深刻並願意停下腳步去了解，謝謝老師的信任和帶領，給我們很多自由發揮的空間。也謝謝朝陽科技大學、朝陽科技大學視傳系、三創中心和所有幫助過我們的人。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**  
劉怡寧 Liu, I-Ning

**作品名稱**  
香說  
Fragrance Says

**就讀學校**  
國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系博士班

**指導老師**  
王韋堯 Regina W.Y. Wang

**作品概念**

你(妳)可曾遇見一位女孩，她身上的味道讓你穿越另一個情境，像是墜入一大片橘子果園或是一整個花卉市場。此香氛包裝的目標族群設定為年輕女性，希望透過不同味道的居家香氛，讓女孩們找到屬於自己的品味。

**獲獎心得**

人生是由符合預期和不符合預期所組成，符合預期會帶來滿足，不符合預期會帶來驚奇，在大腦看來都是獎賞。因此，努力做出符合預期的作品，可能會獲得無法預期的驚喜。最後，謝謝臺科大、謝謝教育部、謝謝臺灣、謝謝整個宇宙。





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

顏佑庭 Yan, You-Ting  
龔熾云 Kung, Yen-Yun  
江晉銘 Jiang, Jin-Ming  
洪全億 Hung, Chuan-Yi  
黃才灃 Huang, Cai-Feng  
謝雅珊 Xie, Ya-Shan

**作品名稱**

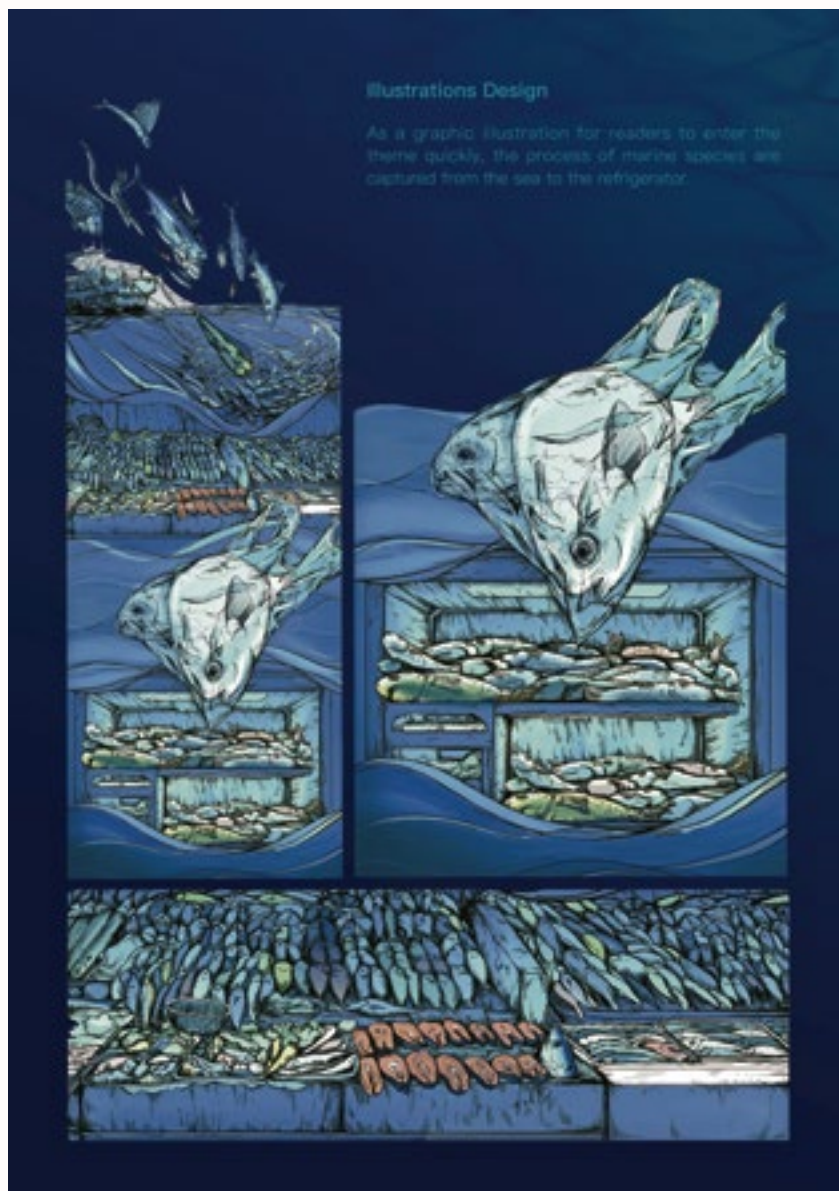
冰箱中的海  
The Fridge

**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**

隨著漁業與保鮮技術的進步，人類更無節制地濫捕海洋生物及破壞他們的棲地，導致海洋的資源逐年減少。根據中研院生物多樣性中心研究數據指出，再過數十年後大海的資源將匱乏，嚴重影響地球生態的平衡。

**獲獎心得**

首先要感謝指導教授、老師們、團隊成員還有在「冰箱中的海」創作過程協助的廠商和朋友們，以及我們生活的這座美麗島嶼。團隊在研究臺灣島嶼的相關歷史及淵源時，意外接觸到了臺灣周邊海域物種的相關資料及報導，引起了團員的興趣，便開始著手研究臺灣周邊海域物種。我們將臺灣周邊海域常見物種，以瀕危程度做分類，並製作成圖鑑，希望帶給人們警惕、並期望大家能更加珍惜現有的資源，使海洋能夠逐漸恢復原本應有的生態圈。

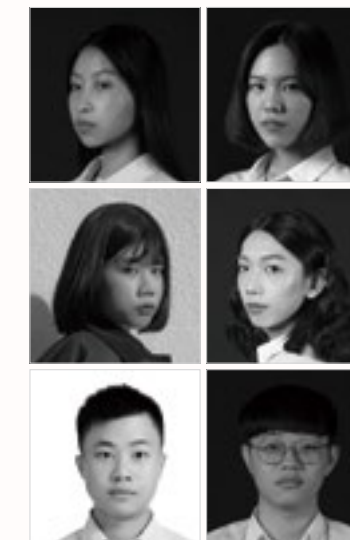


**作品概念**

我們嘗試以更有趣的方式尋找「無形的文字」，以攝影陳述與表達，將影像收錄書籍，透過精神層次內化，咀嚼出影像情感所衍伸出與人類心理感知上的共鳴。藉由引導與啟發，我們想與觀者一同學習用眼和心重新識字與習字。

**獲獎心得**

謝謝我們的指導老師邱惠琳老師，給予我們很大的發揮空間和創作機會！我們其實一直覺得這樣形式的題目，在傳統視傳來說比較沒太大機會，但在學校展覽時，意外得到很多外賓的鼓勵與尖銳評論，掀起兩方討論。也因為經歷這些，我們從懷疑自己到覺得可以對這樣性質的題目給予更大的包容。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

徐瑄鴻 Hsu, Hsuan-Hung  
曾雅靖 Tseng, Ya-Ching  
康茨妍 Kang, Cih-Yan  
劉峻璋 Liu, Jun-Wei  
曾駿為 Tseng, Chun-Wei  
林家贊 Lin, Chia-Tsan

**作品名稱**

路上的字  
The Word on The Road

**就讀學校**

樹德科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

邱惠琳 Chiu, Hui-Lin





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

郭運典 Guo, Yun-Dian  
陳采微 Chen, Tsai-Wei  
黃美婷 Huang, Mei-Ting  
許雅婷 Hsu, Ya-Ting  
吳家琪 Wu, Jia-Qi  
林秀媛 Lin, Siou-Yuan

**作品名稱**

洋樓  
Western-Style Building

**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**

洋樓代表著洋人對夢想的美好憧憬，將出洋的所見所聞匯聚於建築物一身，也代表著少數先民的成功，並有著飲水思源，不忘根本的時代價值。

**獲獎心得**

歷史會隨著時間慢慢流逝，許多的故事或是教訓可能都會這樣的淡忘，在這次製作中，能夠有機會認識到金門水頭洋樓，我們感到非常開心，也對文化資產保存的工作倍感榮幸。人們在未來須保存著飲水思源的觀念，這也是金門水頭的先民們用一生對此的寫照，我們永遠謹記！



**作品概念**

20 世紀可謂臺灣女性主義思想開端，以郵票典藏冊呈現女權代表人物套票，並用經濟起飛作為分界，區分為「女學覺醒」及「女識飛揚」兩冊，其中也放入生平事蹟，在集郵過程中理解臺灣女權發展，以增添其紀念價值。

**獲獎心得**

首先要先感謝視傳系推動紅點的主任、指導老師以及補助我們經費的學校，有這麼多的幫助，才得以在遭逢新冠疫情的非常時期，讓大家努力一年的專題成果能順利參賽。很榮幸「我們的女時代」能夠獲得德國紅點傳達設計獎，歷經了多次的審查，以及無數次與指導老師的討論修正，一年多的努力不懈最終得到國際的肯定，真的萬分感動與欣慰。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

林沂蝶 Lin, Yi-Tieh  
許高綾 Hsu, Gao-Ling  
林雨潔 Lin, Yu-Chieh  
陳鈺婷 Chen, Yu-Ting  
刁乙萱 Tiao, I-Hsuan

**作品名稱**

我們的女時代  
Women Style

**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





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

吳佳琳 Wu, Chia-Lin  
陳柏丹 Chen, Po-Tan  
林家宏 Lin, Jia-Hong  
郭嘉卉 Kuo, Chia-Hui  
邱嘉宜 Ciou, Jia-Yi  
張穎詩 Cheung, Wing-Sze

**作品名稱**

漢方字  
Glyph of Herbal Medicine

**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**

蘇志徹 Su, Chih-Che



**作品概念**

漢字以筆畫構成文字，漢方以藥材結合成解藥。創作者以藥材的外觀特性為造字法則，設計出一套漢方字體，並以圖鑑概念製作三本百科全書，紀錄 108 種藥材，製作出漢方字組成的漢方百科。

**獲獎心得**

畢業製作這一年半的時間說來長也不長，轉眼之間就過去了，得以完成這項挑戰，感謝每位組員的付出與辛勞，不管過程中有多少需磨合之處，我們也一起撐過去了。還要特別感謝每位評審老師的指點，讓我們了解還有許多的進步空間，設計本非是一人說得算，而是需大家一同認可才能做出好的設計。期初在選題上就以較為保守的題材發想，後期與字型結合，漢字以筆畫構成文字，漢方以藥材結合成解藥，兩者結合做出了我們自己的漢方字，除了增添趣味也幫助人們對漢方的認識及感受文字之美。最後也很感謝給予我們獲獎的肯定，大家都驚喜萬分，能在國際舞臺發光，也是給大學生涯完美收尾了。



**作品概念**

作品整理出用經絡療法舒緩不適的方式，結合介紹現代文明病，讓經絡與大眾的生活結合。再以古希臘陶罐壁畫的人物肢體線條風格加上中國古代的面孔特色，表達經絡療法不受東西文化所限制，值得推廣到全世界。

**獲獎心得**

這件作品是集結了許多人的付出及努力，一路走來，很感謝在這條充滿挑戰的路上，互相扶持的團隊成員們，還有曾經給予我們關心及幫助的所有人。特別是老師在我們碰到瓶頸時，會與我們一同討論解決方法，也時常給我們幫助和關心。作品中凝聚了我們全員的心血，為了想要呈現最好的成果，不管是插圖、配色、排版，甚至到書籍裝幀，都經歷過無數次的測試與修改，才創作出現有的成果。雖然過程中遇到了種種難題，有些甚至棘手到讓我們犧牲了無數個夜晚，但最後總算都有了滿意的結果。因為當時付出的汗水與努力，才有此刻的收穫，真的非常感激，曾經的辛苦也都值得了。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

袁文敏 Yuan, Wun-Min  
李宇真 Lee, Yu-Zhen  
吳家誠 Wu, Jia-Cheng  
曾馨瑩 Zeng, Xin-Ying  
蔡瑋諭 Cai, Ciang-Yu  
于可欣 Yu, Ko-Hsin

**作品名稱**

經絡  
Twelve Main Meridians

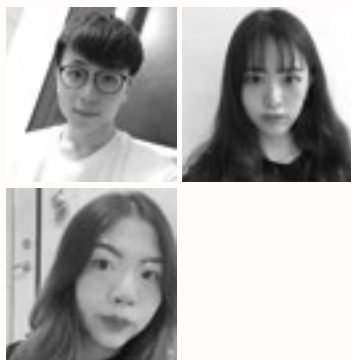
**就讀學校**

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





2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

姓名

周鴻原 Chou, Hong-Yuan  
張珍禎 Chang, Chen-Chen  
李妍蓁 Li, Yan-Zhen

作品名稱

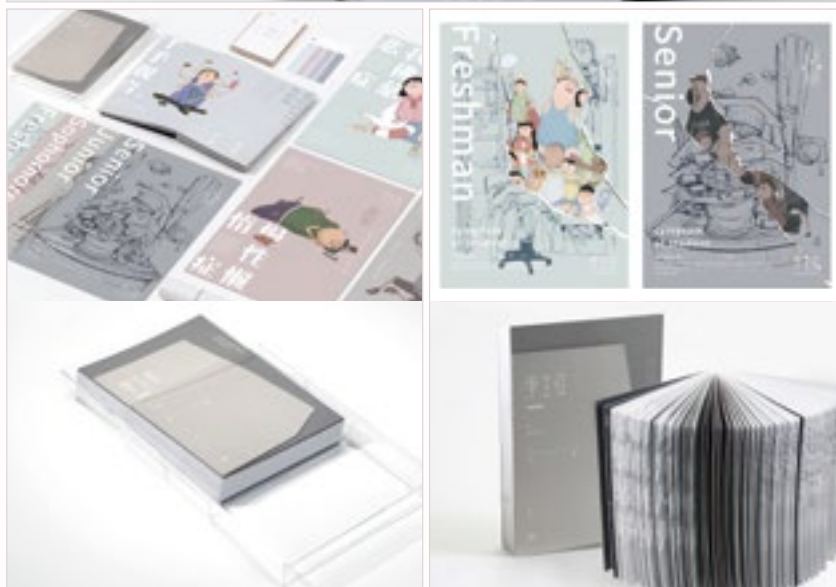
學生症  
Symptom of Student

就讀學校

樹德科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

指導老師

邱惠琳 Chiu, Hui-Lin



作品概念

現代的大學生，過度自由且尚未成熟的發展進而致態度扭曲，並行為合理化，以時下大學生行為及心態為主軸，用反諷的插畫手法凸顯現代年輕族群獨特思維及模樣，看到後得以映照在自身或同學身上，引發共鳴一同反思。

獲獎心得

我們喜歡設計這個領域，喜歡一群創作人在一起互相摩擦、碰撞彼此的想法，這樣子的過程會讓人感到熱血沸騰，也喜歡在這個創作過程中的自己；謝謝團隊裡的夥伴們，讓我們彼此更加的成長，謝謝在這創作中所經歷的一切，讓我們的生命又多了一些色彩與厚度。



作品概念

正視臺灣地層下陷日益嚴重問題，本主題規劃以書籍、互動媒體為設計載體，以圖表設計表現地層下陷的龐雜數據，並搭配描述性文字進行視覺編排，手法以凸顯畫面注目性為風格走向，傳遞地層下陷不可逆的國土傷害。

獲獎心得

很榮幸能夠獲頒此份殊榮，專題的故事完美地銜接了起、承、轉、合，從最初的訂定題目，至最後完成專題、在外參展，都展現了每位組員的努力。感謝樹德科技大學視覺傳達設計系以及指導老師陳月英老師，給我們這個機會，讓我們能夠成就專題並獲獎。人生不是為了做點什麼才如此，而是你想要成就什麼才努力，再次感謝各位組員的配合，謝謝大家！



2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

姓名

江季蓉 Jiang, Ji-Rong  
黃上溢 Huang, Shang-Yi  
楊皓鈞 Yang, Hao-Jiun  
廖楷平 Liao, Kai-Ping

作品名稱

B1 - 臺灣地層下陷  
B1 - Land Subsidence of Taiwan

就讀學校

樹德科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

指導老師

陳月英 Chen, Yue-Ying





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

盧昕妤 Lu, Xin-Yu  
葉盈利 Yeh, Ying-Li  
吳佳臻 Wu, Chia-Chen  
劉品瑄 Liu, Pin-Xuan  
陳昱璇 Chen, Yu-Hsuan  
蕭維錫 Hsiao, Wei-Chang

**作品名稱**

循環利習  
C.I.H.

**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 Izen Tu  
劉經瑋 Liu, Ching-Wei

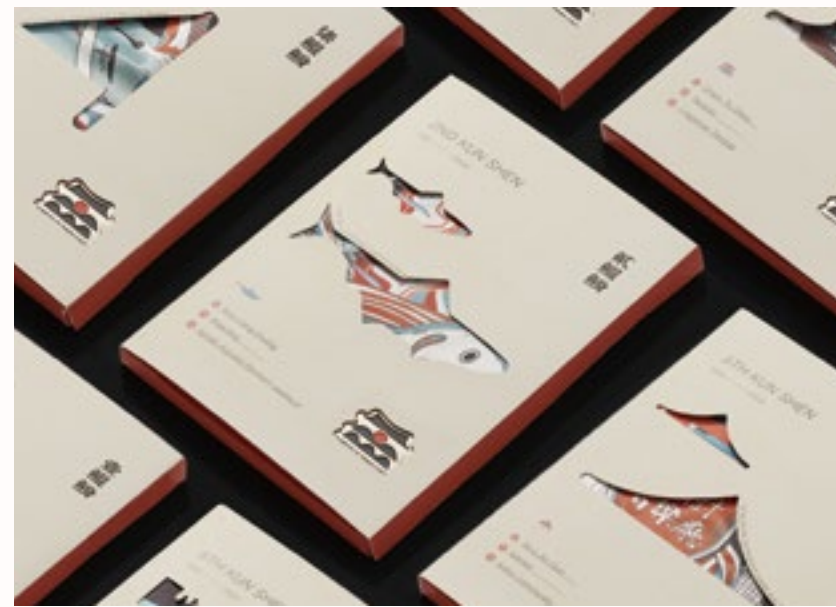


**作品概念**

C.I.H. 是循環、利益、習慣的縮寫，想傳達好的習慣不停循環，對於生活環境能帶來無限的利益。因此我們想將藥物需要被回收的觀念融入生活，藉由日常人們會數日子的習慣，同時也能做藥物回收的觀念帶入日曆裡。

**獲獎心得**

時間過得真的好快，距離得獎也有一年多的時間了，現在想想好慶幸夥伴們有一起堅持完成這個專題。我們認為生活上有許多事情正在發生，都值得人們關注，進而透過不同的方式進行傳達及重視。謝謝平臺提供得獎者獎勵並給與肯定；也謝謝學校及老師在專題一年多來不斷地給予指導及建議；還有所有組員的互相合作，陪伴彼此度過好幾個熬夜的日常。有這樣的結果讓大學生活更充實及美好！



**作品概念**

相同的地理發展，在上頭不一樣的人們，進而發展出不同的樣貌。生活風貌截然不同，細細描繪當中的意義，在那層層堆疊當中，碰撞出不一樣的風情，人情味濃厚以及歷史的痕跡，細數鯤鯓乘載數百年來的歷史。

**獲獎心得**

能夠得到設計界的奧斯卡「德國紅點獎」至今都還是很不可置信及感動，特別感謝一路以來支持並指導我們的兩位指導老師，沒有他們的督促教導就沒有現在的數鯤島。感謝臺南鯤鯓的七位職人們，每一次的到訪都很熱情且排除萬難協助我們採訪及拍攝，在這一年多的時間，每位成員付出的心血和激發出來的潛能，讓數鯤島這個品牌達到完整且推廣到各地，這就是我們一開始的初衷及目標。很感謝大家的喜愛及支持才能讓我們獲得這麼大的獎項！



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

何芝螢 Ho, Chic-Ying  
林育誠 Lin, Yu-Cheng  
曾怡瑄 Tseng, Yi-Hsuan  
謝欣潔 Xie, Xin-Jie  
盧芷吟 Lu, Zin-Yin  
黃庭怡 Huang, Ting-Yi

**作品名稱**

數鯤島  
Numbers of Tainan Coast

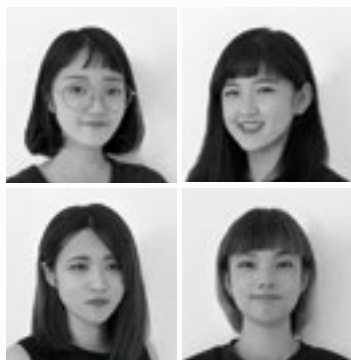
**就讀學校**

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





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

孫文慧 Sun, Wen-Huei  
楊巧暄 Yang, Chiao-Hsuan  
林芳儀 Lin, Fang-Yi  
許芯祐 Hsu, Shin-Yu

**作品名稱**

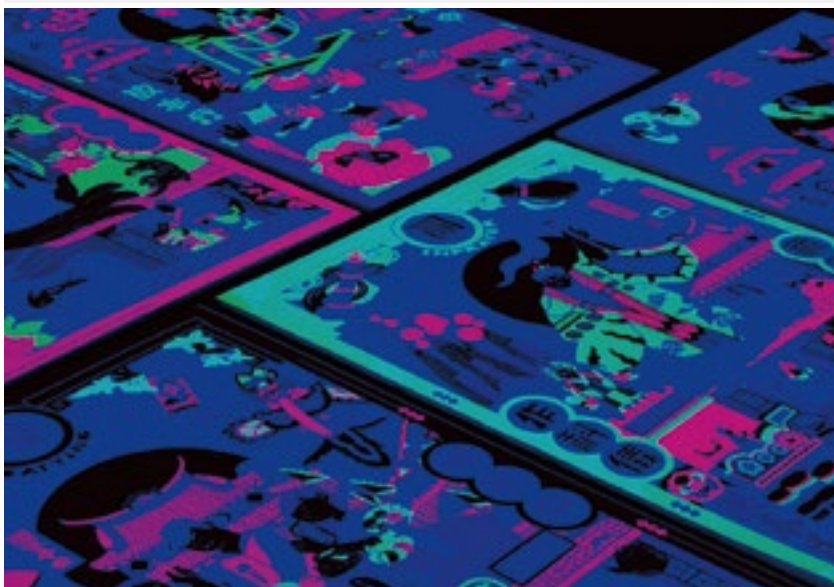
聚醮效應  
Jujiao Effect

**就讀學校**

嶺東科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

藍偉憲 Lan, Wei-Hsien  
劉經璋 Liu, Ching-Wei



**作品概念**

以新世代的醮臺作為主要的發想點，AR、動畫的方式讓傳統文化不再有距離感，像是融入我們生活一般。運用廟宇上面高彩度的紅、黃、綠、藍為主色，還增加特殊螢光油墨，帶出醮臺白天與夜晚兩種不同的表現方式。

**獲獎心得**

我們很感動能將臺灣文化傳遞到國外，讓更多人看見臺灣文化之美。聚醮效應希望能成為建醮裡，新世代與傳統文化溝通的橋樑，讓我們一起打破世代的隔閡。讓更多人知道臺灣這艷麗的文化活動，並一起參與這場藝術匯集的殿堂，讓文化累進，世代傳承。



**作品概念**

「Re Boo Life」顛覆竹的傳統形象，從臺灣 - 南投竹山，發現竹節廢料，重新形塑及轉化其功用。透過地方竹生態，依據海拔區間，對應竹生態底下的保育物種，敘述人類自然共生平衡的價值，應重視珍惜。

**獲獎心得**

這份專題能被完整地呈現，我們感謝專題的指導：嚴月秀及黃煒仁教師。感謝嶺東科大視覺傳達設計系，感謝我們的家人，以及幫助過我們的所有廠商及人事物。我們以傳遞臺灣竹生態、物種之間及竹生態的重要性為初衷，我們與生態和物種，彼此都在地球上共生共存，為創造好的循環，希望透過作品引領大家在生活中接觸它們，並且感恩大自然的賜予。感謝大自然的美好、萬物，得以將專題的成果獻給每一個參與過的人事物。期盼這份專題能延續其影響，在每個人的心中都能激發感謝自然的心。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

趙淮嵐 Chao, Huai-Lan  
黃子蜜 Huang, Tzu-Mi  
郁茹涵 Yu, Ju-Han  
王菽鴻 Wang, Shu-Hong  
張富舜 Zhang, Fu-Shun

**作品名稱**

循竹生活  
Re Boo Life

**就讀學校**

嶺東科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

嚴月秀 Yen, Yuen-Hsiu  
黃煒仁 Huang, Wei-Jen





### 2020 德國紅點品牌與 傳達設計大獎

2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

#### 姓名

林珈儀 Lin, Jia-Yi  
黃榆婷 Huang, Yu-Ting  
賴慈昀 Lai, Tzu-Yun  
張宛榆 Chang, Wan-Yu  
吳汶倩 Wu, Wen-Chien  
江曼綺 Chiang, Man-Chi

#### 作品名稱

勇氣製造所  
Forward Station

#### 就讀學校

嶺東科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

#### 指導老師

張露心 Chang, Lu-Hsin

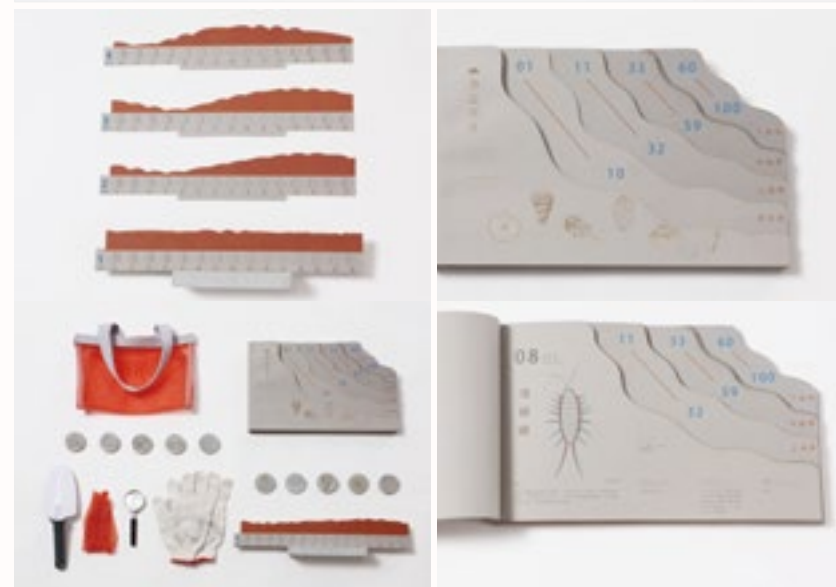


#### 作品概念

以反送中運動為背景的實地訪談與紀錄，能夠感受到不管什麼樣的困難與問題，唯有採取具體行動才能突顯問題。本創作以複合媒材進行刊物的編輯，藉由親臨香港觀察的攝影紀錄，利用不同的紙材印刷呈現勇氣及生命的力量。

#### 獲獎心得

感謝全體成員的努力，我很高興我能擁有這些成員一起打拼；感謝學校老師的支持與鼓勵，成為我們強大的後盾與力量，這股力量一直催促著我去奮鬥，去努力向前；感謝主辦單位對我們作品的認可，獲得此榮耀不僅是物質上的幫助，更重要的是給予了我們精神上無限的鼓勵。得獎後，使我們心中充滿了信心，也成為我們未來創作動力。



#### 作品概念

研究觀察的過程中，將潮間帶的生物特性、生態變化及分層，將這些資訊以插畫的圖鑑呈現。以潮間帶質地的灰色系為主要顏色，結合海水和具有生命力的橘色，來展現生物的活力，並用橘色凸顯在潮間帶發現生機的驚喜。

#### 獲獎心得

在環保意識抬頭的時期，以潮間帶為專題，讓更多人了解其實潮間帶對我們的生活是息息相關的。近期最熱門的公投不外乎是三接是否要遠離藻礁，作為研究人，是希望要遠離的，那不僅是環境的影響，更是生態需要被受保護。潮間帶孕育了各種生態，不該讓生態環境影響，不能讓藻礁停止生長。謝謝評審委員會讓我們得獎，也讓更多人認識潮間帶生物生態的多樣性，認識美麗的臺灣。



### 2020 德國紅點品牌與 傳達設計大獎

2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

#### 姓名

溫惠如 Wen, Hui-Ju  
杜宜芳 Tu, Yi-Fang  
劉芳瑜 Liu, Fang-Yu  
謝宛凌 Hsieh, Wen-Ling  
邱洵 Ciou, Syun

#### 作品名稱

潮起潮落  
Ebb and Flow

#### 就讀學校

嶺東科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

#### 指導老師

黃庭超 Hwang, Tyng-Chau





2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

姓名

邱瑞玲 Qiu, Rui-Ling  
趙若綺 Zhao, Re-Chi  
洪金如 Abigail See  
蔡怡萱 Tsai, Yi-Hsuan  
詹晴茹 Zhan, Qing-Ru

作品名稱

字遊結社  
Libertygraphy

就讀學校

嶺東科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

指導老師

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



作品概念

自由，在民主上的體現是一種精神—即使在不認同之下仍有捍衛自由選擇的權利。我們以臺灣民主歷史上出現的遊行標語字體作為研究、分析、整合，並從中提取造字發想元素進行設計。

獲獎心得

最初只是一群人聚在一起，想做跟字體有關的主題，思考著要如何切入生活，政治、遊行等議題是專題中比較少看到的，但卻是與日常最密切相關的，於是字遊結社誕生了。很开心我們的理念能被看見，也很榮幸能獲得主辦單位的認可。



作品概念

尋訪臺灣海藻，發現到海藻的數量減少，氧氣也跟著變少。以缺氧傳達概念，透過專輯歌曲的形式將「缺氧」以三個不同主題面向呈現：城市繁忙的缺氧、海藻減少的缺氧，及海女文化流傳的缺氧。

獲獎心得

很榮幸獲得此獎項，也很高興我們的作品受到了肯定，感謝在一路上幫助我們的人與指導老師，有了他們的付出與組員的努力，最後才能有這份作品誕生，並傳遞作品的理念。透過觀察藻類的生態與臺灣海女的特殊文化等人文影響，讓更多人能夠接觸到平時不會特別發現的事物，並讓平時生活中未能發現的重要文化與資訊，展現在更多的平臺，傳遞給更多的人知道其中的重要性。



2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

姓名

劉子菱 Liu, Tzu-Ling  
孔彬如 Kong, Bin-Ru  
賴羿霖 Lai, Yi-Zhen  
盧星如 Lu, Hsing-Ju

作品名稱

純氧聲浪  
Sound O2

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

蔡昌吉 Tsai, Chang-Ji





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

張麗靜 Chang, Li-Ching  
郭宣謙 Kuo, Xuan-Yan  
林姿穎 Lin, Zih-Ying  
王韻喬 Wang, Yun-Chiao  
李品葳 Lee, Pin-Wei  
蕭侑姍 Xiao, You-Shan

**作品名稱**

魚生共游  
Rove Fish

**就讀學校**

嶺東科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

楊鼎猷 Yang, Ding-Xian  
郭中元 Kuo, Chung-Yuan



**作品概念**

臺灣擁有豐富的人文與自然，孕育了許多臺灣原生魚種，我們以圖鑑呈現魚的姿態，利用層層色塊堆疊出我們與河川生態的關係，呈現出未來魚生共游的畫面。

**獲獎心得**

很高興能和同學彼此之間合作下完成這項設計，從一開始蒐集臺灣原生魚種的資料、試畫圖鑑，到後來的正式圖稿、代針筆畫線稿、上機電腦繪圖，這中間經過多次的討論及修改，大家彼此進步與激勵，最後大家一起得到這項殊榮，這是我們人生中很重要的一次歷練，也是美好的成果。很高興有這樣的機會讓自己成長，我會更加努力的，希望將來更發光發亮。



**作品概念**

每個人都是自己風格的創造者，如今已是團戰的世代，因此在快速變動的世界中，我們這 166 個不安定因子，從個人的成長到與他人相互的碰撞與摩擦，在不斷的累積與堆疊之下，凝聚成巨大能量。

**獲獎心得**

此時執筆撰寫心得就彷彿所有的過程都是上週經歷的事，現在的我已經是畢業後工作一年的人了，在一年半的製作期中發生的所有磨練都是成就現在的基石。每位同學都非常努力，為的就是在畢業之際能出一份集結自己所學並引以為傲的成果。為此我們的責任便是將這樣的精神萃取出來，並將這樣的精神傳達、感染給所有受眾，在視覺發想的過程，我們並非一帆風順，經歷了數十次的審查、批評、退件後才將最終版的視覺產出。當時對於這樣的過程很是氣憤及疲乏，但也是有這樣的過程才能一遍遍地檢視並釐清我之於主題、主題之於我的連結。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

張珈瑄 Chang, Chia-Hsuan  
吳家儀 Wu, Jia-Yi  
陳偉能 Chen, Wei-Neng  
簡珮丞 Jian, Pei-Cheng  
郭鑫泓 Guo, Xin-Hong  
張晉嘉 Zhang, Jin-Jia

**作品名稱**

造島世代  
Creators'

**就讀學校**

嶺東科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

郭中元 Kuo, Chung-Yuan  
秦安慧 Ching, An-Hui





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

劉如珮 Liou, Ru-Pei  
高翊庭 Kao, Yi-Ting  
呂詠諭 Lu, Yong-Yu  
王駿騰 Wang, Chun-Teng  
韓喬妃 Han, Chiao-Fei  
歐媛瑄 Ou, Yuan-Xuan

**作品名稱**

Click Bait

**就讀學校**

嶺東科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

藍偉憲 Lan, Wei-Hsien



**作品概念**

新聞媒體為吸取更高的點擊率，將事件加油添醋達到話題性。我們將童話改寫成新聞；畫面凸顯紅色為話題性、藍色為事實，反諷現代新聞亂象—不斷撒網的媒體及不斷上鉤的觀眾。

**獲獎心得**

很榮幸此專題能夠獲得不錯的成績，除了歸功於指導老師更想感謝的便是同組的組員們，若沒有大家同心協力的付出就沒有這麼棒的作品。在這裡還想謝謝評審老師及所有喜歡我們作品的人，有大家的肯定這兩年做專題的辛苦都值得了。

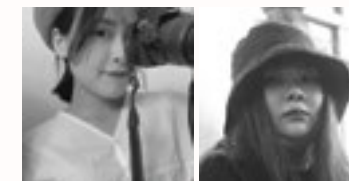


**作品概念**

透過設計改變竹東小農產大於銷的情況，從產品包裝到後續行銷應用都有相關企劃、設計的品牌—「小桔企畫所」。麻布回收企劃及有特色的包裝設計，拉近消費者與小農之間的距離，讓大家能「從竹東帶走一袋新鮮」。

**獲獎心得**

透過畢業專題學習到很多事情，把腦中所構思出來的產品從草圖一步步實體化上架，產出了「小桔企畫所」這項專案。經歷了各種主題發想、媒材嘗試、文案修改、成果發表，最後很榮幸獲得了許多獎項的肯定，也把小桔企畫所推上了國際舞臺讓更多人認識。新竹縣竹東鎮是酸桔最大產量來源，農民採用有機種植法，早年多外銷日本，現今對外銷售大幅降低。透過建立成功的視覺形象，改變竹東農民銷售困境，從產品包裝到後續行銷應用規劃出一套完整企劃。小桔企畫所以宣傳、行銷竹東酸桔為初衷，透過視覺的翻新與包裝異材質的碰撞，拉近酸桔與消費者的距離。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

紀盈齊 Chi, Ying-Chi  
李佳穎 Li, Chia-Ying

**作品名稱**

小桔企畫所  
The Citrus Studio

**就讀學校**

嶺東科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

藍偉憲 Lan, Wei-Hsien





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

林伯瑾 Lin, Po-Ching  
高于雯 Kao, Yu-Wen  
吳宛娟 Wu, Wan-Juan  
陳孟婕 Chen, Meng-Jie  
李育綺 Li, Yu-Chi  
王昱翔 Wang, Yu-Xiang

**作品名稱**

13 浪  
13Waves

**就讀學校**

中國科技大學  
規劃與設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

黃榮順 Huang, Jung-Shun  
商耀元 Shang, Yao-Yuan  
李政達 Lee, Cheng-Ta  
陳建勳 Chen, Chien-Hsun



**作品概念**

臺灣四面環海，擁有得天獨厚的自然環境，具備發展衝浪運動與遊憩觀光的優勢。本研究以衝浪運動與地方文化意象為研究出發點，透過文獻分析與實地考察，針對臺灣十大衝浪點以及地方獨特意象進行圖像設計與發展。

**獲獎心得**

感謝教育部的肯定、老師的指導以及夥伴們這一路上一起努力，過程中雖然辛苦，也花了不少錢在製作上，不過學到的經驗以及這些回憶都不是金錢可以衡量的。再次感謝組員們以及盡心盡力的指導老師們，沒有大家的努力今天也不會得這個獎。



**作品概念**

以集郵的方式來實施這個推動，使人更進一步了解環十條道路特色及景點，將十條路規劃成一套集郵冊，結合每條路的知識概要及景點特色為主軸，用郵票的方式呈現吸引讀者。

**獲獎心得**

謝謝紅點讓我們有這個機會得到這份榮耀，也謝謝導師對我們的支持跟信任，拼命磨鍊出來的作品才能受到肯定，雖然過程中遇到許多難題與挫折，最終能被肯定覺得這都是值得的。也謝謝一起奮鬥的夥伴，沒有彼此就沒有今天這份榮耀，過程中遇到的許多困難也使彼此成長，是一段辛苦且戰戰兢兢的歷程，會一輩子牢記在心中。在此謝謝各位教導我們的老師教授，以及製作過程中遇到的貴人，給予我們認同與協助，才能夠做出好的作品讓大家看見，謝謝。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

廖婕希 Liao, Chieh-Hsi  
簡婕 Chien, Chieh  
侯韋伶 Hou, Wei-Ling  
田惠淇 Tien, Hui-Chi

**作品名稱**

山行十旅  
Mountain 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**

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





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

曾靖雯 Tzeng, Jing-Wen  
陳怡君 Chen, Yi-Jun  
孫易賢 Sun, Yi-Hsien  
陳佳琪 Chen, Chia-Chi  
黃靜姿 Huang, Jing-Zi  
張竹威 Chang, Chu-Wei  
鄭宇辰 Cheng, Yu-Chen  
邱柏嘉 Ciou, Bo-Jia

**作品名稱**

不完全抗議手冊  
Uncompleted Protest Guidance

**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**

商耀元 Shang, Yao-Yuan  
黃榮順 Huang, Jung-Shun  
張盛權 Chang, Sheng-Chuan



**作品概念**

以「抗議」這項群眾運動做紀錄、分析，將訊息圖像化並結合時事議題統整成手冊，運用雙開書的形式製作，幽默詼諧的角度呈現雙方所處不同立場下的互動、衝突。

**獲獎心得**

首先要感謝設計戰國策的每一位辛苦的工作人員，不管是評審、收件人員、工程師等，因為有你們，才有這個平臺與機會讓我們獲得資源，真的非常感謝。在得知獲獎的當下非常的開心、榮幸，同時也回想起以前小組討論和製作的種種畫面，我們一起經歷了很多很多，藉由這個獲獎心得欄位，要和小組的組員們說：「謝謝你們的包容和努力。」

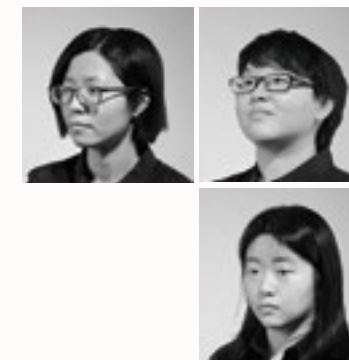


**作品概念**

以企鵝為故事主角，講述未來地球上發生的故事。利用未來環境衍生出一套動物演化過程的圖鑑，希望能藉由這個故事，讓大家省思環境保護的重要性。

**獲獎心得**

能獲得這次獎項，要感謝我的組員還有指導老師們，一開始我們尋找製作方向時，只想以動畫呈現，經過一番討論後，才確定應該利用圖鑑讓觀賞者親身翻閱體驗。中間總會有意見相左的時候，尤其我們每個組員擅长的部分都很不同，最後靠著相信彼此能力的心情，讓我們順利完成作品。這些回憶讓我難以忘懷。正因為大家的努力才能拿到這項殊榮，真的很開心。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

林安情 Lin, An-Ching  
王咨涵 Wang, Tzu-Han  
何芯萍 He, Xin-Ping

**作品名稱**

奧德賽 5125AD  
Odyssey 5125 AD

**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  
魏碩廷 Wei, Shuo-Ting  
甘志德 Kan, Chih-Te





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

吳郁芳 Wu, Yu-Fang  
賴潔佳 Lai, Chieh-Chia  
賴宣諭 Lai, Xuan-Yu  
李曉倩 Lee, Hsiao-Chien  
陳品姘 Chen, Pin-Wen  
陳郁嫫 Chen, Yu-Rou

**作品名稱**

好土  
Homeland

**就讀學校**

中國科技大學  
規劃與設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

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



**作品概念**

土地是滋養萬物最重要的資源，以「天、地、人」生命觀，設計顏色鮮明的插畫，塑造土壤的神靈，並以動植物塑造土壤多樣性，打破對土壤抽象的印象，連結人與地的土地的情感。

**獲獎心得**

首先非常感謝組員們這一年的努力與不放棄，才能讓我們的專題獲得如此殊榮；還有辛苦的指導老師們給我們寶貴的建議與支持；也謝謝主辦單位授予我們這個榮譽。這次獲獎也將成為我們繼續努力下去的動力，讓我們不斷地充實自己。最後，非常感謝在座的各位，讓我們一起加油吧！



**作品概念**

《道德經》是道家最權威的著作。在臺灣出版業中，關於《道德經》的大多數出版物都是深奧的，對普通學生而言幾乎沒有興趣。通過比較分析，我們製作了包含圖像和文字的經書，以引起普通讀者的興趣。

**獲獎心得**

「老子說」這個作品是我們團隊在過去一年中傾注了相當熱情與心力的作品，我們希望能夠能以不同的形式詮釋道德經，為此我們花了大量的時間研究相關資料，在美感以及實用中尋找平衡。能夠有今天的成果，我們必須感謝在過程中一路給予我們幫助的指導老師，以及提供專業技術協助的廠商，這個獎項是我們往後設計路上的動力，也是對我們在求學階段中最大的肯定。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

李國屹 Lee, Guo-Yi  
湯劭崑 Tang, Shao-Wei  
陳銘桓 Chen, Ming-Huan

**作品名稱**

老子說  
Laozi Said

**就讀學校**

中國科技大學  
規劃與設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

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





### 2020 德國紅點品牌與傳達設計大獎

2020 Red Dot Award: Brands & Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

#### 姓名

張詩雯 Zhang, Shi-Wen  
董怡廷 Tung, Yi-Ting  
蔣新曼 Chiang, Hsin-Man  
蘇珮樺 Su, Pei-Hua  
黃歆雅 Huang, Xin-Ya

#### 作品名稱

東方藝術殿堂\_三峽祖師爺廟  
Hall of Eastern Art - Zu-Shi Temple in San Shia

#### 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  
林恩盈 Lin, En-Ying



#### 作品概念

臺灣三峽祖師廟以雕飾藝術聞名於世，享有東方藝術殿堂雅稱。設計概念將石雕、木雕、銅雕傳統工藝圖騰進行轉化設計，結合裝幀設計與製作工法，重新詮釋傳統藝術之美。

#### 獲獎心得

很开心能夠獲得這次的獎項，我們團隊要感謝設計戰國策及指導老師們，謝謝老師用心的教導，陪伴著我們一起成長，讓我們這組能夠進步的那麼快。也謝謝我的組員們這段時間的同甘共苦，做專題的過程很辛苦、很難熬，但能有那麼好的成績，這一切的辛苦都值得了，謝謝大家。



#### 作品概念

「夏末蒼言」為花蓮富里六十石山的農產品品牌，設計宗旨是將包裝與美景結合，彷彿置身在遼闊的縱谷風情與滿山遍野的金針花，品味六十石山產品風味之餘，也一覽當地美麗風情。

#### 獲獎心得

感謝 IDC 設計戰國策的青睞，夏末蒼言不僅是畢業製作，更是我們年輕人對於一片土地的熱愛，被大自然風景深深吸引創造出來的成果。我們靠著一股熱血到了花東，站在六十石山上，面向前方看著花東縱谷、秀姑巒溪，轉身看到的是一層又一層的山巒，我們將眼前看到的美麗收進作品裡，團隊的合作激盪了火花，才有一系列夏末蒼言的作品，我們更是感謝支援我們的家人與導師的指導，才有這麼棒的作品。



### 2020 德國紅點品牌與傳達設計大獎

2020 Red Dot Award: Brands & Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

#### 姓名

黃亞庭 Huang, Ya-Ting  
李文芳 Lee, Wen-Fang  
詹閔筑 Zhen, Min-Zhu  
高慎妤 Kao, Sheng-Yu

#### 作品名稱

夏末蒼言  
In the Late Summer

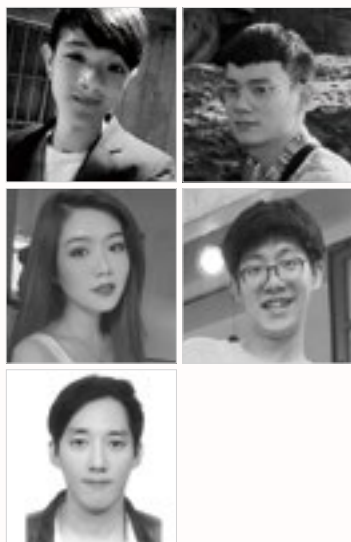
#### 就讀學校

中國科技大學  
規劃與設計學院  
視覺傳達設計系

#### 指導老師

張盛權 Chang, Sheng-Chuan  
李政達 Lee, Cheng-Ta  
王曉今 Wang, Hsiao-Chin





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

鍾其翰 Zhong, Qi-Han  
蔡承劭 Tasi, Cheng-Shao  
王玉婷 Wang, Yu-Ting  
何彥磊 Ho, Yen-Lei  
童祥恩 Tung, Hsiang-En

**作品名稱**

迷茫  
Confusion

**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**

吳博文 Wu, Po-Wen  
高偉峯 Kao, Wei-Feng



**作品概念**

《迷茫》是一款模擬人生的桌上遊戲，玩家將在遊戲當中實現自我目標並成為最後的贏家。人一生中會遇到各種人事物，因而改變自己，有些人妥協，有些人突破，每個人都能為自己選擇，有多少人能堅持成為真正的自己？

**獲獎心得**

首先感謝教育部設計戰策對設計科系同學的支持與鼓勵；也感謝指導老師們在製作的過程中給予很多的意見及技術指導，不只讓我們的作品更好，也讓我們在過程中學習到更多不一樣的知識；更感謝所有的組員們，在製作的過程中不厭其煩地重複討論及修改，發揮各自的所長。今後我們還是會繼續為了臺灣的設計藝術產業發揮自己所有的創意及無限的可能。



**作品概念**

專題企劃為性暴力介紹與展示之文宣製作，統一調性之外觀設計將分出三類關係，以經摺頁呈現受害者經歷過程的心境與其真實的一面，使觀賞者有身歷其境的體驗與衝擊性，進而讓大眾透過本企劃關注性暴力議題及警惕世人。

**獲獎心得**

本專題主要核心在於剖析、理解性暴力案件的發生原委，並嘗試與閱聽眾共同理解反思其狀況，進而警惕並內化成自身經驗，防範事件發生並有開始伸出援手的動機。我們一直將該議題的實際面向作為呈現核心，並引導閱聽眾了解，任何形式的人際關係、地點都有可能發生性暴力行為，能將此隱晦、黑暗、無助的經驗轉化，使人正視議題，做出正確關懷、解決的策略，也同為專題內容一大目標。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

洪偉哲 Hung, Wei-Che  
吳郁婕 Wu, Yu-Jie  
石青諺 Shih, Ching-Yen  
石佳紘 Shi, Jia-Hong  
李珮瑄 Li, Pei-Xuan  
陳毅珊 Chen, Yi-Shan

**作品名稱**

這不是禮品店  
Unfriendly Gift

**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  
王曉今 Wang, Hsiao-Chin





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

史承平 Shih, Cheng-Ping  
鄭亞珉 Cheng, Ya-Min  
雷凱翔 Lei, Kai-Xiang  
賴品智 Lai, Ping-Chih  
洪詩堯 Hong, Sh-Yao

**作品名稱**

暗訪  
An-Fang

**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  
莊元薰 Chuang, Yuan-Hsun  
曹永平 Tsao, Yung-Ping  
王曉今 Wang, Hsiao-Chin



**作品概念**

《鹿港暗訪》是一個夜間進行的王爺繞境儀式，時代的演變使得暗訪文化不得不求新或求變，過往的樣貌也隨之忘卻。藉由設計我們將以不同的視覺美感帶領觀者重新認識這項習俗，傳達文化的精神，履行我們紀錄與推廣的計畫。

**獲獎心得**

這次的專題嘗試了許多不同的元素結合，以插畫 + 影片的方式將暗訪的儀式記錄下來。從實地考察到親自參與，都是難能可貴的經驗，了解到這項文化最原始的樣貌，一路上受到不少的幫忙，我們也非常感動與感激。感謝所有給予過我們靈感、建議、方向的老師、評審、親朋好友，即使沒有採用，但有這些討論，才能有今天的暗訪，這些寶貴的意見將化為我們未來創作的基石，期待我們將有更加璀璨的作品。



**作品概念**

結合品牌核心故事，採用手繪插畫風格，天馬行空的創意及想像力，表達出男孩回憶童年與爺爺的種種回憶，三面皆能拼成同一個插圖增添其趣味性及童趣，並加入人物增添畫面中人情味，使插畫更富感染力。

**獲獎心得**

獲得獎項感到非常榮幸，在這之前完全沒有想到有這個機會能夠得到紅點設計獎，從一開始的不被看好，到最後的異軍突起，這告訴我們只要努力堅持下去，沒有什麼是不可能的。也非常謝謝指導老師不放棄我們，在最後這半年，每天都在學校待到很晚，回到家也一樣要繼續奮鬥，但在這過程中每一個人都感到無比的開心，因為相信付出最後一定會獲得成果。也謝謝當初堅持不放棄的我們，才能夠獲得設計最高殿堂德國紅點設計大獎。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

王詠潔 Wang, Yang-Chieh  
溫芳儀 Wen, Fang-I  
鄭宇倫 Cheng, Yu-Lun  
簡辰軒 Jian, Chen-Syuan

**作品名稱**

楊梅在楊梅  
Bayberry in Yangmei

**就讀學校**

中國科技大學  
規劃與設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

黃榮順 Huang, Jung-Shun  
商耀元 Shang, Yao-Yuan





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

許書綺 Hsu, Shu-Chi  
李欣諭 Li, Sin-Yu  
徐啟嫻 Hsu, Chi-Man  
林佳均 Lin, Jia-Jun

**作品名稱**

藻嶼  
Seaweed Islet

**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**

有鑒於臺灣東北角海岸海藻產業凋零，重塑海藻產業與文化特色極為重要。作品融入藻嶼生態、人文景觀等地方意象，包裝設計與造型運用海浪與藻嶼地形特色，呼應自然生態樣貌，傳達臺灣海藻生態品牌特色。

**獲獎心得**

很謝謝設計戰國策的主辦方，讓藻嶼能夠有機會再一次讓更多人知道；感謝評審團們喜歡藻嶼；謝謝這段期間幫助我們的每個人。感謝最重要的兩位指導老師，沒有他們就沒有我們。藻嶼希望大家能記住臺灣東北角的美，更別忘記了這裡盛產海藻，正因為大多數人都不知道這些，才會有「藻嶼」的存在！



**作品概念**

將夜市獨特的市井記憶創作一系列的專輯產品，使觀賞者在體驗的當下，彷彿親臨夜市，藉由視覺、聽覺與觸覺上的使用體驗，喚起夜市的美好記憶，達到保存與推廣臺灣獨特民間文化的目的。

**獲獎心得**

這次的專題嘗試了許多不同的元素結合，以插畫 + 音效 + 互動遊戲的方式將夜市的特色紀錄下來，並透過傳統黑膠唱片及具有夜市風格的包裝形式，將夜市獨特的市井記憶創作一系列的專輯產品。很開心與榮幸能夠獲獎受到肯定，師長和家人的支持，更是對我們莫大的鼓舞與激勵，期許往後能夠創造出更多優良的作品。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

許庭瑋 Hsu, Ting-Hsuan  
陳品榮 Chen, Pin-Jung  
謝家鴻 Xie, Jia-Hong  
張峻瑋 Chang, Chun-Wei  
洪郁捷 Hong, Yu-Jie

**作品名稱**

響你的夜  
The Sounds of Night Market

**就讀學校**

中國科技大學  
規劃與設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

莊元薰 Chuang, Yuan-Hsun  
曹永平 Thao, Yung-Pin  
王曉今 Wang, Hsiao-Chin





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

楊佳欣 Yang, Chia-Chin  
李昱頡 Li, Yu-Chieh  
蔡巧瑜 Tsai, Chiao-Yu  
阮紹綺 Ruan, Shao-Chi  
曾郁夫 Zeng, Yu-Fu  
陳柏勳 Chen, Po-Hsun  
葉育凌 Ye, Yu-Ling

**作品名稱**

PAKAMLIR 卑南小米調酒  
PAKAMLIR-Puyuma Xiaomi Bartender

**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**

商耀元 Shang, Yao-Yuan  
黃榮順 Huang, Jung-Shun



**作品概念**

Pakamlir 是卑南族語「特別」的意思，因為小米酒是卑南族在特別的日子及給特別的人飲用。藉由卑南族的兩個愛情神話故事為主軸，視覺採用粗獷的畫風、瓶環象徵族裡的勇士，希望賦予小米酒新的生命及市場。

**獲獎心得**

首先，我們要感謝評審們給予的肯定，還有在背後辛苦付出的導師及組員！！這次很榮幸能獲得肯定，這是我們努力來的結果，過程中大家都發揮各自的專長，同時感謝導師們的寶貴建議，讓我們的作品有機會能讓大家看見。我們會好好珍惜這一份榮譽，未來也會繼續朝著目標前進！



**作品概念**

「不論哪一餐，都希望每個便當參與你的每段旅程。」是我們的核心理念。此作品為一款臺灣鐵路便當品牌包裝，讓各地的遊客能藉由食物來更認識臺灣，因應現代人對健康的注重，便當菜色皆以少油、少鹽、低熱量為主。

**獲獎心得**

很榮幸可以藉由課堂上的作品，經過導師和組員不斷地討論與修改，有機會使我們的作品被更多人看見，感謝組員和導師以及學校給我們的豐富資源，使我們受益良多。我們會在設計的路上繼續努力並做出好作品，更精進自己。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

衡昀彤 Heng, Yun-Tung  
連健瑩 Lien, Chieh-Ying

**作品名稱**

餐與你  
Dishes

**就讀學校**

亞洲大學  
創意設計學院  
視覺傳達設計學系

**指導老師**

侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

陳兆祥 Chen, Zhao-Xiang  
李亞峻 Li, Ya-Jun  
陳洵潔 Chen, Wei-Ying

**作品名稱**

擯舞  
Dancing With Kinmen

**就讀學校**

亞洲大學  
創意設計學院  
視覺傳達設計學系

**指導老師**

侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei

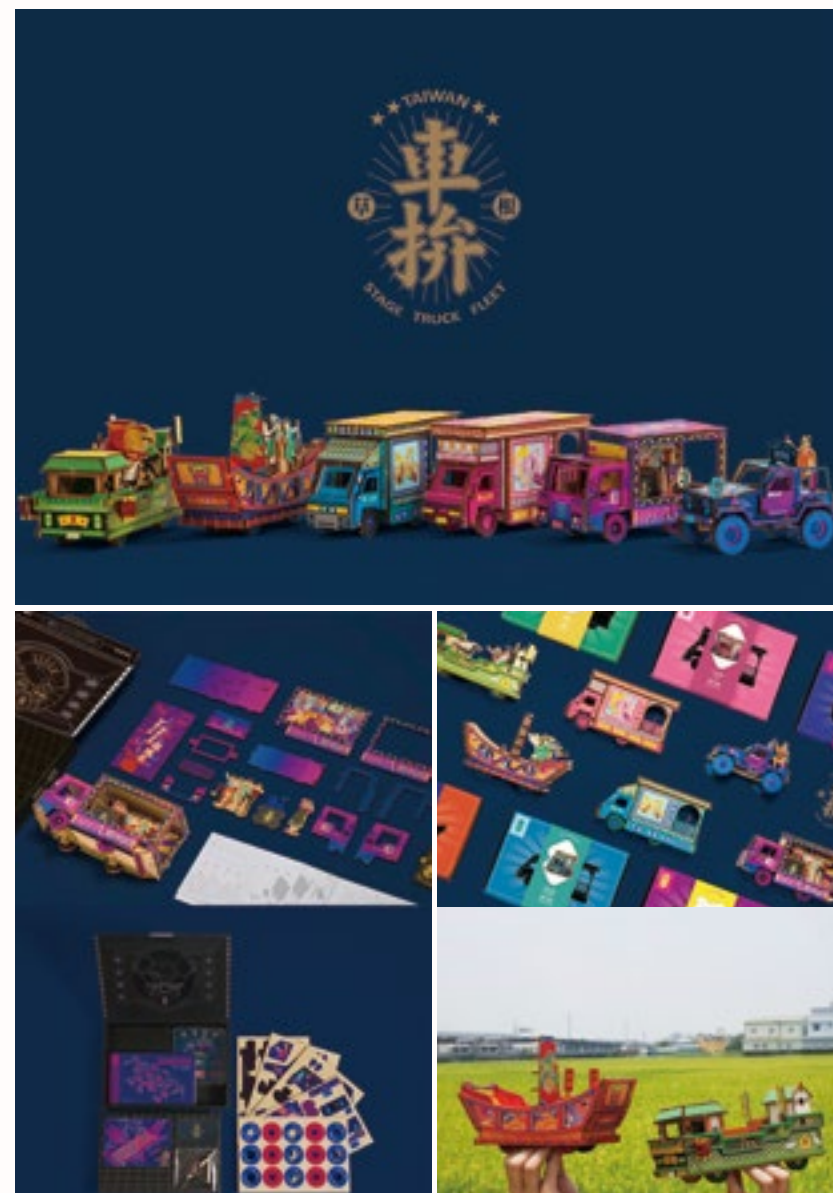


**作品概念**

採用廟宇石柱雕刻的龍柱為概念，作為包裝設計的創意源頭；內包裝設計：以職人製作貢糖的工序，搭配手繪圖案及文字來呈現；以金門傳統聚落建築的「馬背脊」做為設計創意概念，運用在品牌的標準字及商品說明書上方的視覺呈現，外包裝食用完畢後可沿著包裝本身的设计壓扁回收。

**獲獎心得**

非常開心能獲得這份獎項的肯定，特別感謝指導老師：侯曉蓓老師，也要感謝組員們的團隊合作。從一開始嘗試不同的結構，到後來順利完成，也因結構凹凸的關係，所以要去想如何解決觀看時能呈現一條明顯的龍身，過程中也一起經歷了很多熬夜、趕稿及修改的日子，但是也更增進彼此的默契，這對我們來說是很棒的經驗，未來也會繼續努力及創作。



**作品概念**

《車拚》將臺灣過去基層行業辛勤工作後，透過舞臺車得到的快樂重新結合詮釋，透過 DIY 組裝過程，帶大家感受各時期基層行業刻苦耐勞的打拚精神。希望舞臺車文化在今日一樣能使人充滿力量！

**獲獎心得**

感謝教育部設計戰國策計畫，提供學生參與國際相關競賽的支持與鼓勵，讓我們可以持續關注各種議題，透過創作向世界發聲。舞臺車是臺灣重要的傳統在地文化，排除外在的負面標籤，我們把重點放在文化的本質——這種想帶給人們開心、紓壓的初衷，希望藉此能提供另一個不同的角度來看待這個文化。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

周若馨 Chou, Ruo-Shin  
王鼎鈞 Wang, Ding-Jyun  
黃俊輔 Huang, Chun-Fu  
鄭宛玆 Cheng, Wan-Hsuan  
王寅瑄 Wang, Yin-Hsuan

**作品名稱**

車拚  
Taiwan Stage Truck Fleet

**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**

陸蕙萍 Lu, Hui-Ping





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓 名**

黃妍婷 Huang, Yen-Ting  
彭俊豪 Peng, Chun-Hao  
郭子維 Kuo, Tzu-Wei  
王至嫩 Wang, Zhi-Mei

**作品名稱**

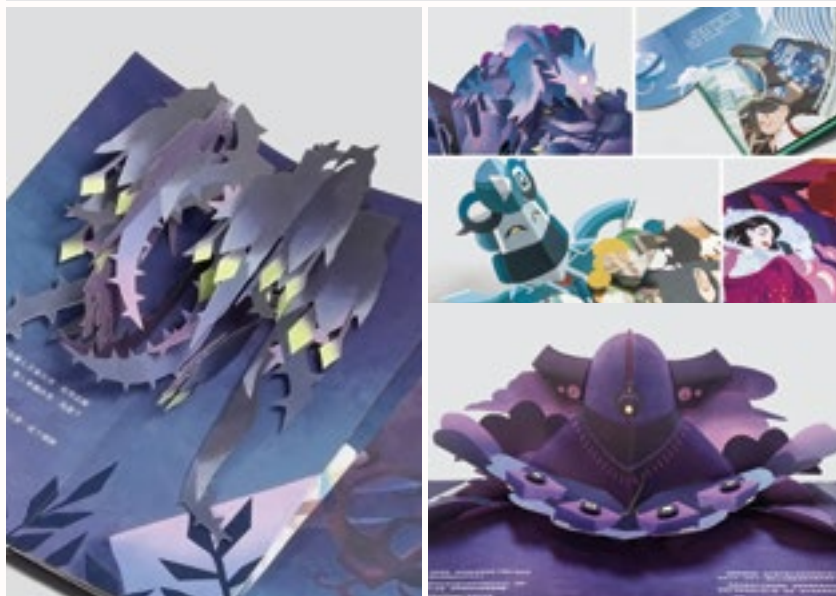
癮世界  
The Addiction World

**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**

陸蕙萍 Lu, Hui-Ping



**作品概念**

以電玩成癮、購物成癮和社群成癮為概念，設計三個角色並加入病毒意象，詮釋成癮現象在生活中難以察覺，一旦染上便對身心及生活產生負面影響等特性。選擇立體繪本呈現則是期望藉由誇張的劇情導出成癮特質、身心狀況。

**獲獎心得**

努力過後獲得的肯定，無疑是令人開心的成就。很高興能夠獲得此次的獎項，歷經了無數個共同製作的日子，有快樂也有辛苦，我們從失敗中不斷重新開始、嘗試新點子，理念與想法的碰撞和學習各種全新的事物。同時也特別感謝我們的指導老師——陸蕙萍老師，給予我們許多作品的建議與指導，點出了不足之處，更是提供了關於作品的想法與技術資源等，帶給我們更多的啟發，非常感謝老師給予的指導與陪伴。雖然曾經也一度陷入低谷迷失方向，但很高興夥伴們的互相勉勵讓我們沒有停下腳步，才能一同收穫此刻的成就，在許多的努力之下才成功打造屬於我們的「癮世界」。



**作品概念**

以臺灣每個月出現的特色慶典、花卉水果為主軸，結合各種山水色塊，以貼近生活的共通語言的方式，讓來自不同各地的人更進一步的認識臺灣。

**獲獎心得**

在製作的過程中，遇到許多不同的困難，很高興能運用貼切臺灣的人事物，加入在日曆裡面，並且做成小周邊，讓許多人喜愛及獲得評審的青睞。這也讓我們知道，或許創作過程很辛苦，但是只要是用心努力做出來的東西，都會受到觀賞者的喜愛。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓 名**

連祐欣 Lien, You-Sin  
羅筱芸 Lo, Hsiao-Yun  
楊智敏 leong, Chi-Man

**作品名稱**

臺曆  
Taiwan's Calendar

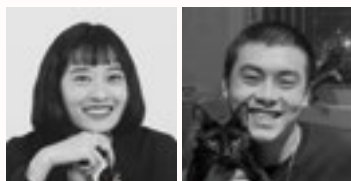
**就讀學校**

亞洲大學  
創意設計學院  
視覺傳達設計學系

**指導老師**

陸蕙萍 Lu, Hui-Ping





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

連捷瑩 Lien, Chieh-Ying  
張品洋 Chang, Pin-Yang

**作品名稱**

萬里尋味  
The Story of Shen Nong

**就讀學校**

亞洲大學  
創意設計學院  
視覺傳達設計學系

**指導老師**

侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei

**作品概念**

以神農嚐百草的故事為核心發想，將中藥茶飲分為三個品等去做包裝設計，外觀上做成梯型，象徵神農跋山涉水的行程；主視覺以插畫來表達遼闊感；打開後的單包裝採用傳統中藥行的虎頭包，在創新的設計中融入傳統的經典。

**獲獎心得**

從發想到設計過程都很难，遇到了很多想法卡關的階段，在結構上也嘗試很多次，最後的成品雖然不能稱上完美，但是一個很好的學習和經驗，自己和夥伴也很喜歡。很開心作品能夠獲得肯定，也謝謝指導老師提供的想法及幫助！

**作品概念**

冥婚曾是人人都了解的文化習俗，在近代卻像是讓人忌諱的事情，在選擇避而不談的情況下使得這個文化漸漸消退。藉由這個作品讓人們更加了解冥婚最初的意涵，讓大家知道冥婚的根基是注重在家庭的團圓美滿。

**獲獎心得**

從得獎到現在已經過了一段時間了，但內心依舊激動不已，並不單只是獲獎這件事情，而是我們的作品備受肯定！謝謝組員們一同努力，也謝謝指導老師的教導與建議，我們才能有今天這樣的成績。在今後的日子裡，我們會更加努力創作出更多好的作品！



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

魏曉湊 Wei, Siao-Jhen  
謝家齊 Xie, Jia-Qi  
許紘禎 Hsu, Yun-Chen

**作品名稱**

冥冥之中遇見你 (祢)  
Married With A Soul

**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**

陳瓊蕙 Chen, Chiung-Hui





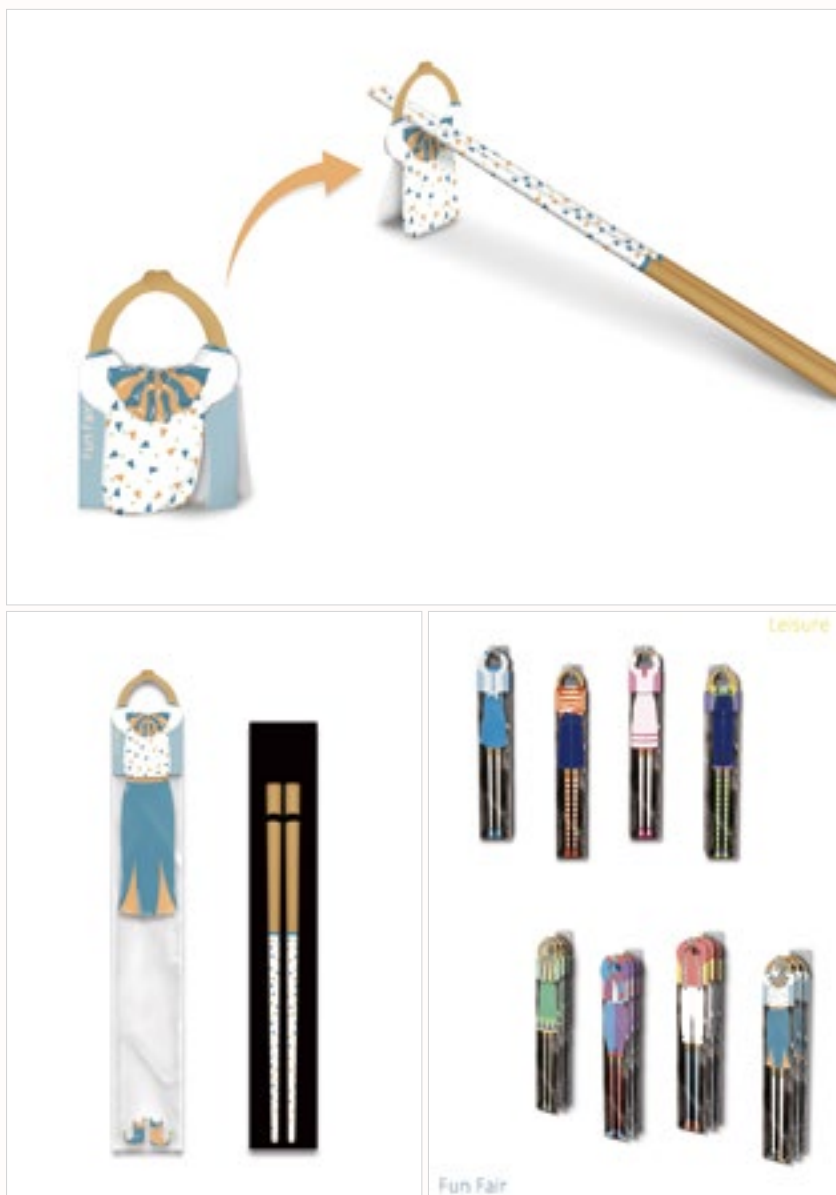
**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**  
顏廷臻 Yan, Ting-Zhen

**作品名稱**  
筷樂腳色  
Cosplay Chopsticks

**就讀學校**  
亞洲大學  
創意設計學院  
視覺傳達設計學系

**指導老師**  
侯曉蓓 Hou, Hsiao-Pei



**作品概念**

這是一款筷子的創意包裝，其中角色的雙手環繞可以用以吊掛，利用外包裝印刷造型與筷子結合產生趣味，透過繽紛的色彩讓筷子包裝變得有趣。

**獲獎心得**

非常榮幸有這個機會參加德國紅點，並且很幸運地被認可。感謝學校給的機會，感謝過程中給予幫助的每個人，尤其感謝曉蓓老師耐心地指導與不斷地鼓勵。最後謝謝身邊每個人的支持，往後也會繼續努力做設計，希望能發想更多，創作出更多作品。



**作品概念**

塭武集將嘉義塭仔之漁村中的捕魚、剖蚵等比喻為武術絕學，藉以行銷嘉義縣鄉村永續發展協會努力保留並推廣的漁村特色與漁產品。藉由互動遊戲式立體書，引發大家對於塭仔漁村的興趣，進而前往體驗、支持理念。

**獲獎心得**

非常感謝嘉義縣鄉村發展協會的協助，感謝指導老師的啟蒙，讓我們有機會了解社造議題，重新思考能為社區、為社會帶來什麼新穎有趣的設計。與夥伴在塭武集的江湖中行走，其中層層關卡，使我們更加感受到設計過程的迷人之處，最後也要感謝評審們的肯定。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**  
林佳怡 Lin, Chia-Yi  
黃淇莘 Huang, Chi-Ping  
蔡妮恩 Tsai, Ni-En  
陳郁蓉 Chen, Yu-Jung  
黃意涵 Huang, Yi-Han  
林芳均 Lin, Fang-Chun

**作品名稱**  
塭武集  
Life in Wenzhi

**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**  
陸蕙萍 Lu, Hui-Ping





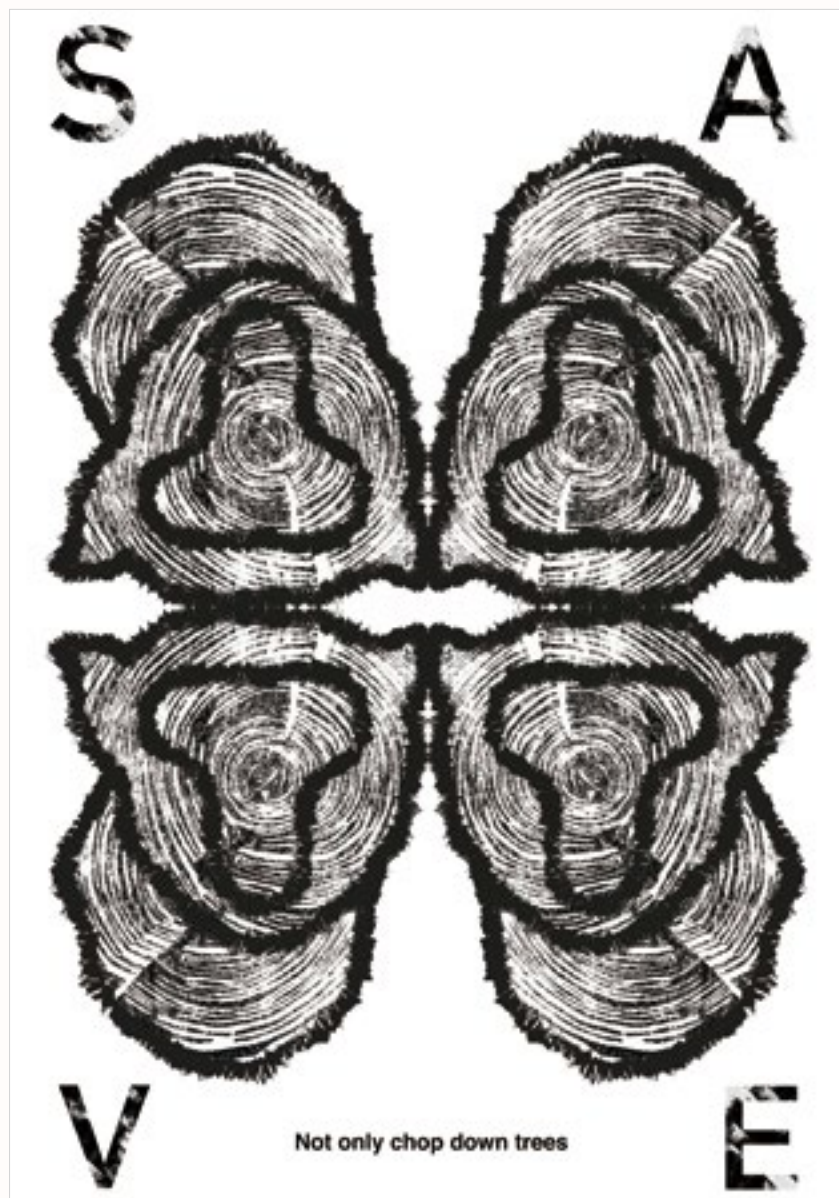
**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**  
范慈軒 Fan, Tzu-Hsuan

**作品名稱**  
你不是只有砍樹而已  
Not Only Chop Down Trees

**就讀學校**  
亞洲大學  
創意設計學院  
視覺傳達設計學系

**指導老師**  
游明龍 Yu, Ming-Lung



**作品概念**

以年輪的樣態構成動物的型態，表示植物與動物的共生關係，也暗示著當人類濫伐森林的同時也一併破壞了自然環境，使動物們失去原來的生活環境，被迫遷徙、甚至是死亡，導致自然生態漸漸失去平衡。

**獲獎心得**

實際參與國際設計競賽，在表達理念與視覺策略的能力上得到很大的提升，並累積實作經驗，以多元而全面的角度看待作品。特別感謝一路指導並給予鼓勵的指導教授—游明龍老師。對我來說是一個很棒的經驗，也成為日後繼續創作的動力。



**作品概念**

Renew 為一款可協助難民獲得工作、居住、保險的社會服務平臺，藉此提高資方用才的保障與意願，並為難民兒童連結學校、社服、建教合作、寄宿家庭，減輕難民生活負擔，藉此降低社會問題並提高當地居民之包容度。

**獲獎心得**

感謝德國紅點品牌與傳達設計大獎的評審給予 Renew 的肯定，團隊認為難民議題一直是一個存在且尚未被妥善解決的問題。我們應該去思考如何透過設計，幫助這些離開家園來到新的國度，並努力生存的民眾，並增進當地居民的包容。感謝評審肯定我們的大方向，希望未來能有更多的人繼續為這群人而努力！



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

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

**作品名稱**  
難民服務平台  
Renew

**就讀學校**  
明志科技大學  
管理暨設計學院  
工業設計系

**指導老師**  
李錯朮 Li, Kai-Chu





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

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

**作品名稱**

冰袋 +  
Ice Patch+

**就讀學校**

明志科技大學  
管理暨設計學院  
工業設計系

**指導老師**

李鐸朮 Li, Kai-Chu



**作品概念**

一款具保冷感溫變色凝膠的小單元冰敷帶，整體以 PVC 製作，使用者依受傷範圍進行排列貼附，爪型設計更可完整貼附於圓潤部位，內容物透過變色以提醒使用者進行更換，最終以清水清洗即可重複使用，大幅提升冰敷品質。

**獲獎心得**

很高興 Ice Patch+ 可在德國紅點品牌與傳達設計大獎中獲得肯定！雖然獲獎了，但我們卻沒有因此停下精進此構想的腳步，我們不斷地修正、進化及測試，期許在未來能夠以更完整的面貌呈現給大眾，請大家拭目以待！



**作品概念**

這是一本具有歷史教育、娛樂以及互動式的立體書，整體手法以「古今融合」的風格作為整本書的特色。內容主要藉由介紹唐朝著名女性角色，再以角色的細節來傳遞唐朝文化，閱讀時可以在具有美感的氛圍下玩樂與學習。

**獲獎心得**

今年受疫情影響，許多事情都有變動，包括作品製作的時間也被壓縮，但我們仍然堅持所有細節以及完整度。過程中學習到團隊合作、廠商接洽討論的經驗，更是了解到印刷品的一些細節，而這次畢業製作我們遇到最大的困難也是印刷與雷射切割上的差異與誤差，即便找了許多家印刷廠嘗試，仍遇到了許多困難。立體書花費了我們不少時間與經費，從剛開始概念的提出到後面的修正，甚至是重頭來過，最後看到成果我們都很滿意，也很欣慰自己有堅持下去，我們認為這是在此作品中最大的收穫與成就感。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

賴宣文 Lai, Xuan-Wen  
鍾琬妤 Chung, Wan-Yu  
陳麗如 Chen, Li-Ju

**作品名稱**

一枚傾唐  
Bells From Tang Dynasty

**就讀學校**

明志科技大學  
管理暨設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

楊朝明 Yang, Chao-Ming  
李昌國 Li, Chang-Kuo





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

張繼之 Chang, Chi-Chih  
張馨蓓 Chang, Hsin-Pei  
盛琬怡 Sheng, Wan-Yi  
黃柔瑜 Huang, Jou-Yu  
謝芳妤 Hsieh, Fang-Yu

**作品名稱**

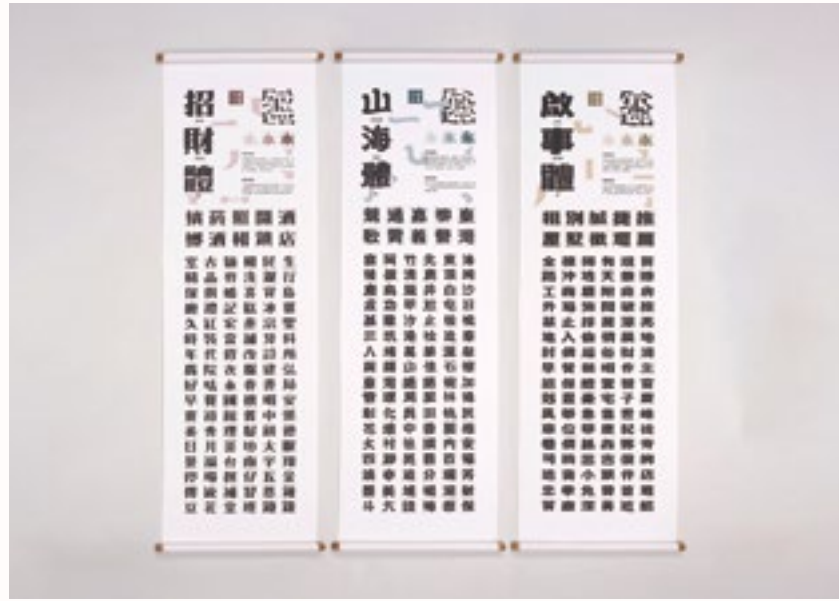
字說字畫  
Word Out Our Type

**就讀學校**

明志科技大學  
管理暨設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

楊朝明 Yang, Chao-Ming  
李昌國 Li, Chang-Kuo



**作品概念**

我們從過去的臺灣文化中，萃取出人們生活的意象，透過視覺設計的方式，將它轉換成具有臺灣味道的字型，讓字體訴說曾經，傳遞出生活的情感。

**獲獎心得**

歷經實地考察、紙筆演練，繁複的設計修改，屬於我們心目中的「臺灣」字體故事誕生。日以繼夜的心血成果，在得知獲得德國紅點的肯定時，組員們百感交集，相擁而泣。這是我們多麼期盼的一天，是我們做夢也沒有想到真的會實現的一件事。非常感謝指導老師的提拔與教導，組員們合作無間的默契也成為了我們畢業之前的美好回憶。



**作品概念**

經臺灣觀光局統計 6 項具代表性臺灣祭典為主題延伸，推廣臺灣傳統祭典為主軸做系列情境燈箱設計，透過具文化意象的插畫繪製主視覺結合壓克力雷雕，使用 LED 燈配合環境需求調節 8 種情境燈效，讓傳統祭典普及於生活中。

**獲獎心得**

從製作中學習一直是我們在這次專案中的核心理念，不斷去嘗試和突破就是希望能讓人更記得臺灣的傳統祭典文化，除了提高我們對於本土文化的認同感之外，也希望有許多外國朋友能夠透過我們的作品進而對臺灣濃厚的祭典文化有更深的認識甚至喜愛。很感謝受到國際評審們的青睞，這無疑對我們的創作是最大的鼓勵，也是支持我們能夠持續創作下去的動力。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

林子祐 Lin, Tzu-Yu  
蕭舜文 Hsiao, Shun-Wen  
黃靖雯 Huang, Jing-Wen  
李謹安 Li, Jin-An

**作品名稱**

瘋台祭  
Taiwanese Festival

**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  
李昌國 Li, Chang-Kuo  
楊朝明 Yang, Chao-Ming





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

陳安柔 Chen, An-Ro  
陳曉蓉 Chen, Hsiao-Jung  
余采軒 Yu, Tsai-Shiuan  
陳曲雅 Chen, Qu-Ya

**作品名稱**

憶香  
Reminiscence of Flowers

**就讀學校**

大同大學  
設計學院  
媒體設計學系

**指導老師**

林淑媛 Lin, Shu-Yuan

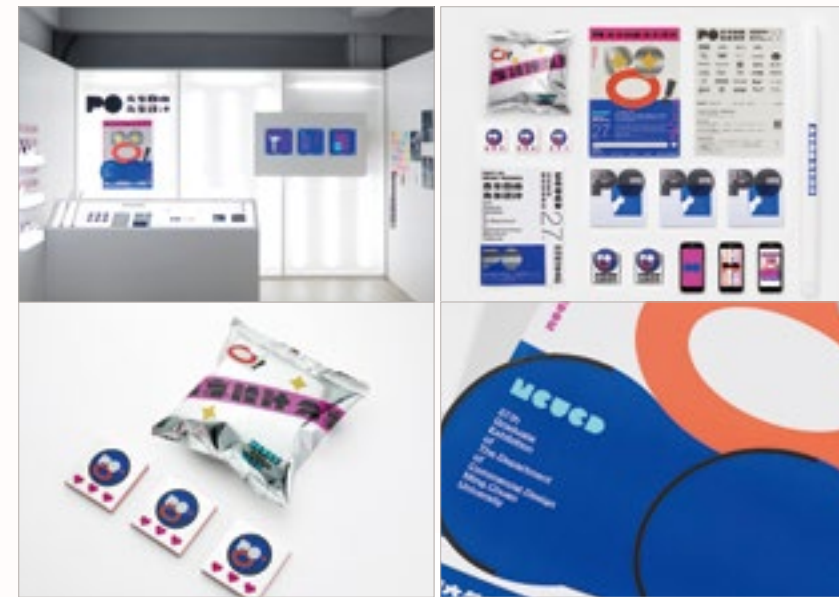


**作品概念**

在視覺藝術發展快速的現代，希望帶給觀賞者不同的五感體驗，轉將主題放於嗅覺體驗。以臺灣的花、香味與記憶作為主題，票選民眾認為代表臺灣的花：蝴蝶蘭、梅花及玉蘭花，蒐集關於花的回憶與故事，製作憶香互動裝置。

**獲獎心得**

「憶香」互動作品是我們的畢業作品，同時也是我們所製作過規模最龐大、最耗費心力的互動裝置。製作過程中我們曾經遇上許多困難，例如大型裝置搬運及組裝、新技術的學習、線路組裝、疫情影響展覽等。然而，這些問題都在指導老師及同學們的幫助下一一解決，有了大家的助力，我們才能完成「憶香」互動作品，再次對於所有幫助過我們的人表達感謝！這亦是我們第一次參加國際級的設計比賽，非常榮幸這次能夠獲得獎項，讓我們得到了寶貴的經驗。



**作品概念**

我們自問商業設計追求的價值為何？在銘傳商設，我們關心環境、生態、人權、歷史、人文、政治等，我們與當代社會對話，將設計成果分享與大眾，體現商業設計價值所在，我們從不畏懼大聲表態。

**獲獎心得**

很榮幸這件作品可以獲得紅點肯定，這不僅是對我們的鼓勵，也是促使我們再接再厲的動力。創作過程中我們經歷過大大小小的挫折甚至質疑，但時至今日驀然回首，我們很慶幸一直堅持在正確的道路上，多謝指教。當然，也要謝謝一路上支持我們的師長、親友，他們的鼓勵與提點是我們最堅強的後盾。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

羅慶陽 Lo, Ching-Yang  
王曼琿 Wang, Man-Cheng  
陳筠雯 Chen, Yun-Wun  
葉哲函 Yeh, Che-Han

**作品名稱**

PO 分享自由 分享設計  
Post Us, Share Freedom

**就讀學校**

銘傳大學  
設計學院  
商業設計學系

**指導老師**

馮承芝 Feng, Chen-Chih  
詹楊彬 Jan, Yang-Bin





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

嚴怡婷 Yan, Yi-Ting  
潘韻如 Pan, Yun-Ru  
吳羿臻 Wu, Yi-Zhen  
吳俞臻 Wu, Yu-Zhen

**作品名稱**

肝你何式 - 氣功八段錦花茶包裝設計  
Herbal Master

**就讀學校**

正修學校財團法人  
正修科技大學  
生活創意學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

賴岳興 Lai, Yueh-Hsing  
林育靚 Lin, Yu-Jin



**作品概念**

以具養肝功效的三種花和氣功八段錦，製作成養肝茶漫畫式寶典。內容採逗趣的飲茶方式及氣功招式，將茶包藏於漫畫格中，增加互動性，希望讓養肝意識可以提早培養。

**獲獎心得**

很意外也很榮幸能獲獎，「肝你何式」是我們四位同學的心血，在初期創作時不斷被打回重製，嘗試過各種設計，耗費資源及心力。過程中，有歡笑有淚水，終於在指導老師及其他夥伴的努力下，以更好的樣貌展示在眾人眼前。特別想跟各位分享，肝你何式的小組成員本來就是好朋友，在創作時雖有意見分歧的時候，但是良好的溝通讓我們順利完成這個設計，四人各司其職，這場配合戰役，我們默契十足，勝利的果實固然美味，但我們更喜歡其中愉快、磨練、成長的過程。謝謝各位評審老師的認同，讓我們的設計，能夠以這樣的方式宣傳出去讓更多人認識，十分開心，備感榮幸。



**作品概念**

六龜有許多梅花及梅子特產品，同時當地的十八羅漢山保護區內，有眾多保育類，需在發展觀光的同时，獲得人們重視。因此以梅花結合當地保育類，設計出一系列梅子包裝產品，藉此推廣六龜及對當地保育物種的認識。

**獲獎心得**

在資料的蒐集過程中，才逐漸了解六龜當地的物種狀況。視覺的來回修改，是過程中消耗較多時間的部分，在討論的過程中，每次都有新的想法，其中很多內容需要去蕪存菁，同時也得到不少師長的建議和指點，才能有最後的成果。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

謝馨瑩 Hsieh, Hsing-Ying

**作品名稱**

龜鄉  
Guei Village - The Product of  
Plum in Liou Guei

**就讀學校**

正修學校財團法人  
正修科技大學  
生活創意學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

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





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

王君如 Wang, Jun-Ru  
陳玉芳 Chen, Yu-Fang  
黃雅靖 Huang, Ya-Jing

**作品名稱**

願好  
Bless

**就讀學校**

正修學校財團法人  
正修科技大學  
生活創意學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

陳江富 Chen, Chiang-Fu  
吳俊勳 Wu, Chun-Hsun  
吳守哲 Wu, Shou-Che



**作品概念**

將廟宇的點燈文化如平安燈、財神燈等，應用在包裝上，除了呈現廟宇窗花及點燈文化，也記載著祭拜知識，並將各廟平安米製成平安米皂，讓大眾透過沐浴的日常獲得神明的祝福。

**獲獎心得**

創作過程雖然不怎麼美好，可以說是煉獄般的日子，經歷了一波萬折才終於完成，但不可否認我們也從中成長了許多。很榮幸作品得到評審的肯定，在得知獲獎後確切的感受到這段時間的努力並沒有白費，也謝謝給予過建議與幫助的每位師長。最後，願大家一切安好。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

范翎玲 Fan, Yi-Ling  
郭歐妍欣 GuoOu, Yen-Hsin  
郭珮汶 Kuo, Pei-Wen

**作品名稱**

視角  
View

**就讀學校**

正修學校財團法人  
正修科技大學  
生活創意學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

林雪雰 Lin, Hsueh-Fen  
吳守哲 Wu, Shou-Che

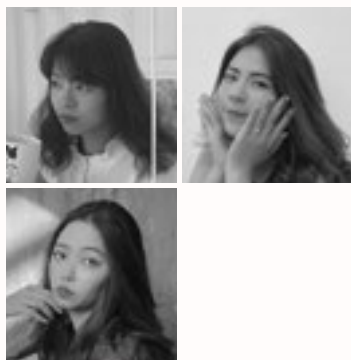
**作品概念**

「視角」象徵轉換思考角度，才能成功突破自我。以線條構成視覺深度，結合主色調螢光橘、灰、白色，強調不斷向前的熱忱。並運用錯視原理設計出系上四大領域之圖形，代表著多面向學習，轉換不同視角探索設計的可能性。

**獲獎心得**

經過一整個學年的專題製作，組員間互相扶持、並從彼此身上學習到不同的「視角」思考突破自我。很幸運能得到紅點設計獎評審的肯定，這是所有的組員及指導老師一同贏得的獎項，也在就學的最後一個階段，留下共同的回憶。





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

洪玥潼 Hong, Yue-Tong  
黃柔雅 Huang, Rou-Ya  
張家瑄 Chang, Chia-Hsuan

**作品名稱**

鹽埕 · 轉角  
Yan Chen Corner

**就讀學校**

正修學校財團法人  
正修科技大學  
生活創意學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

黃郁升 Huang, Yu-Sheng



**作品概念**

以鹽埕轉角為主題，結合超現實主義的手法，活化鹽街角。我們不能阻止時代的演變，和淘汰的老舊建築物，但我們能夠製作吸引年輕族群，更進一步認識鹽地區懷舊建築。

**獲獎心得**

非常感謝教育部提供此計畫，讓更多人能看見逐漸沒落的老式建築的美麗，未來我們也會持續努力，感謝所有幫助過我們的師長、填寫調查訪問的可愛老爺爺奶奶，訴說著這個世界上最好聽的故事，都是他們所經歷過的，感謝大家。



**作品概念**

透過紅藍濾鏡設計圖像，將臨時工結合東方好漢，傳遞出行業背後不為人知的特殊技能與工作精神，翻轉臨時工的刻板印象。

**獲獎心得**

很感謝每位讓我們受訪的無名好漢，有些人認為臨時工年輕時不努力，才會以臨時工為業，但其實他們背後有許多不為人知的技能及職人精神，將臨時工結合東方好漢，重新定義臨時工的印象。希望世人能以不同角度去看待每個不同職業的人們，學會欣賞或尊重不同行業的專業，漸漸發現臨時工其實有許多值得眾人學習與欽佩的地方。現階段社會不斷將各種負面標籤貼在臨時工身上，深植在多數臺灣人的心中，因此團隊希望能為臨時工發聲，撕去眾人對臨時工的標籤，鏡上無名好漢的形象。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

簡筱綺 Chien, Hsiao-Chi  
陳瑋萱 Chen, Wei-Hsuan

**作品名稱**

無名好漢  
Bomia-Hohan

**就讀學校**

國立臺北商業大學  
創新設計與經營學院  
商業設計管理系

**指導老師**

林育如 Lin, Yu-Ju





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

吳明賢 Wu, Ming-Xian  
王家珉 Wang, Jia-Min  
王莉絨 Wang, Li-Rong  
陳詩云 Chen, Shih-Yun

**作品名稱**

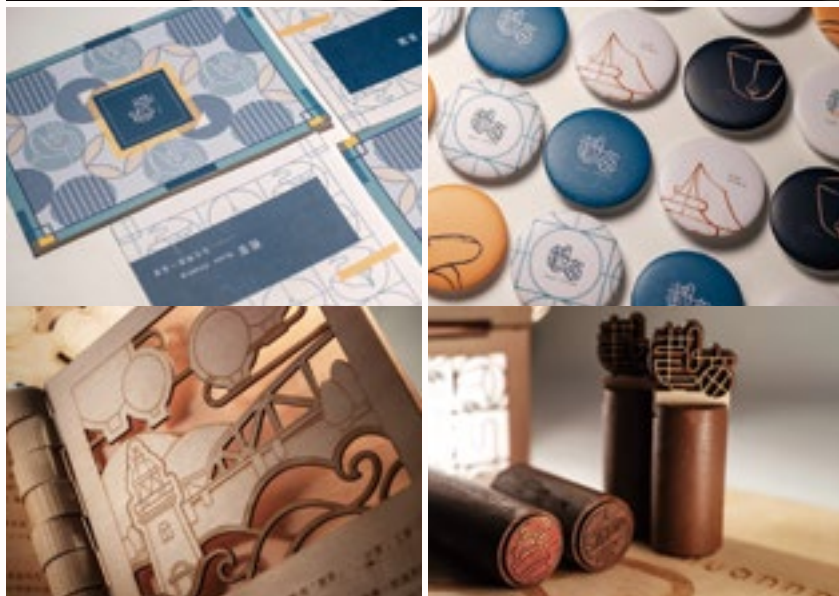
觀窗  
Guan Chuang

**就讀學校**

臺中市私立新民高級中學  
多媒體設計科

**指導老師**

王建翔 Wang, Chien-Hsiang  
黃美玲 Huang, Mei-Ling



**作品概念**

關：原意為「拘禁」、「關閉」；觀：有「觀賞」「欣賞」之意。「關窗」兩字可理解為與世隔離，不與外界有所接觸。人們常專注於眼前而忽略了遠方美景，將「觀」來代替「關」，希望人們能察覺到生活中隱藏起來的景色。

**獲獎心得**

本次製作由四個組員共同完成，很幸運的是不管是個性上或能力上都能夠完美的互相扶持，這也使我們能夠更好的互助與學習。因為是第一次進行專體製作，製作過程中面對了許多的未知的挑戰，整個設計流程也很混亂，還好有王建翔主任與黃美玲老師不懈地指導，讓我們可以很順暢地完成這次的專題。藉著老師們多年的設計經驗再加上我們天馬行空的想法，創造出更多的可能性。在設計的最後階段作品展示上，也很榮幸能夠受到業界婚禮攝影師 Roger Wu 先生的指導，讓我們能夠使作品可以更好的在畫面上呈現。



**作品概念**

此包裝結合了傳統和現代的設計特點，包含四種由臺灣水果製成的蛋糕，每一種都有不同的味道：釋迦、葡萄、草莓和枇杷。設計元素是包裝使用的水果的手繪插圖，分別於盒子左側及右側。

**獲獎心得**

非常感謝指導老師們的指導及鼓勵，從發想到完成作品一路走來非常不容易，過程雖然艱辛但從中也學習到很多設計技巧與團隊合作。此次實際參與過國際競賽之後，除了提升設計技巧與累積寶貴的實作經驗之外，也開啟更多元的視角學習觀賞作品，期許未來還能再次創作出好的作品。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

洪珞雅 Hung, Luo-Ya  
田承蕙 Tien, Cheng-Huei  
黃涵蔚 Huang, Han-Wei  
王湘晴 Wang, Xiang-Qing

**作品名稱**

台灣水果糕餅  
Taiwan Fruit Cake

**就讀學校**

致理學校財團法人  
致理科技大學  
創新設計學院  
多媒體設計系

**指導老師**

陳世倫 Chen, Shih-Lun  
張淑萍 Chang, Shu-Ping





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

蔡雅琦 Cai, Ya-Ci

**作品名稱**

台灣  
Taiwan

**就讀學校**

致理學校財團法人  
致理科技大學  
創新設計學院  
多媒體設計系

**指導老師**

陳世倫 Chen, Shih-Lun

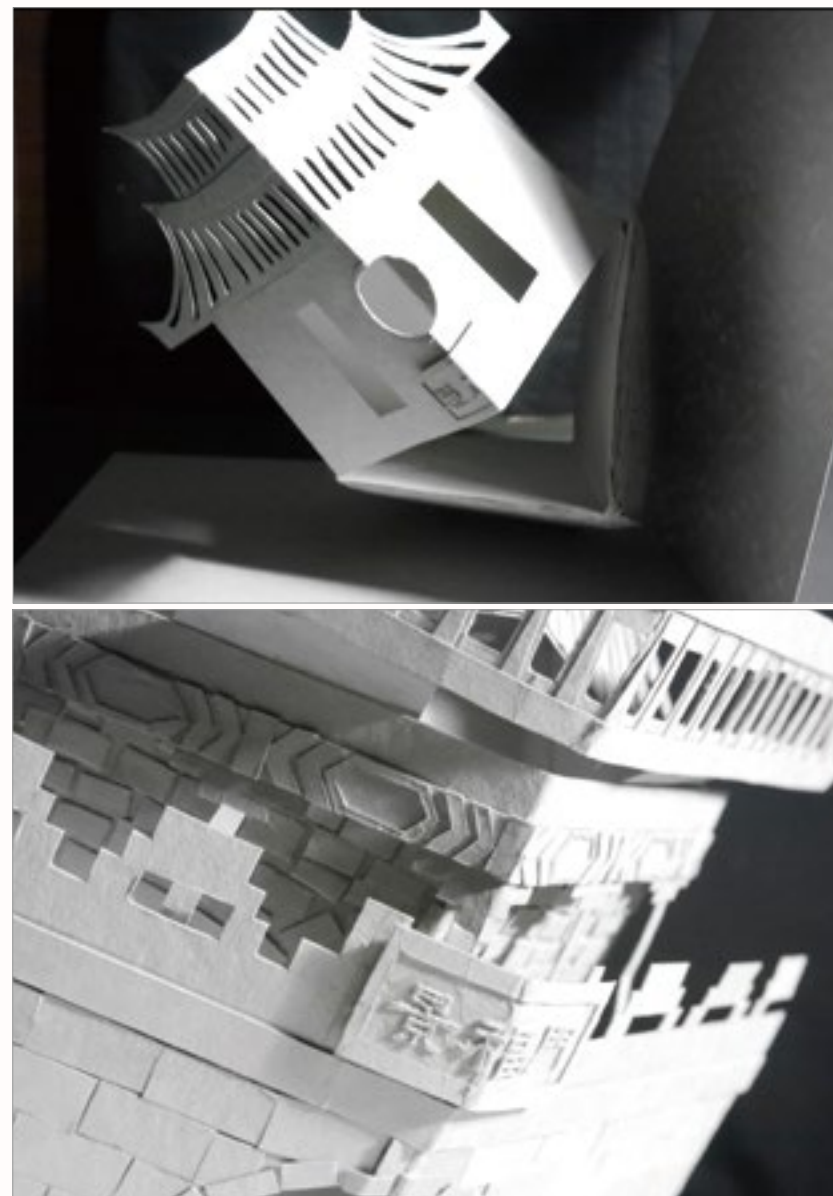


**作品概念**

「臺灣是個充滿人情味的地方。」一個外國朋友用著堅定的眼神向我訴說著。身為臺灣在地人的我也默默認同了他的肯定，臺灣不僅僅只有濃厚的人情味，更有互助的精神，臺灣人每當看到國外有難，便會出手相助。

**獲獎心得**

身為一個設計人能夠得到國際紅點獎的認可，真的是莫大的榮幸。在獲獎前並沒想過會有得獎的一天，畢竟當初決定主題還挺草率的，想著報名日迫在眉睫，但卻連個輪廓都還沒構想出來，就覺得涼了。然而，我的人生座右銘告訴我：「辦法是人想出來的。」因此，還是上交了報名表。我也很慶幸，自己不放棄地努力，以及朋友及教授的協助，讓我拿下此次的紅點大獎。

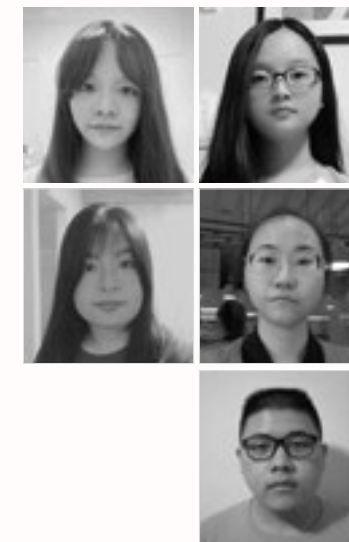


**作品概念**

用立體書來介紹以前臺灣的城門。

**獲獎心得**

很开心可以獲得紅點獎，很謝謝指導老師以及組員間的互助合作，才有了這次的作品，希望可以透過這個作品讓更多人了解到以前的城門。其實一開始我們的立體書發展不太順利，溝通了很久最後才終於完成了此作品，雖然還有很多可以改善的地方，我們繼續努力下去！



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

邱淑靖 Chiu, Shu-Ching  
林宛瑩 Lin, Wan-Ying  
王姿璇 Wang, Zih-Syuan  
張嫻玲 Zhang, Man-Ling  
陳衍齊 Chen, Yen-Chi

**作品名稱**

消失的城堡  
Disappearing Castle

**就讀學校**

致理學校財團法人  
致理科技大學  
創新設計學院  
多媒體設計系

**指導老師**

陳世倫 Chen, Shih-Lun





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

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

**作品名稱**

環保酒包裝  
Eco-Friendly Wine Package

**就讀學校**

致理學校財團法人  
致理科技大學  
創新設計學院  
多媒體設計系

**指導老師**

陳世倫 Chen, Shih-Lun



**作品概念**

以金門高粱作為出發點，正面利用紙漿做出高粱酒紙模，外包裝使用環保紙板，側邊雷切金門高粱字樣，像是蓋上印章一樣，背面則以雷切金龍做出立體感。

**獲獎心得**

很感謝能獲得 2020 年德國紅點設計大獎，我們一路上的努力都值得了，因為我們熱愛設計，不浪費一絲絲的希望，過程雖然很辛苦，卻澆不熄我們的毅力。謝謝我們最好的團隊，及最認真的陳世倫教授，未來要再接再厲、不忘初衷。



**作品概念**

印刷術對中華文明具有重要意義。記錄了傳統印刷行業的興衰以及以排版和鉛字為生的工匠的歷史。突出了排版的動態美感以及類型的排列，從而產生類似於拼圖的效果和重新組裝的外觀。

**獲獎心得**

謝謝教育部舉辦的設計戰國策頒獎典禮，見識許多學校的作品，即使播放的作品只有短暫幾秒，我還是盡力把眼前的畫面記在腦海，並且不斷提醒自己，要堅強一點，學習別人的努力。過去我和團隊對於自己的成品感到沒有自信，因為我們不像其他學校有比較足夠的資源，能做的事都有些許的限制，我們的成品並不完美，還是希望能回應學校和大學四年的成果，決定把成品寄出。如今我能和各個學校的學生一起分享得獎的喜悅，是否可以告訴自己其實也做得很好？



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

龐丞皓 Pang, Chen-Hao  
李康輔 Lee, Kan-Fu  
林佳瑜 Lin, Chia-Yu  
詹惠婷 Chan, Hui-Ting

**作品名稱**

漢字書藝  
Aesthetics of Chinese Printing

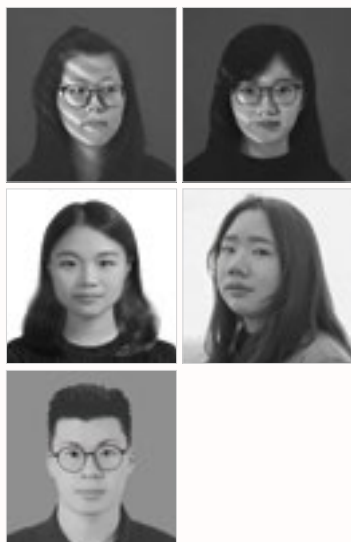
**就讀學校**

致理學校財團法人  
致理科技大學  
創新設計學院  
多媒體設計系

**指導老師**

陳世倫 Chen, Shih-Lun  
權培元 Chung, Pei-Yuan





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

廖芳誼 Liao, Fang-Yi  
張晶婷 Chang, Ching-Ting  
白宛禾 Pai, Wan-Ho  
張云慈 Chang, Yun-Tzu  
林井然 Lin, Jing-Ran

**作品名稱**

藥你好看  
PharmacEZ

**就讀學校**

朝陽科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

李慧芳 Lee, Hui-Fang



**作品概念**

生活中藥品百百種，你吃對了嗎？「藥你好看」整合正確的用藥資訊，設計一套正確用藥宣導品，包含實體圖卡宣導與數位媒體宣導，讓觀者吸收資訊的同時，也有豐富的觀展體驗。

**獲獎心得**

感謝評審委員讓我們能夠得到此殊榮，也很感謝曾經協助過我們的老師、藥師，給予我們相當多建議，才能夠有此作品的誕生。雖然在製作作品時，煞費許多時間、精神、勞力，甚至很多辛苦，是沒有辦法用文字表達的，但是這些並沒有擊敗我們，反而讓我們一起攜手克服過去，這期間所有過程都會成為我們人生中最重要回憶。



**作品概念**

改善以往壓力測驗的數值形式，提供該族群一套個人視覺化壓力圖，除了自己理解與調適，也能藉由觀看他人壓力圖與故事產生共鳴反思。三明治族群是同時要負擔上一代老人和下一代子女，如同三明治被夾在中間的受薪族。

**獲獎心得**

很高興能夠獲得這個獎項，感謝在這過程中給予我們意見的老師及同學們，也感謝願意接受我們採訪跟拍的受訪者們，更感謝指導老師們給予我們每次嘗試的十足信任及鼓勵。一路以來所有人的回饋都是不可或缺的，而這是屬於我們共同的殊榮，非常感謝大家！



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

黃昱璇 Huang, Yu-Xuan  
李伊喬 Lee, Yi-Chiao  
陳渝 Chen, Yu

**作品名稱**

三明治  
Sandwich Generation

**就讀學校**

朝陽科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

李耀華 Lee, Yao-Hua





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

程翊琇 Cheng, Yi-Hsiu  
莊曜任 Zhuang, Yao-Ren  
鄭丞妤 Cheng, Cheng-Yu  
張晴 Chang, Ching

**作品名稱**

森羅亂巷  
Taiwan Street Bad Habit

**就讀學校**

朝陽科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

王秀如 Wang, Hsiu-Ju  
莊國民 Chuang, Kuo-Min  
劉崇思 Liu, Tang-Szu



**作品概念**

太過普遍而視混亂為日常。或許無法直接改變現況，但我們想讓這些問題被看見，藉由微諷刺口語化的內文及插畫，介紹那些被漠視的事物與森羅人們的想法，喚起觀者們的再探討。

**獲獎心得**

德國紅點大獎是設計相關學系學生眾多目標之一，我們則是以一定要獲得獎項的心態而去努力，過程歷經了不少波折，但我們依然堅持下去，解決了諸多困難。非常感謝評審老師的肯定，讓我們得到這份殊榮。也很感恩每一位在執行專題製作期間給予我們指導的教授們，當然最深刻感謝的就是主要負責的三位指導教授—王秀如、莊國民、劉崇思教授，沒有你們的大力協助，我們絕對沒辦法走到這一步。能獲得這份獎項真的是因為每一份組員的努力與用心付出，才能產出這次的得獎作品，大家辛苦了！雖然因為疫情的關係無法實體展出，但也發現了更多線上、無國界的可能性，讓我們被更多人看見！



**作品概念**

「作伙迷夢」是一個以擴香為產品的個性化品牌，取材自臺灣特有的網路「文字迷因」，透過氣味行銷，讓大眾瞭解臺灣的迷因，視圖將文字迷因的特殊性，透過視覺展現在地文化特色，跳脫網路語彙的框架。

**獲獎心得**

非常感謝能夠獲得「110年度教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」獎勵金，為組員們努力了一年的結果，劃下完美的句點。這份獲獎的殊榮，不僅讓我們看見自身擁有改變的能力，也建立了於美學產業致力的信心，使我們得以帶著這份創意的能量持續向前邁進。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

陳蒼茗 Chen, Hui-Ming  
周政邦 Chou, Cheng-Pang  
黃姿蓉 Huang, Zi-Rong  
謝宏宏 Hsieh, Chang-Hung  
黃子馨 Huang, Zi-Xin

**作品名稱**

作伙迷夢  
Meme Together

**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**

徐洵蔚 Hsu, Hsun-Wei





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

陳柏憲 Chen, Bo-Xian  
莊承翰 Chuang, Cheng-Han  
蔣璐茜 Jiang, Lu-Xi  
張聿岑 Chang, Yu-Tsen

**作品名稱**

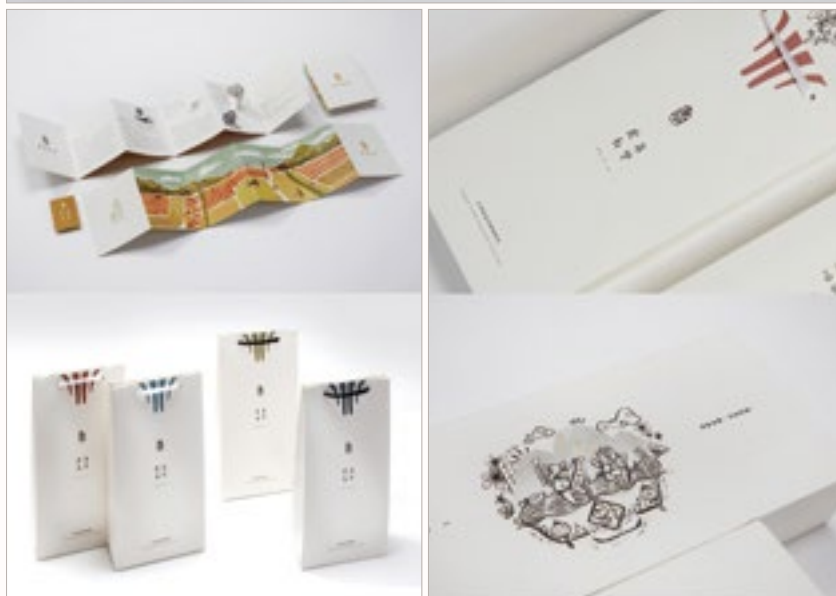
虎米石堂  
Eco-Friendly Growers

**就讀學校**

朝陽科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

莊國民 Chuang, Kuo-Min

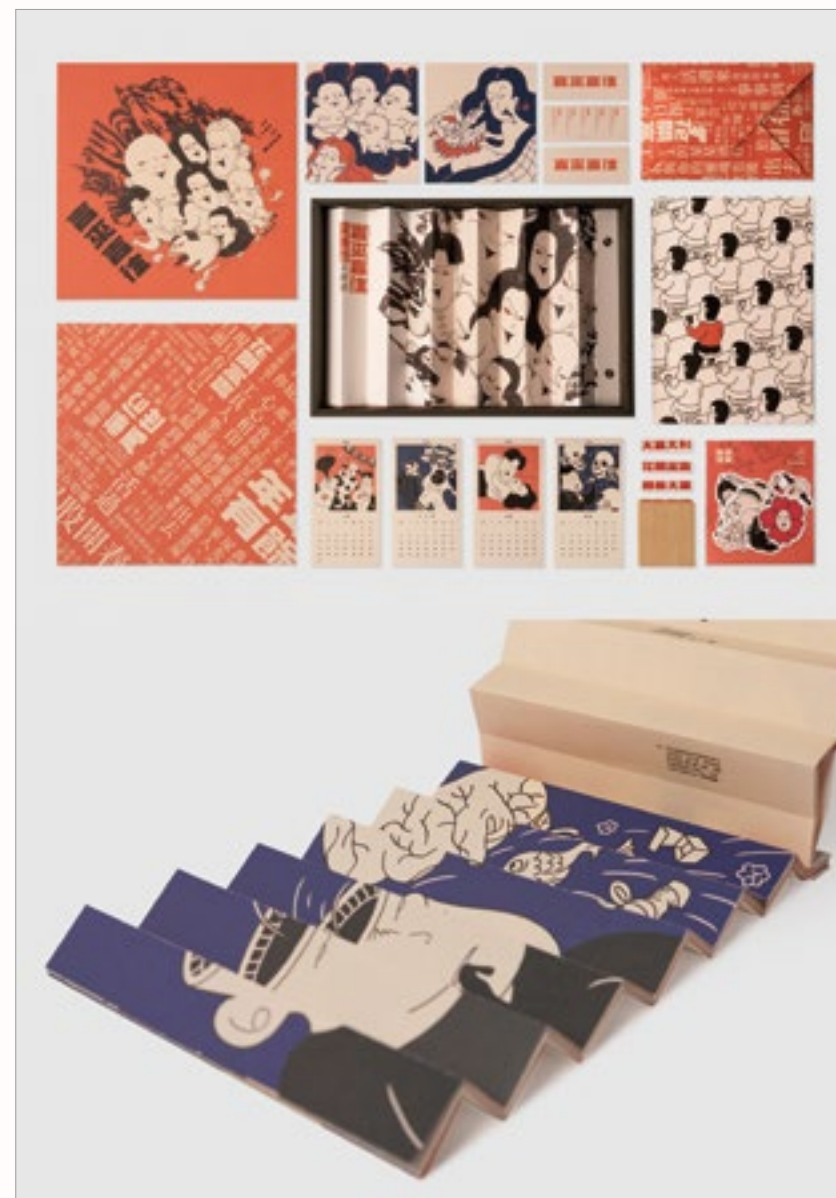


**作品概念**

使用傳統節慶和石虎結合作為包裝的視覺，在禮盒中涵蓋石虎米的品牌故事以及背景。包裝材質使用環保紙質「稻殼紙」，傳遞品牌精神中的永續、自然、手作以及在地文化，而透過節慶與文化使石虎米與大眾產生連結。

**獲獎心得**

因為當時注意到保育類動物「石虎」正因為人類活動才導致數量遽減，而苗栗通霄有農民以無毒方式耕種健康稻米，為石虎的獵物提供自然棲息地，為其提供安全的獵食環境。所以我們藉由設計米禮盒包裝，加以傳播推廣這保育環境及動物的觀念，很開心獲得設計戰國策的肯定！

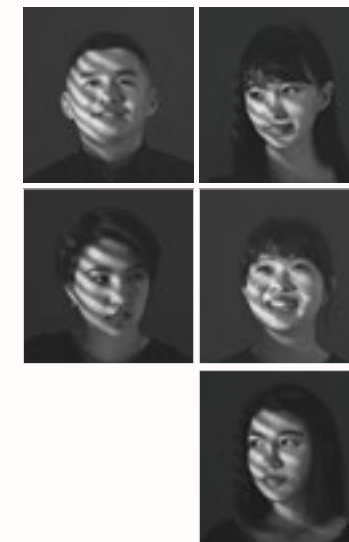


**作品概念**

吉來吉往，將吉祥話和年輕人的對話融合在一起，做成一套能夠互動的書籍，我們搜集 16 個吉祥話，將每個吉祥話用改謔、無厘頭的方式帶入對話之中，使年輕族群更有共鳴，進而達成提倡吉祥話的目的，擺脫傳統世俗的印象。

**獲獎心得**

這件作品是大學時期最印象深刻的一次製作，從當初思考現代有什麼文化是漸漸隱沒，到發想出與年輕人的網路用語結合的瞬間，是非常讓人難忘的。從寫企劃書、發想主題、插畫製作和印刷成冊，讓我們學習到許多難能可貴的經驗，也發現組員彼此有許多不同的特點和長才，將這個作品發揮到最大的效果。能夠獲獎真的很開心，也希望不管是臺灣還是全世界，那些漸漸隱沒的文化都能夠用新的方式被看見並傳承下去。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

邱建凱 Chiu, Chien-Kai  
林昱含 Lin, Yu-Han  
邱詩容 Chiu, Shih-Jung  
許芷瑄 Xu, Zhi-Xuan  
趙婷潔 Chao, Ting-Chieh

**作品名稱**

吉來吉往  
Ji Lai Ji Wang

**就讀學校**

朝陽科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

莊國民 Chuang, Kuo-Min





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

林俞君 Lin, Yu-Jyun  
郭浩淳 Kwok, Ho-Shun  
郭志宏 Kwok, Chi-Wang  
李佳穎 Li, Jia-Ying

**作品名稱**

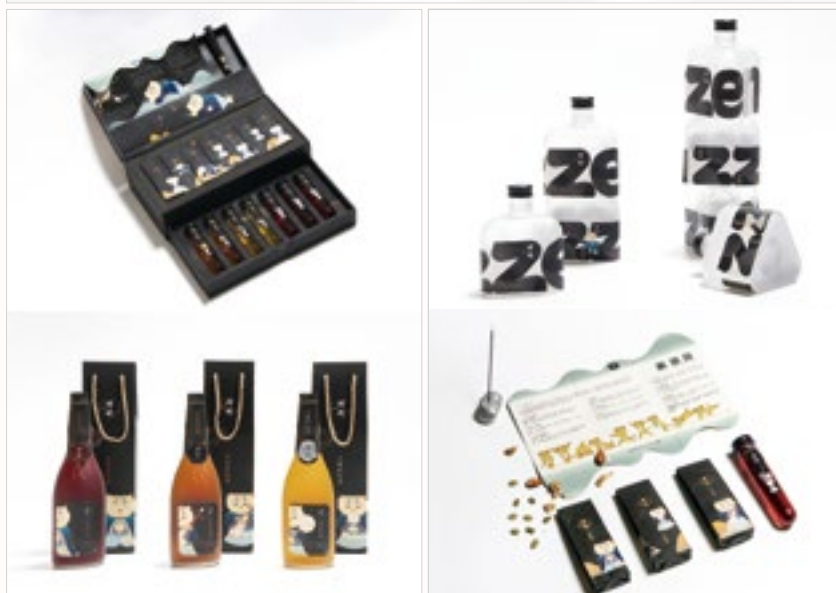
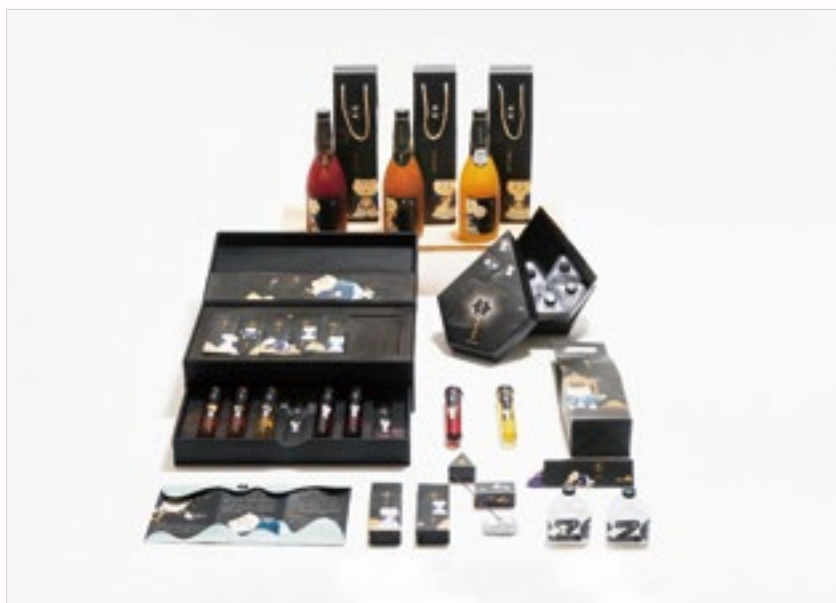
禪眠  
zzZen

**就讀學校**

朝陽科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

莊國民 Chuang, Kuo-Min



**作品概念**

「禪眠」雙關「纏綿」，讓你與床纏綿一整夜。將貓結合禪意，主打一套創意睡眠儀式，融入冥想、拜月式瑜珈，再衍生般若湯、元氣果、安神香一系列的睡眠產品，希望藉由這套睡眠儀式，幫助壓力大的現代人放鬆身心靈。

**獲獎心得**

當初我們是不被學校看好的組別，並未被推派參賽，憑著一股傻勁，賭一把揚眉吐氣的機會，自費參加「德國紅點品牌與傳達設計大獎」，沒想到真的得獎啦！收到德國紅點傳來的獲獎通知，我高興到合不攏嘴、心跳加速，無法撫平內心悸動，久久不能自己。這一路走來備嘗艱辛，從一開始分組，就被許多同學拒之於門外，參賽前幾個月又遇到席捲全球的新冠肺炎，使兩名組員無法返臺。但現在我們要感謝曾經折磨我們的人與事，在每次挑戰中，鍛鍊意志力、激發成功的潛能；感謝指導老師的用心指導與鼓勵，使我們勇敢報名紅點；最後感謝一路相伴的組員以及爸媽的支持，沒有你們的付出，「禪眠」就沒有今日的成就！

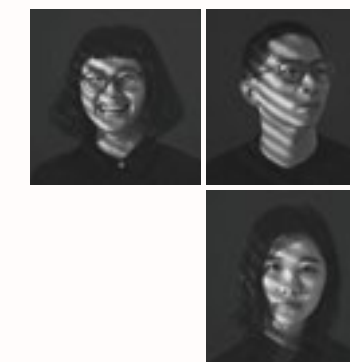


**作品概念**

「孫悟空 - 翻空出奇」是一本立體遊戲教具書，以特殊的摺疊方式呈現，能夠單頁翻閱並運用不同角度欣賞壯觀的場景，也能將書攤開形成「回」形圖，達到西遊記是一回一回敘述的形式，而也能將小朋友包圍在場景當中。

**獲獎心得**

在設計的過程中，難免與組員有不同的意見，但也因為不同的聲音而創造出這本有特色的作品。一邊查資料，一邊與老師討論故事的走向以及寓意都是非常有趣的過程。得獎的當下覺得所有辛苦都值得，很開心戰國策給我們機會，頒發這樣的榮譽給我們。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

吳芮甄 Wu, Rui-Zhen  
陳勇鍵 Tan, Yong-Jian  
徐佳麗 Hsu, Chia-Li

**作品名稱**

孫悟空 - 翻空出奇  
Sun Wu Kong: Somersault and  
Show Amazing Skills

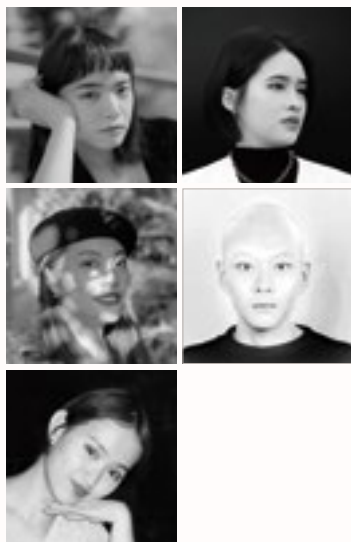
**就讀學校**

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, Zhao-Hui





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

江宜庭 Jiang, Yi-Ting  
陳家妤 Chen, Chia-Yu  
廖庭蔚 Liao, Ting-Wei  
廖玉智 Liao, Yu-Zhi  
高逸恩 Kao, Yi-En

**作品名稱**

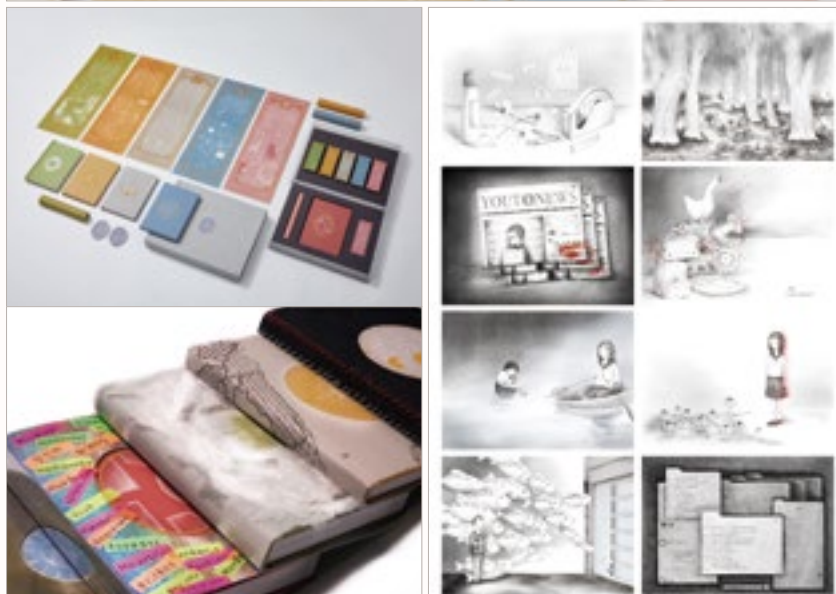
甥說  
Unutterable

**就讀學校**

朝陽科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

莊國民 Chuang, Kuo-Min  
曾培育 Tseng, Pei-Yu



**作品概念**

「甥說」暗指在經過性騷擾之後難言之隱的那群人。以刊物形式，藉由視覺體會性騷擾事件經過，帶出身體自主權的核心價值。將這個理念套入故事，表現出人們心理層面複雜的情緒，同時讓觀者在無刻板印象下看這個議題。

**獲獎心得**

甥說是我們團隊長達半年多的設計作品，經歷過許多討論後，我們思考怎麼讓觀者在無刻板印象的情況下看待這個議題，因此五個角色是沒有名字及標示的，要讓觀者親身感受狀態。目的是使成品一方面能傳達敘述的情感，另一方面又能透過我們的能力讓傳達的形式變得更特別，其中經歷過草模的製作與實驗測試，探討其發展的可能性，詳加討論與修改其不佳之處，以求更完善。最終很感謝評審們的肯定，設計團隊的作品上能得到他人的肯定，想必是最令人開心的事情；做出自己的滿意的作品外，與他人得到共鳴，也是我們團隊向前努力的動力，再次感謝有這個平臺能夠讓我們有表現的機會。

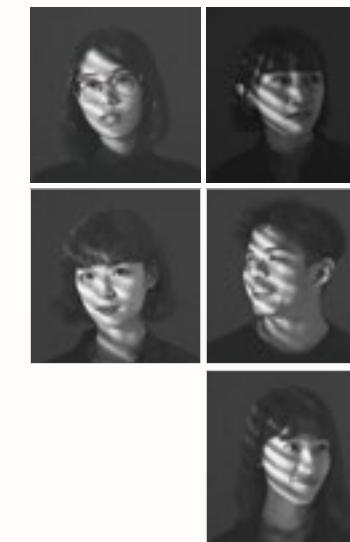


**作品概念**

以保育、教育為核心理念，選擇臺灣種類豐富的蝴蝶做為主題並延伸出產品「會動的紙模型」，採取自行組裝的方式與蝴蝶「進行互動」，藉由組裝的過程及組裝後的動態遊戲中了解臺灣蝴蝶的資訊，同時重視、保育蝴蝶的觀念。

**獲獎心得**

非常感謝評審老師的肯定，讓我們能夠得到這份殊榮，也非常感謝在執行作品期間給予意見的每一位教授，尤其感謝王桂沔教授擔任我們的指導老師，並用心的帶領，讓我們能獲得這份榮耀，能獲得這個獎項想必是不可或缺每一位用心付出的組員們。雖逢疫情期間使得許多參展活動停擺延宕，非常感謝設計戰國策的平臺。最後我們也感謝自己的父母及學校用心的栽培、支持。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**

王藝潔 Wang, Yi-Jie  
洪亞琳 Hung, Ya-Lin  
許芳瑜 Syu, Fang-Yu  
蕭承達 Hsiao, Cheng-Ta  
曾芷琳 Zeng, Zhi-Lin

**作品名稱**

Paperfly

**就讀學校**

朝陽科技大學  
設計學院  
視覺傳達設計系

**指導老師**

王桂沔 Wang, Kuei-To





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**  
林怡姍 Lin, Yi-Shan

**作品名稱**  
入境漁間  
Enter the World of Fish

**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**  
林加雯 Lin, Chia-Wen



**作品概念**

我們將臺灣海鮮選擇指南與食魚教育結合，透過視覺圖文設計，重新建構消費者對於臺灣本地漁產認知，希望藉由「正確吃魚」的知識來緩解現今海洋的生態失衡。

**獲獎心得**

謝謝所有評審肯定，《入境漁間》以視覺圖文設計的方式讓消費者了解到自身對於漁產的消費行為，將有機會改善海洋現今的困境。海洋的危機雖不是一時一刻能解決的，但相信透過各方不斷的努力，海洋永續的願景在未來依然有機會能實現。

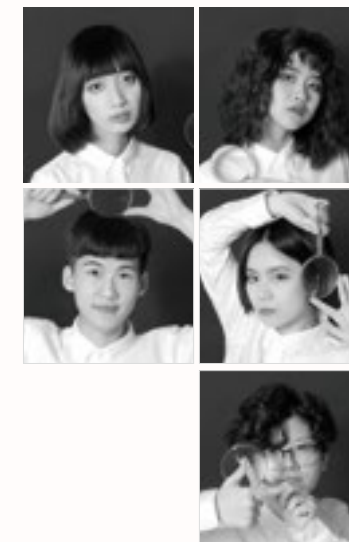


**作品概念**

「誰說我們懶，我們只是比別人觀察得更多！」悠哉是旁觀者對我們的誤解，當眾人埋頭於職責本分時，身為設計圈內的我們，企盼能夠將日常所「觀察」到的問題，以獨具一格的想法看清全貌，展現自己與眾不同的設計觀點。

**獲獎心得**

《懶螞蟻》是我們對自己及當屆畢業生的一種期許，期許在未來某日，我們能夠透過自己的觀察及思考在困境時找到新的答案，走出不一樣的道路。非常開心作品能受到肯定，在此感謝專題指導兼總召黃雅玲教授及林芳穗、廖志忠、林泰州教授的指導，感謝雲林科技大學視覺傳達設計系 109 級畢業製作全體師生及系辦工作人員。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**  
林佳彰 Lin, Chia-Wen  
廖欣怡 Lew, Shin-Yee  
陳子杰 Chen, Tzu-Chieh  
陳怡穎 Chen, Yi-Yin  
鄧祖婷 Deng, Zu-Ting

**作品名稱**  
懶螞蟻  
Lazy Ant

**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**  
黃雅玲 Huang, Ya-Ling





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

吳佩蓉 Wu, Pei-Rong  
葉儷妍 Yeh, Li-Yan  
江玉安 Jiang, Yu-An  
江寶綺 Jiang, Bao-Ci  
林映均 Lin, Ying-Chun  
林思朵 Lin, Sz-To  
林芯辰 Lin, Xin-Chen  
陳榆芳 Chen, Yu-Fang  
吳芳瑜 Wu, Fang-Yu  
楊亦宸 Yang, Yi-Chen  
蕭詩媛 Hsiao, Shi-Yuan

**作品名稱**

器官百分百  
Ogain

**就讀學校**

新北市私立復興高級商工職業學校  
廣告設計科

**指導老師**

許得輝 Hsu, Te-Huei



**作品概念**

透過活潑可愛的方式來宣導器官捐贈，讓這些程序不再只是白紙黑字且冰冷的，以淺移默化的方式，步步累積知識，讓兒童學習沒有負擔，從小建立正確觀念，同時讓大眾也能了解到器官捐贈是一件大愛無私的行為。

**獲獎心得**

當接收到獲獎通知其實我們蠻意外的，起初我們希望在高中的最後一年，可以做出令人嘖為觀止的設計，在校內外設計展上能夠有亮眼的成績。雖然因為疫情無法公開展出，但在製作過程中我們一起經歷了許多的困難，從剛開始的主題定位、製作挫折到成果，對我們來說經驗累積比獎項更珍貴。感謝許得輝老師，給我們許多的建議及知識，使我們的視野更加開闊，以及感謝我們的家人，在金錢上的支持，面對他們的期望及支持，我們更加努力，很開心我們成功了！最後我想說的是：組員們你們都很棒！



**作品概念**

〈Paart of〉輔仁大學應用美術系 109 級畢業展，顛覆既定的單向傳達，以 AR 社群濾鏡作為視覺載體及傳播媒介，透過點選、互動、分享，讓每個人參與創作，成為應用美術形象的一部份。

**獲獎心得**

身為設計師的我們，這是第一次為身邊的「大家」做設計。我們毫無疑問是大家的一份子，想要成就集體，卻也仿佛是被集體指引和牽動，往前奔跑、取得進展。現在的感謝，不是客套，正是因為所有人的參與，才啟發了我們，得到了今天獲得的肯定，肯定了我們的努力；肯定了參與的確切價值；肯定了設計的意義。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

陳泓宇 Chen, Hung-Yu  
楊藥智 Yang, Yao-Jih  
周易曉 Zhou, Yi-Xiao  
張瑜文 Chang, Yu-Wen

**作品名稱**

Paart of

**就讀學校**

輔仁大學  
藝術學院  
應用美術學系

**指導老師**

余佳穎 Yu, Chia-Yin  
胡發祥 Hu, Fa-Hsiang





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

蔣澍儀 Chiang, Shu-Yi  
李欣怡 Lee, Xin-Yi  
趙靖榆 Chao, Ching-Yu

**作品名稱**

祈願金紙行  
Resolution Joss Paper Shop

**就讀學校**

輔仁大學  
藝術學院  
應用美術學系

**指導老師**

余佳穎 Yu, Chia-Yin  
胡發祥 Hu, Fa-Hsiang



**作品概念**

不想上班又沒錢養老？一事無成又如何；想被包養，想要有花不完的退休金？今天吃土，那就改天再用金子漱口，面對人生，你其實可以很消極，祈願金紙行保佑你有車有房，一生軟爛沒煩惱。

**獲獎心得**

謝謝教育部的獎勵計畫，讓我們得以將作品展露於國際舞臺，這項作品不單單只是一項畢業專題製作，而是希望傳達對現代社會議題的反思，希望透過祈願金紙行，讓不同族群的心聲能被聽見。謝謝指導老師及評審的用心指導，一路上遇到非常多貴人的幫助，也謝謝紅點的肯定。



**作品概念**

承載一代人的光輝記憶，傳遞通草紙工藝的價值。通草工藝在臺灣已有三百年的歷史，但近年來卻逐漸被人們遺忘，將通草工藝與郵票結合，重新定位通草紙郵票不只是個工具，亦是一個傳承的藝術品，推廣通草工藝的發展。

**獲獎心得**

專題製作像是一場馬拉松式的長跑，從找主題到發展設計物，都是學習的過程，很感謝組員們一起合作，並且在最後我們也獲得紅點設計獎。在製作作品的過程中，大家透過實地走訪相關的工作室與單位，認識並瞭解現實中的情況，並且勇於克服困難，或是找尋新的詮釋方式，都讓我收穫良多。或許過程中總有跌跌撞撞的時刻，但只要循序漸進地前進，我們三人最終還是協力克服了這一場名為「專題」實為「考驗」的長跑。



**2021 德國紅點設計概念大獎**  
2021 Red Dot Award: Design Concept  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

黃羿樺 Huang, Yi-Hua  
鄭翊襄 Jheng, Yi-Siang  
林偉聞 Lim, Wei-Wern

**作品名稱**

通藏集  
Tetrapanax Stamp

**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**

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





### 2021 德國紅點設計概念大獎 2021 Red Dot Award: Design Concept 紅點獎 | Red Dot

#### 姓名

張雅茜 Zhang, Ya-Qian  
王靖蓉 Wang, Ching-Jung

#### 作品名稱

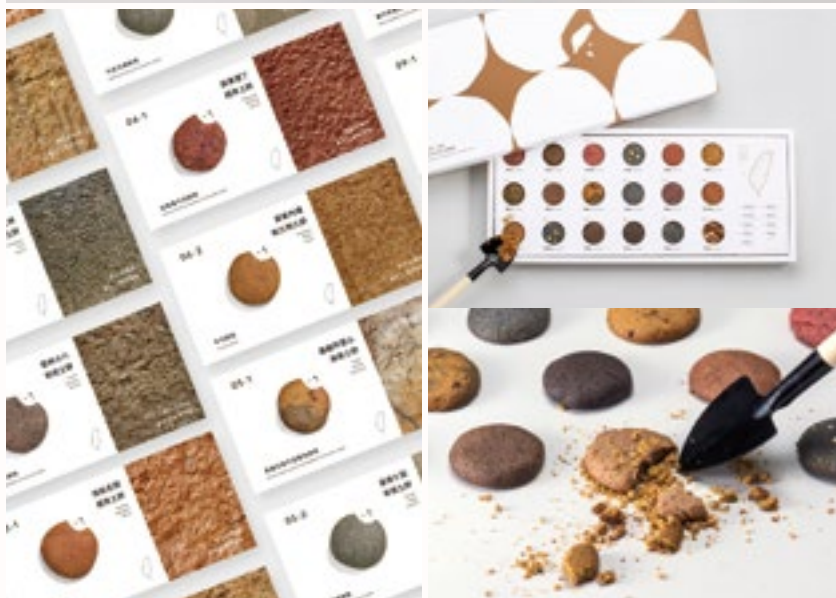
壤壤上口  
Catchy Crust

#### 就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系

#### 指導老師

鄭司維 Cheng, Szu-Wei

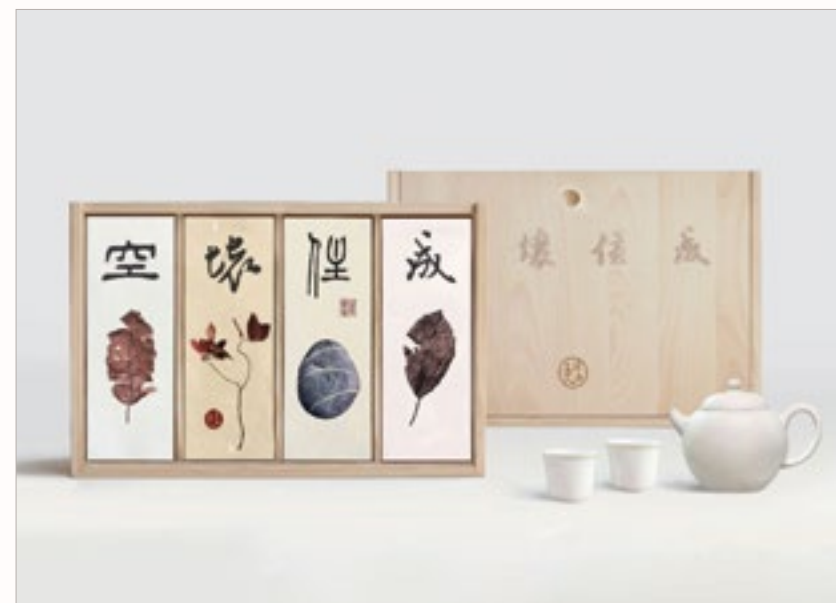


#### 作品概念

全世界十二種土網土壤中，臺灣這座小島就有十一種，宛如自然天成的土壤博物館。壤壤上口以餅乾作為象徵著臺灣土壤多樣性的載體，每一種餅乾都對應著臺灣不同地區的土壤，讓人們透過餅乾認識臺灣的土壤特色。

#### 獲獎心得

設計專業背景的我們，原先沒有相關烘焙經驗，因此餅乾設計的初期，經歷了無數次烘焙失敗的過程，像是麵團太黏或太濕、烤出來的餅乾沒熟、不小心烤焦等。我們會將失敗的過程記錄下來，不斷優化與調整，到後期便能自行掌控每項材料的用量，調配出不同顏色與口感的餅乾。一片一片土壤餅乾在烤箱中逐漸成形的樣子，總是讓我們很有滿足感，將烤完的餅乾分送給朋友時，也經常被問到：「這片餅乾是什麼土啊？」、「這是什麼地方的土呢？」，這樣的互動過程我們覺得很有趣，正好也符合我們的设计初衷——讓大家能一邊享用餅乾，一邊認識來自家鄉或各地方的土壤。



#### 作品概念

「茶之韻」茶盒的設計理念來自佛教中的四個文字—成、住、壞、空，隱喻了世界從誕生到毀滅的四個階段。茶包有四個種類，從清香到濃郁的茶味，象徵著人生的高低起伏，可旋轉的茶盒包裝代表著生生不息的自然旋律。

#### 獲獎心得

這一年國際設計的大小獎項，臺灣學生幾乎每項都有囊括，甚至某個獎項鰲頭獨佔，不禁讓人驕傲以臺灣如此的蕞爾小邦，設計能力完全不遜於其他的泱泱大國。只可惜本地的市場過小且不受重視，在職場上不論起薪及升遷都是敬陪末座的，長此以往下去，將使得設計人才被迫外流，這是政府必須重視的現實層面。



### 2021 德國 iF 設計獎 2021 iF Design Award iF Design Award

#### 姓名

黃泓錡 Huang, Hung-Chi  
吳雅騏 Wu, Ya-Qi  
周嬋 Zhou, Chan  
張育榛 Chang, Yu-Jen  
陳威凌 Chen, Wei-Ling

#### 作品名稱

茶之韻  
Melody of Tea

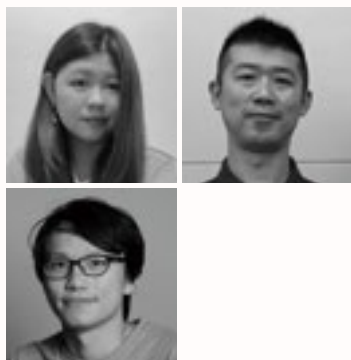
#### 就讀學校

致理學校財團法人  
致理科技大學  
創新設計學院  
多媒體設計系

#### 指導老師

陳世倫 Chen, Shih-Lun





**2021 德國 iF 設計獎**  
2021 iF Design Award  
iF Design Award

**姓名**

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

**作品名稱**

對酒當歌  
Drink with Song

**就讀學校**

致理學校財團法人  
致理科技大學  
創新設計學院  
多媒體設計系

**指導老師**

陳世倫 Chen, Shih-Lun



**作品概念**

以經典的金門高粱作為包裝主題，利用環保木板製作外盒，盒子背面放上立體感龍雕刻，正面利用紙漿製作高粱酒紙模，讓整體包裝更有辨識度。

**獲獎心得**

很榮幸有這個機會得獎，讓大家看到我們的努力，很感謝我們團隊，能夠凝聚力量、齊心協力，完成很多的不可思議。謝謝陳世倫教授的指導，在我們沒有方向、遇到瓶頸時，給我們最好的建議、方向。我們會持續努力，實現更多夢想。



**作品概念**

外觀將包裝結構設計成一本書，有一種將茶葉與文學作品結合在一起的意象。在包裝中，我們將臺灣在地製茶的八道工藝表現出來。從裡外的插圖可以感受到滿滿的中國風味。

**獲獎心得**

很高興此作品能夠獲得評審的青睞，獲得 2021 年 iF 設計獎，整件作品從發想到製作完成，過程中遇到許多困難與挫折，也反覆進行了多次的修改，進而去改善我們的作品，讓它變得更好，也因為不斷地修改不足的地方，從中學習才能創作出更好的作品。不管是外包裝各個茶類的代表人物還是內包裝的製茶過程，都是經過與老師不斷地討論與指導設計出來的。謝謝指導老師與組員們共同的努力。



**2021 德國 iF 設計獎**  
2021 iF Design Award  
iF Design Award

**姓名**

洪昶煬 Hung, Chang-Yang  
王政傑 Wang, Jheng-Jie  
魏廷安 Wei, Ting-An  
劉羽婕 Liu, Yu-Jie

**作品名稱**

茶源  
Source of Tea

**就讀學校**

致理學校財團法人  
致理科技大學  
創新設計學院  
多媒體設計系

**指導老師**

陳世倫 Chen, Shih-Lun





**2021 德國 iF 設計獎**  
2021 iF Design Award  
iF Design Award

**姓名**

魏廷安 Wei, Ting-An  
劉羽婕 Liu, Yu-Jie  
洪昶煬 Hung, Chang-Yang  
王政傑 Wang, Jheng-Jie

**作品名稱**

漢字傳藝  
Succession of Chinese Printing

**就讀學校**

致理學校財團法人  
致理科技大學  
創新設計學院  
多媒體設計系

**指導老師**

陳世倫 Chen, Shih-Lun  
權培元 Chung, Pei-Yuan



**作品概念**

利用中國風的書本設計，吸引喜歡漢字的社會大眾，內頁中英對照，讓漢字文化走上國際視野，書殼用了 3D 列印加上木工製作而成，形成堅固又體現中華漢字文化的收藏書殼。

**獲獎心得**

這項作品經過指導老師以及所有的創作者共同討論、調整，才呈現出了最後完美的出版品。很感謝一起努力的夥伴們，一起將漢字之美推向國際，也很感謝指導老師的建議，讓作品完成度更高。很高興大家可以一起認真做好這一項作品，收穫甜美的果實！



**作品概念**

禪中之意即為空，作品採用空茶的方式展現更完整的包裝，引用陰陽黑白的兩種風格體現禪中意境。

**獲獎心得**

感謝這次榮獲致理科技大學的補助、教育部的獎勵金，以及德國 iF 設計大獎的評審給予我們的肯定及鼓勵。首先我們要謝謝我們各自的父母，給予我們支持與鼓勵；陳世倫老師給予我們指導方針，謝謝您們給予我們鼓勵以及幫助。回學校時我也有與學弟妹分享這次的經驗與設計作品的過程，有許多學弟妹受到啟發，並跟隨著我們的腳步，與世倫教授一起創作更與眾不同且豐富的作品。



**2021 德國 iF 設計獎**  
2021 iF Design Award  
iF Design Award

**姓名**

楊鈺祥 Yang, Yu-Hsiang  
陸建宇 Lu, Chien-Yu  
陳琮霖 Chen, Cong-Lin  
蔡于涵 Tsai, Yu-Han

**作品名稱**

禪茶  
Zen of Tea

**就讀學校**

致理學校財團法人  
致理科技大學  
創新設計學院  
多媒體設計系

**指導老師**

陳世倫 Chen, Shih-Lun





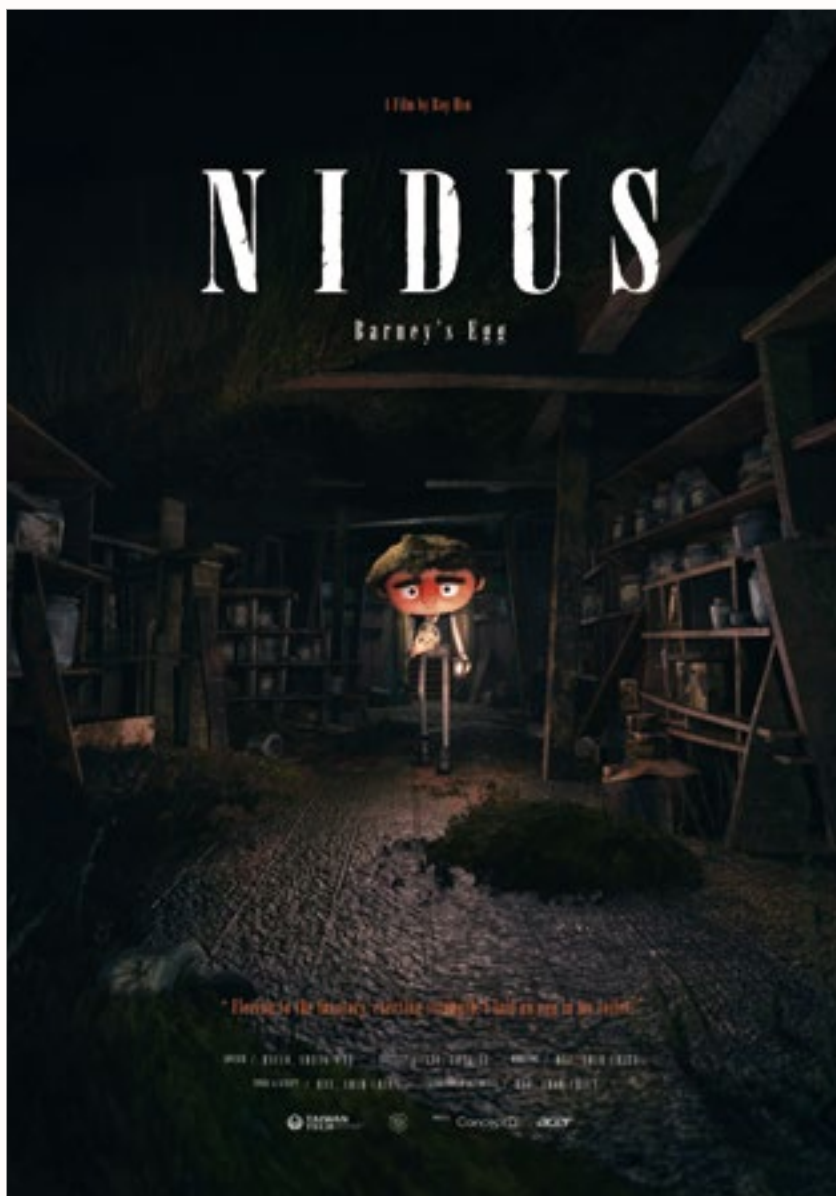
**2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)**  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
**金獎 | Gold**

**姓名**  
徐世謙 Hsu, Shih-Chien

**作品名稱**  
臭蛋  
Nidus - Barney's Egg

**就讀學校**  
國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系碩士班

**指導老師**  
蕭勝文 Hsiao, Sheng-Wen



#### 作品概念

《臭蛋》是一齣關於壓抑與解放的作品，嘗試參考魔幻寫實的敘事手法，揭示面對心理創傷時可能發生的「經驗迴避」亦稱情緒凍結障礙。描述困擾著主角班尼的情緒問題於喪禮後爆發，漸漸漫延、滿溢、變質進而影響現實。

#### 獲獎心得

透過臭蛋這個畢業動畫作品，從指導老師與同儕間獲得了很多成長，也透過一年的創作時間來闡述自己想說的故事，在視覺技術研究和劇本敘事上琢磨了不少，雖然還有很多可以進步的空間，但真的非常珍惜這樣的創作機會和過程的辛苦，永遠要往下一步努力。作品完成後一兩年至今，很開心也很感動能以這個作品獲得國內外競賽的肯定。這次有幸獲得 ADC Young Ones 金獎也是給了這個作品很好的總結。接下來會繼續往動畫創作的路上邁進，非常感謝一路上支持的人們，會繼續加油的！



**2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)**  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
**銀獎 | Silver**

**姓名**  
謝宗宜 Xie, Zong-Yi

**作品名稱**  
—  
One After Another

**就讀學校**  
國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系碩士班

**指導老師**  
蕭勝文 Hsiao, Sheng-Wen



#### 作品概念

《一》藉由回憶摺紙船的步驟傳達對於阿公的思念，描述返家途中的主角再次摺起阿公的紙船。紙上的摺痕交疊後匯集於中心點，如同河川最後匯集到大海一般，在這些翻轉紙面的過程裡，似乎漸漸了解阿公的人生哲理。

#### 獲獎心得

非常感謝蕭勝文教授的教導，教授樂於分享對於劇本編寫及影像創作的個人經驗，也善於瞭解學生不同的創作風格，給予相應的優良建議及研究方向，使學生能快速且適當地發揮自己的專長及特質。很開心能藉由此次畢業製作《一》的動畫短片，將自己對於南部鄉下老家的思念完整地呈現出來，也非常榮幸獲得 ADC Young Ones 銀獎的肯定，讓嘉義溫馨的小故事能被國際看到，感謝這一年幫助我的親朋好友們，感謝你們，我會持續加油！





**2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)**  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
**優異獎 | Merit**

**姓名**  
謝宗宜 Xie, Zong-Yi

**作品名稱**  
人工演化  
Artificial Evolution

**就讀學校**  
國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系碩士班

**指導老師**  
蕭勝文 Hsiao, Sheng-Wen

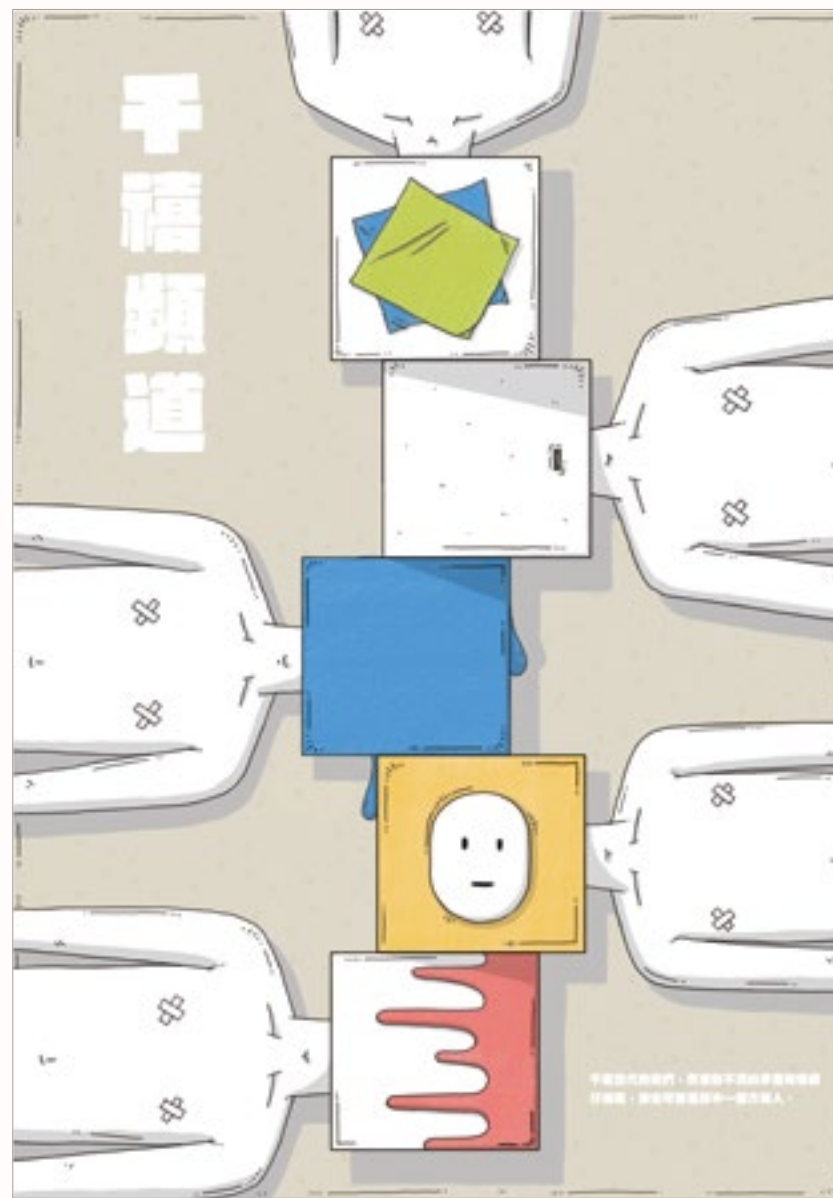


**作品概念**

本短片概念建構於一個虛構的推測小說和科幻世界中，在那個時間和空間，人類與人造物的界線已經模糊不清、無法分辨。血肉和機械融合；自然和人造交雜。有些人認為這是一個必然的未來預測，一段人造的演化歷史。

**獲獎心得**

非常感謝蕭勝文教授的教導，教授願意給予學生十分自由的創作空間，即使是課程創作也能發掘更多不同創作的可能性，教授的專業意見也讓作品達到更多面向的議題探討及技術應用，很榮幸此次能獲得美國紐約 ADC 藝術指導協會的肯定，會持續創作、繼續努力！



**作品概念**

身為一個千禧世代，我們從小就成長在手機和像素之中，這些事物養育了屬於這個世代的矛盾和怪癖，我們希望能把這些呈現在我們的動畫之中，就像一臺記錄著千禧世代的頻道，讓每個觀眾能感受到屬於自己的共鳴。

**獲獎心得**

十分感謝評審的肯定，讓我們往後更願意嘗試不一樣的主題和風格，作品在製作的過程中都是充滿耐心與突破，能夠以獲獎來回饋這份熱情相信是每位創作者很大的前進動力，不管是不是身為千禧世代，希望你們都能找到屬於自己的共鳴！



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
**紅點獎 | Red Dot**

**姓名**  
李雅紳 Lee, Ya-Shen  
呂少宇 Lu, Shao-Yu  
邱冠霖 Chiu, Kuan-Lin

**作品名稱**  
千禧頻道  
The Millennials

**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





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

黃采絹 Huang, Tsai-Chuan  
張瑜庭 Chang, Yu-Ting  
岑祈萱 Tsen, Chi-Hsuan  
陳奕羽 Chen, Yi-Yu  
聶琬鳳 Nie, Chu-Fong

**作品名稱**

此岸  
Ceremony

**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



**作品概念**

自古以來東方人對於死亡就多有避諱，喪禮上的這些祭禮看來更像是給在此岸的人們心靈上的慰藉，因為這些死人是帶不走的。那麼，如今的傳統儀式，究竟是心意還是流於形式？在人生的盡頭，最想得到的是什麼呢？

**獲獎心得**

製作之初希望能透過打造死後世界來和不同年齡層、不同信仰、不同文化的人做更多討論和交流。死亡是生命旅程的一段，它應該是可以被談論和分享的，而不單只有神秘的禁忌和數不盡的害怕，各種各樣的想法和理念不斷碰撞下，而誕生了「此岸」。感謝每位幫我們折過金紙、剪過小紅花的朋友，無私幫忙來配音的百良哥和珮好，還有給了我們很多建議、指導和超多鼓勵的偉中老師。在拮据的經費下製作出各種不同的道具和場景，每天擠在又小又黑的動畫室裡拍攝，真的是一段很不可思議的時光！

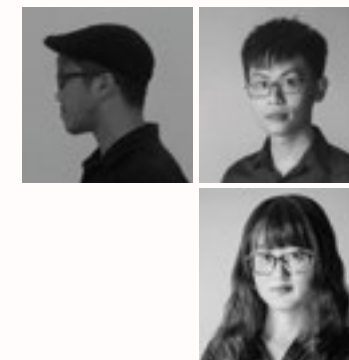


**作品概念**

ELPIS 是一部以追逐為核心的動畫短片，我們將自己從小至大從認識到追逐夢想的過程轉換成短片裡的所有元素，包括流星、森林和鹿，嘗試透過意識流的表述方式，在描述自己的故事的同時，能讓在追逐不同事物的人都能從中獲得共感。

**獲獎心得**

這個團隊是亞洲大學不分系精神的嘗試，由三個不同科系的學生，發揮不同的專長一起完成作品，紅點傳達設計大獎對於我們來說除了是對於作品與自我的肯定，也是證明了跨領域合作的可能性，未來我們也會繼續嘗試與不同領域的設計師合作，創造出更多元化的作品。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

邱德政 Chiu, Te-Cheng  
丁浩益 Ding, Hao-Yi  
張芷綾 Chang, Chih-Ling

**作品名稱**

逐  
ELPIS

**就讀學校**

亞洲大學  
創意設計學院  
不分系國際設計學士班

**指導老師**

林家安 Lin, Ja-Ann





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

徐華璟 Hsu, Hwa-Chin  
邱靖芬 Chiu, Ching-Fen

**作品名稱**

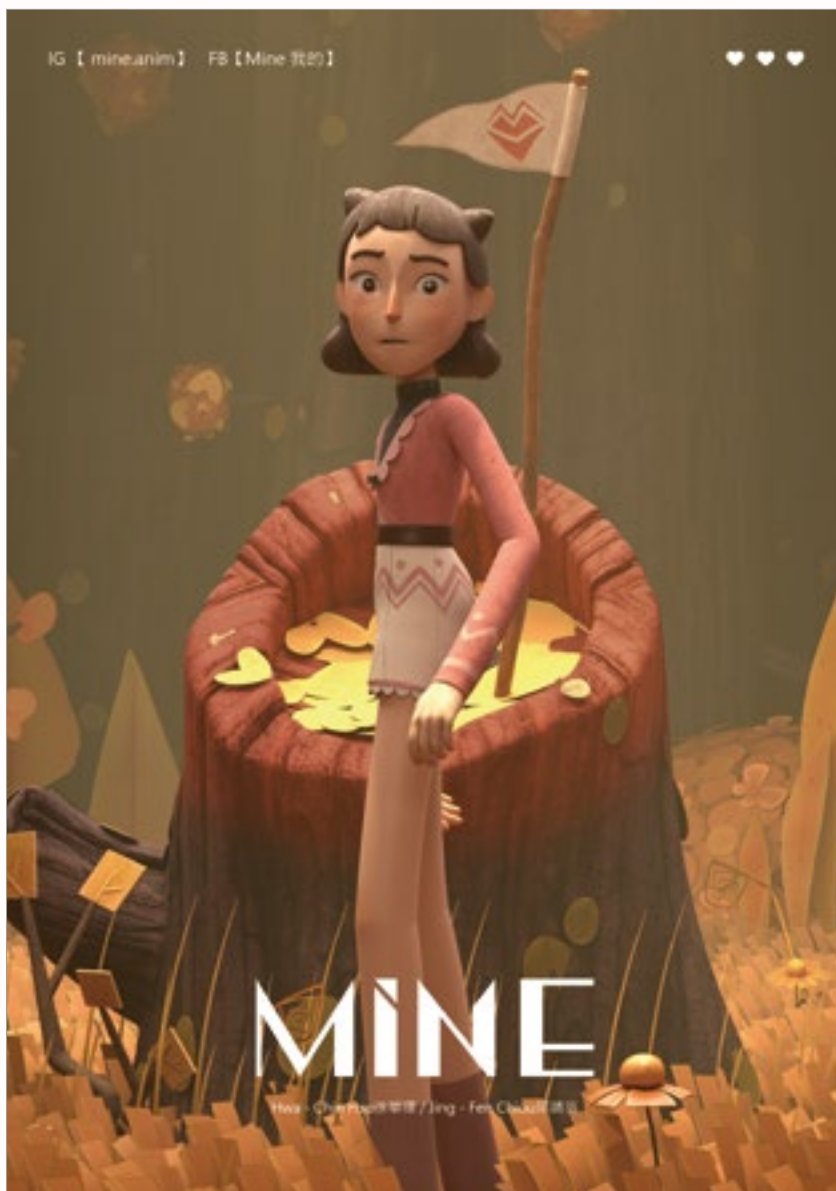
我的  
Mine

**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

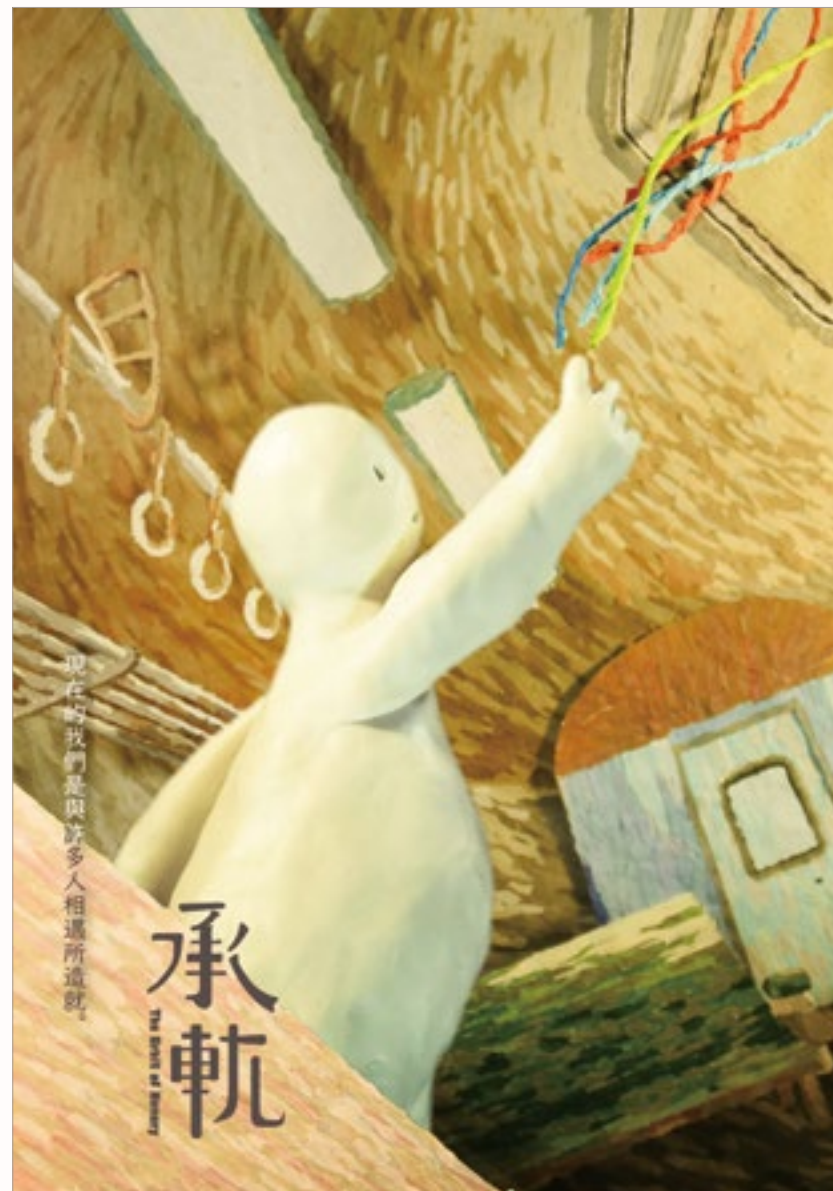


**作品概念**

這是一個關於佔有慾的故事。藉由隱喻的手法，讓女主角凱西在各個美景中插上旗子佔有領地，象徵女主角佔領情人的全部身心。

**獲獎心得**

我們經歷過各種廢寢忘食，無數個無眠的夜晚，靠著喜歡動畫的熱情，努力地完成了一部作品。雖然在疫情之下，許多作品的發表受到了很大影響，但是我們還是非常高興能獲得肯定，這次獲獎也將成為我們下一階段前進的動力。感謝我們的家人一路支持、師長以及同學們。



**作品概念**

仔細回想站在這裡的我們，是與許多形形色色的人相遇，經過高低起伏的歷程與回憶堆疊累積而成的。創作這部動畫是希望大家偶爾能想起這些人事物，感謝也好、懷念也好，請記得人生的路絕不是單靠自己走來的。

**獲獎心得**

從開始製作到結束的過程絕對不是容易的，面對第一次接觸的媒材和表現方式，成員們時常碰壁、手忙腳亂，甚至是迷失方向。無數次在放棄邊緣掙扎，但我們也絕不會是孤軍奮戰，很慶幸能夠互相扶持、努力堅持下來。感謝主辦單位的肯定，此次得獎是過去榮耀的結束，未來努力的開始，其中特別感謝指導老師及我們身邊的人們支持與陪伴，給了很多的創造空間，在迷茫徬徨時成為我們引路的燈塔，找到正確方向繼續前行。最後要感謝過去努力過的自己，我們將與故事中的主角一同邁入下個階段，期望下個階段的我們能夠更好。



**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**

呂玟欣 Lu, Wen-Hsin  
李孟霖 Li, Meng-Lin  
丁瑋琦 Ding, Wei-Chi  
周佩鈺 Chou, Pei-Yu  
李至恩 Li, Chih-En  
卓宜君 Zhuo, Yi-June

**作品名稱**

承軌  
The Orbit of Memory

**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**

劉千凡 Liou, Chian-Fan  
陳重任 Rain Chen





**2020 德國紅點品牌與  
傳達設計大獎**  
2020 Red Dot Award: Brands &  
Communication Design  
紅點獎 | Red Dot

**姓 名**

章雅筑 Zhang, Ya-Zhu  
蔡佩庭 Tsai, Pei-Ting  
黃盈瑄 Huang, Ying-Syuan  
蘇凡真 Su, Fan-Chen  
李佩璇 Li, Pei-Syuan  
吳惠彤 Wu, Hui-Tong

**作品名稱**

金魚草  
Twine

**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**

劉千凡 Liou, Chain-Fan  
陳重任 Rain Chen



**作品概念**

以定格動畫拍攝懸絲偶在戲臺上的表演，象徵女性在社會中受到的壓抑，這些女性被社會壓力的禁錮、被貼上標籤，失去了自由。希望能夠藉由這個作品敘述這段壓抑女性的過去以及享有自由對我們來說是何其珍貴的事情。

**獲獎心得**

很高興也很感謝設計戰國策給予我們的肯定，這是我們在創作路程上的莫大肯定。感謝學校給予我們自由的創作環境與充足的資源，成為我們創作的後盾；也感謝指導老師的悉心指導，讓我們能夠確立目標完成這部作品；謝謝一起努力的團隊成員，是大家的努力慢慢堆砌成了現在的成果。〈金魚草〉是一部敘述女性在社會中失去自我的作品，我們由衷希望能夠替這些女性發聲，即使現在仍然微弱，但我們期許未來人人都能活在平等自由的世界。



**作品概念**

本作品嘗試使用對白輔助畫面情緒，補述畫面無法觸及之處。結構切割為現實—回憶—現實三段，其中穿插材質豐富、視覺感染性強烈的手繪實驗畫面。希望藉此作品帶領觀者以「長大」的視角經歷自我療癒並體諒父親的過程。

**獲獎心得**

謝謝我的父母，無論精神上與金錢上都毫無保留的給予支持，特別感謝即便不清楚我在做的事仍在焦頭爛額之際給予溫暖的母親。感謝我優秀的音效、配樂以及配音好友，何其幸運擁有如此契合以及才華洋溢的聲音夥伴。謝謝北藝大給予我的環境，啟蒙我對藝術創作的視野，感謝聽我講述作品、給予真誠而貼近真心建議的朋友們。最後，謝謝指導老師授予我寶貴的創作經驗以及建言。



**2021 韓國富川國際動畫影展**  
2021 Bucheon International  
Animation Festival  
入選 | Selected

**姓 名**

劉貞宜 Liu, Chen-Yi

**作品名稱**

狗呢，我呢  
Dog Person

**就讀學校**

國立臺北藝術大學  
電影與新媒體學院  
動畫學系

**指導老師**

王綺穗 Wang, Chi-Sui





### 2021 德國紅點設計概念大獎 2021 Red Dot Award: Design Concept 最佳設計獎 | Best of the Best

#### 姓名

陳唯瑋 Chen, Wei-Hsuan  
蔡心愉 Tsai, Shin-Yu

#### 作品名稱

原生回製  
Reraw

#### 就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
設計系

#### 指導老師

范振能 Fan, Jeng-Neng



#### 作品概念

Reraw 不斷反思未來材料的循環利用。應用 RC 構造工法將石粒替換成再生級配延續剛性特色，包覆擴張網型後裹上水泥，突破造型限制並解決表層乾裂問題且強化資源循環鏈。

#### 獲獎心得

Reraw 透過走訪工地了解環境材料，進一步理解大產業現況，找尋當下可運用的方法加以應用，才有這一系列的作品。從概念發展到實體產出，經歷了無數次的材料測試、工法搭配，才成為它現在的樣子。過程中除了我們自己的努力，也感謝許多人的幫助。雖然今年因為疫情，少了許多展覽曝光的機會，但所幸有紅點設計獎及設計戰國策能提供我們不一樣的舞臺，讓更多人看見我們的設計。



#### 作品概念

該項目採用編織技術加強結構，結合防火材料的構成，成為高防火塔。外層將是抵抗高溫的構成，雨季收集雨水被作用在阻止熱輻射。發生火災時，它可以讓動物躲藏，增加人類的救援時間，以免對動物生態造成破壞性的打擊。

#### 獲獎心得

謝謝各位評審讓我得到這份殊榮，也很感謝家人、彥廷老師及同學的支持，使我得到這個意義非凡的獎項。謝謝各位給我的指教，這個獎項，並不是靠我一個人得來的，而是有各位的教導加上努力而得到的。我想謝謝各位，沒有你們，我就沒有機會在此刻得到這個獎，另外也要感謝臺灣科技大學研究室的各位老師與同學，在學當中讓我學習到許多專業的知識。



### 2021 德國 iF 設計新秀獎\_01 2021 iF DESIGN Talent Award\_01 BEST OF THE YEAR(EUR3,500)

#### 姓名

賴翰宇 Lai, Han-Yu

#### 作品名稱

防火生態垂直塔  
Fireproof Ecological Vertical Tower

#### 就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

#### 指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting





2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
金獎 | Gold

姓名

陳建勳 Chen, Chien-Hsun  
孫筱瑜 Sun, Hsiao-Yu

作品名稱

光合作用保護殼  
Photosynthesis Protective Shell -  
Ultraviolet Slice Symbiosis  
Outdoor Space

就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

本設計針對近年溫室效應導致臭氧層破洞、紫外線輻射增加問題提出一概念性解決方案，運用推測未來環境變化，建立滿足居民戶外休閒又兼具抵禦紫外線的遮蔽空間。

獲獎心得

能得到此項榮譽，本團隊感到非常榮幸。「No Future, No Children」是近兩年發表備受關注的期刊，越來越年輕人將環境氣候變化及社會架構改變作為是否生小孩的考量因素之一。現今人口過剩、資源過度消耗和環境災害帶來的不確定性，帶給年輕世代氣候環境焦慮症狀逐漸升溫，多數人因氣候環境變化受到了衝擊，未來世代的延續也面臨極大挑戰。此項專案試圖傳達環境保護的重要性，善用永續的理想方案並結合於建築裝置中，以模組化的建構方式達到輕易組裝且能搭建於不同的基地中，並於其中探討新能源與永續的新技術。未來期望能運用在城市的各個角落，以達到環境共融的願景。



## WAVE

Fence is a widely-used structure element in cities. For example, metal fence is always directly used in the construction site. Due to the fact that the construction period is generally long, passengers usually have no choice but to pass through the passages created after fences are built. Therefore, the study proposed a multi-function fence module, which provides blocking function and other different things, such as seats, illumination, greening and walls for people to lean against. Our ideas of design are based on new linear elements that give a slight change in the surface. These ideas provide different genres of partition in modern cities. The walls that are left out of place are abandoned; instead, a new form of fence is designed with featured functions, and it is able to beautify the appearance of city. The module design is also applicable to any kinds of basement, including bus stops, fences in construction site, or partitions in exterior exhibition. It can be used in various combinations of functions according to the requirements and needs to achieve effective use.



CURRENT FENCES



Materials:

The durability, anti-corrosion, anti-moth... and other qualities are considered important for materials to be used outdoors. The main material of the fences in this study is aluminium alloy. First, metal fences don't have any problems regarding moth damages. In addition, the extremely high temperature or strong sunlight exposure will not deform the fences. The features of metal are suitable for the surface change of such design. Finally, after the special surface treatment, its colour and lustre can keep stable for a long period of time.



2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
銅獎 | Bronze

姓名

陳裕群 Chen, Yu-Chun  
杜其燁 Tu, Chi-Yeh  
張瑄祐 Zhang, Xuan-Yo

作品名稱

城中浪  
Wave

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

圍籬在都市中是相當常見的元素，如施工地常以鐵皮圍籬做為阻隔，因為普遍施工期都不短，人們被迫穿梭於鐵皮搭建的過道，希望透過新型線條元素，賦予曲面的微量變化，創造一個除了賦予功能還能提升市容的新形態圍籬。

獲獎心得

在設計初期，我們不斷嘗試著以簡單的形式來構成圍籬並導入科技元素，使之可以自我發電與用電，希望在設計和實務應用上取得平衡，使市容變得更加美觀且無須消耗額外能源，我們相信可以讓使用者及用路人對施工圍籬有煥然一新的感受。最後，很高興能在國際賽事上獲獎，這對我們真的是相當大的鼓勵，也非常感謝設計戰國策的支持，讓我們更有繼續創作的動力。





2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
銅獎 | Bronze

姓名

賴謙忱 Lai, Chien-Chen  
許芳萍 Hsu, Fang-Ping

作品名稱

冷凝種豆機  
Bean Guardian

就讀學校

明志科技大學  
管理暨設計學院  
工業設計系

指導老師

李鐸朮 Li, Kai-Chu



作品概念

冷凝種豆機是從空氣中捕水進行永續種豆的垂直循環種豆裝置，可改善西非國家多處地區糧食不足、取水與耕作不易的問題，冷凝種豆機以當地盛產的銳藥竹、象草、劍麻為材料搭建而成。

獲獎心得

感謝學校與李鐸朮指導教授的教導付出讓我們得以獲得此獎項，我們希望透過這項社會設計的產品解決第三世界的水源取得困難的問題點，在老師的提點下我們開始思考可以有什麼樣的方式，最終選定了冷凝這項技術，並配合豆子的生長特性，讓此產品在六十天後生成豆子進行循環，也可以透過此集水裝置種植其他需求的作物。



作品概念

這款農電共生系統藉透明太陽能板作為風力發電葉片，改善傳統農電太陽能板遮蔽陽光及影響農機使用問題；並藉多孔 MOFs 金屬材質內層結構，吸收空氣中水分後存入地下存水槽中灌溉農地用，解決農民缺水缺電的問題。

獲獎心得

謝謝主辦單位以及評審的肯定，也謝謝組員的幫助，這個作品，從無到有，都是她和我一同努力，沒有她，就不會有這個作品；也謝謝指導老師，陪我們一同努力。希望大家可以藉由這個作品，共同注視環境環保的問題，不管在能源產電或土地水源的問題，都應該講求人類與自然的和平，而不是一昧的為了自己的自私自利，錢無法給我們健康，只有好的環境才可以，祝福大家健康，謝謝大家。



2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
優異獎 | Merit

姓名

黃聖倫 Huang, Sheng-Lun  
林芷嫣 Lin, Chih-Yen

作品名稱

太陽能風機集水系統  
SFWCS

就讀學校

明志科技大學  
管理暨設計學院  
工業設計系

指導老師

李鐸朮 Li, Kai-Chu





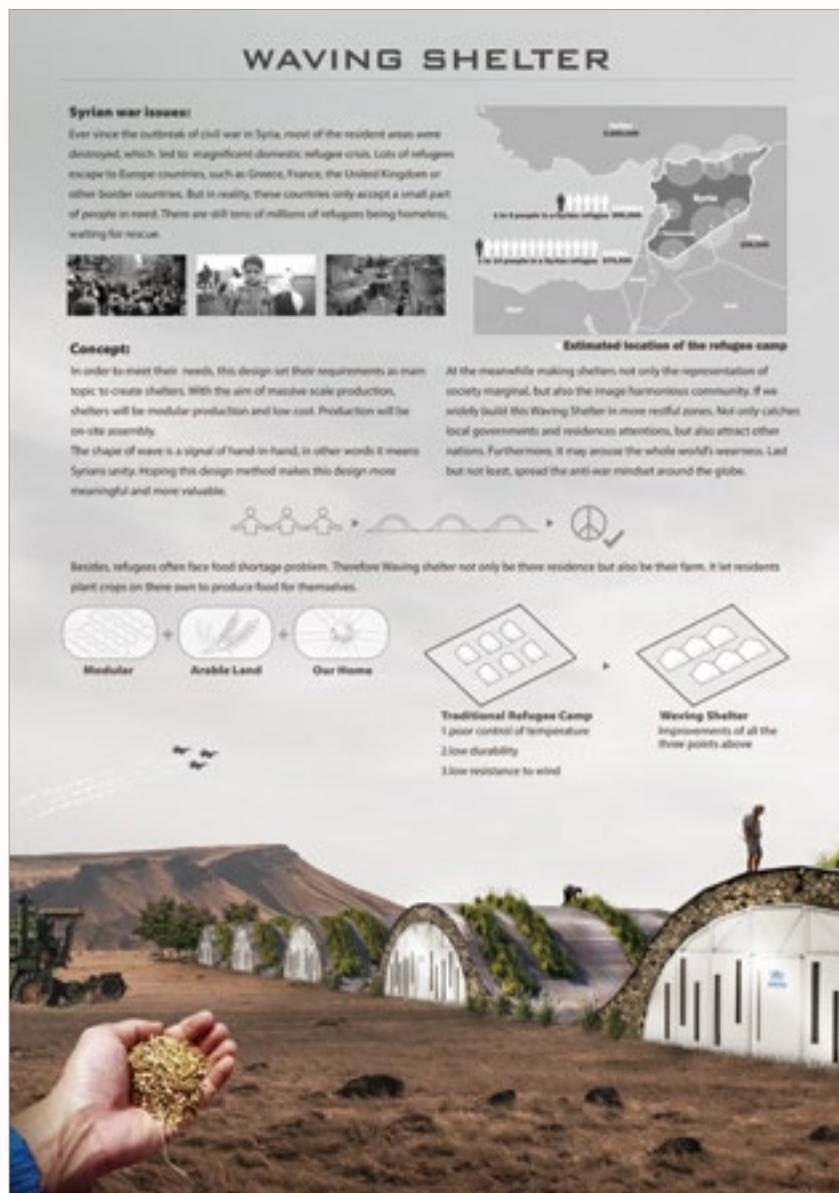
2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
優異獎 | Merit

姓名  
呂宗霖 Lu, Zong-Lin

作品名稱  
Waving Shelter

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

因應敘利亞還有許多難民需要幫助，本次設計便以難民的需求為出發點設計難民屋。為了可快速及大量建造，採用模矩化的方式生產製造，並運送成本低的建材到當地建造。

#### 獲獎心得

很高興自己能有機會在國際的設計競賽中脫穎而出並且獲獎，這是我第一次經驗。設計過程其實滿艱辛困難的，造型也是跟指導老師與身旁同學不斷討論修改下才能順利產出。這次的得獎對我來說是一項肯定，過去在學校做設計頂多被老師或同學稱讚，比賽結果是一種認可，是由專業的評審委員選拔出來的。我真的很感謝在設計開始到產出過程中幫助過我的每一個人，謝謝。



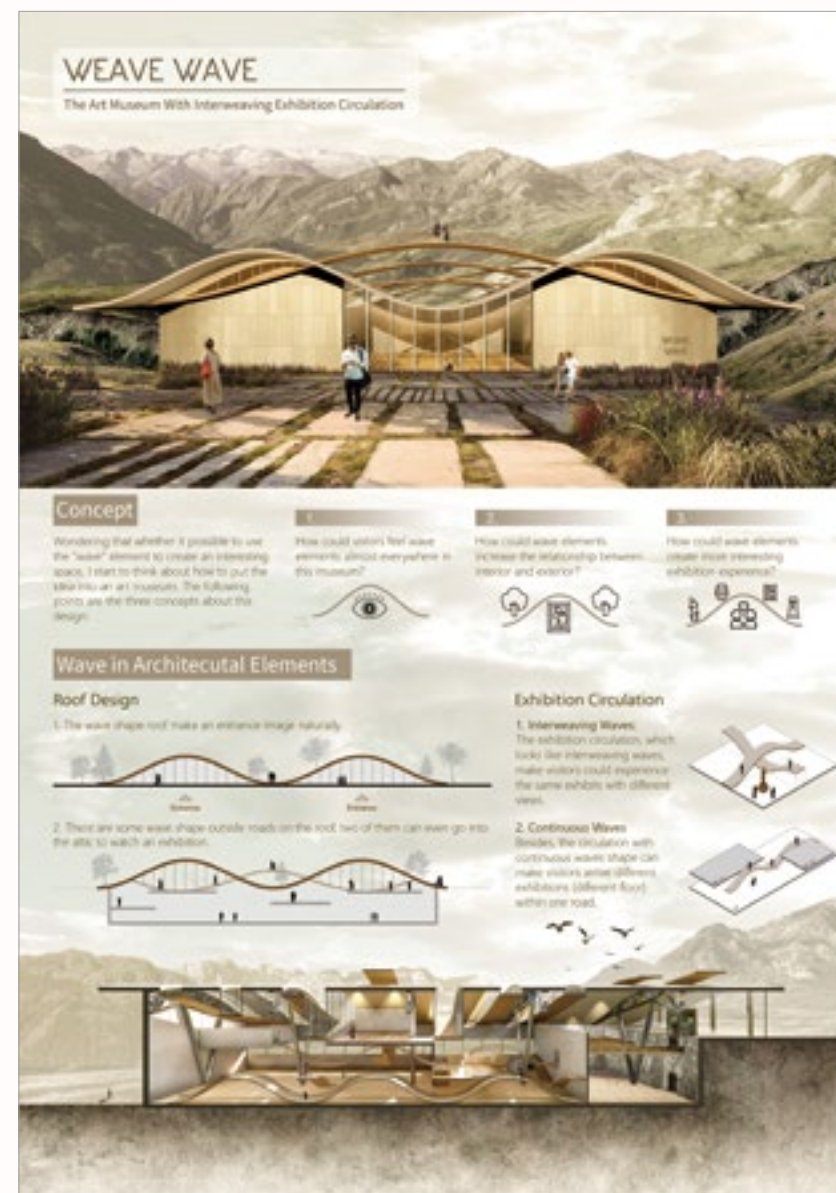
2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
優異獎 | Merit

姓名  
蘇千晴 Su, Chien-Ching

作品名稱  
編織美術館  
Weave Wave

就讀學校  
國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

指導老師  
陳彥廷 Chen, Yan-Ting



#### 作品概念

這棟博物館的核心概念是 Wave，透過不同形式的波形元素，帶給訪客多元的參觀體驗。室內交錯的波形廊道使訪客透過不同視野欣賞藝術；屋頂上不同曲率的波形步道使訪客在欣賞戶外景致之餘，一窺室內的趣味空間。

#### 獲獎心得

這是我第一件獲得國際獎項認可的作品，亦是我第一件獲得戰國策肯定的設計。真的非常感謝彥廷老師悉心指導。這作品對我來說是個突破，在設計它的過程中，我更清楚如何以明確的概念呈現一個設計，使作品可以聚焦於一個核心。此外在這次設計的操作中，透過老師的協助，我也琢磨出適當的表現法，使作品更容易獲得評審們的青睞。再次感謝老師的提攜與指導，使我獲得許多寶貴的經驗。





2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
優異獎 | Merit

姓名

蘇寬 Su, Kuan

作品名稱

熱流轉換器  
Heat Flow Exchanger

就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

指導老師

鄭政利 Cheng, Cheng-Li  
陳彥廷 Chen, Yan-Ting

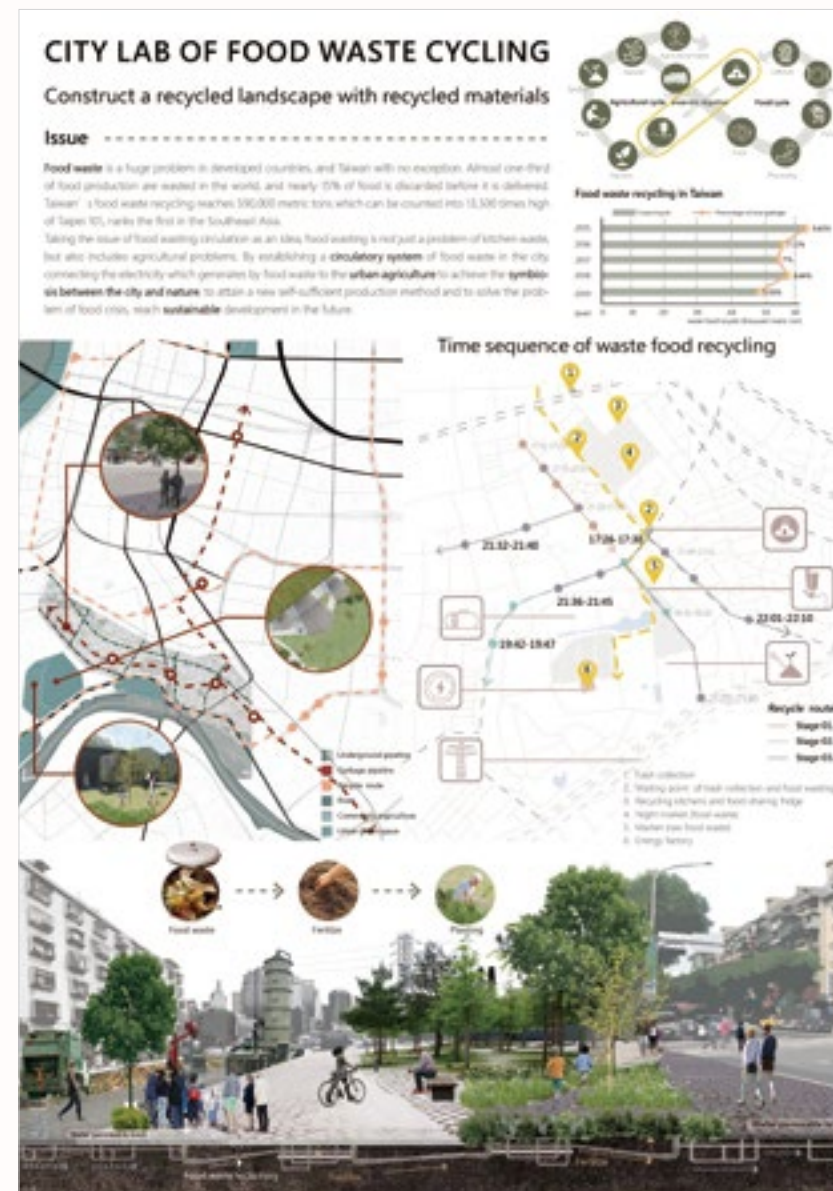


作品概念

都市熱島效應對我們的生活造成了很多負面影響，因此市熱島效應的背景下，我希望透過仿生來創造一個能夠將熱空氣轉換為冷空氣，並且能夠蒐集雨水用於環境降溫的構造，讓都市中的人們與其他生物能夠有好品質的戶外空間。

獲獎心得

感謝陳彥廷教授與鄭政利教授的指導，讓我能夠實踐想法。感謝設計戰國策提供這麼好的機會與平臺，讓設計學子們能夠彼此交流，並且有動力將設計推向國際。期許自己能夠在設計的道路上持續精進，發展出更好的想法與設計。



作品概念

食物浪費是全人類共同面臨的嚴重問題，以剩食循環議題作為發想，剩食不單只是食物廚餘問題，還包含了農業的問題。以剩食循環城市規劃未來發展，試圖藉由剩食循環打造未來生活新樣、達成城市與自然共生的永續發展。

獲獎心得

感謝陳彥廷老師的指導以及各位評審老師的青睞。在剩食循環的城市試驗場設計過程中，觀察到日常生活中影響到環境的問題。食物的過於浪費是全人類共同面臨的問題，希望未來人們可多重視此相關議題，減少環境的負擔，達到城市與自然共生的永續發展。



2021 紐約藝術指導協會  
年度獎 (ADC)  
2021 New York Art Directors Club  
Annual Awards (ADC)  
優異獎 | Merit

姓名

曾智媛 Tseng, Chih-Yun

作品名稱

剩食循環的城市試驗場  
City Lab of Food Waste Cycling

就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting





2021 德國紅點設計概念大獎  
2021 Red Dot Award: Design Concept  
最佳設計獎 | Best of the Best

姓名

吳暉凱 Wu, Wei-Kai

作品名稱

風之消化器

Wind Digester

就讀學校

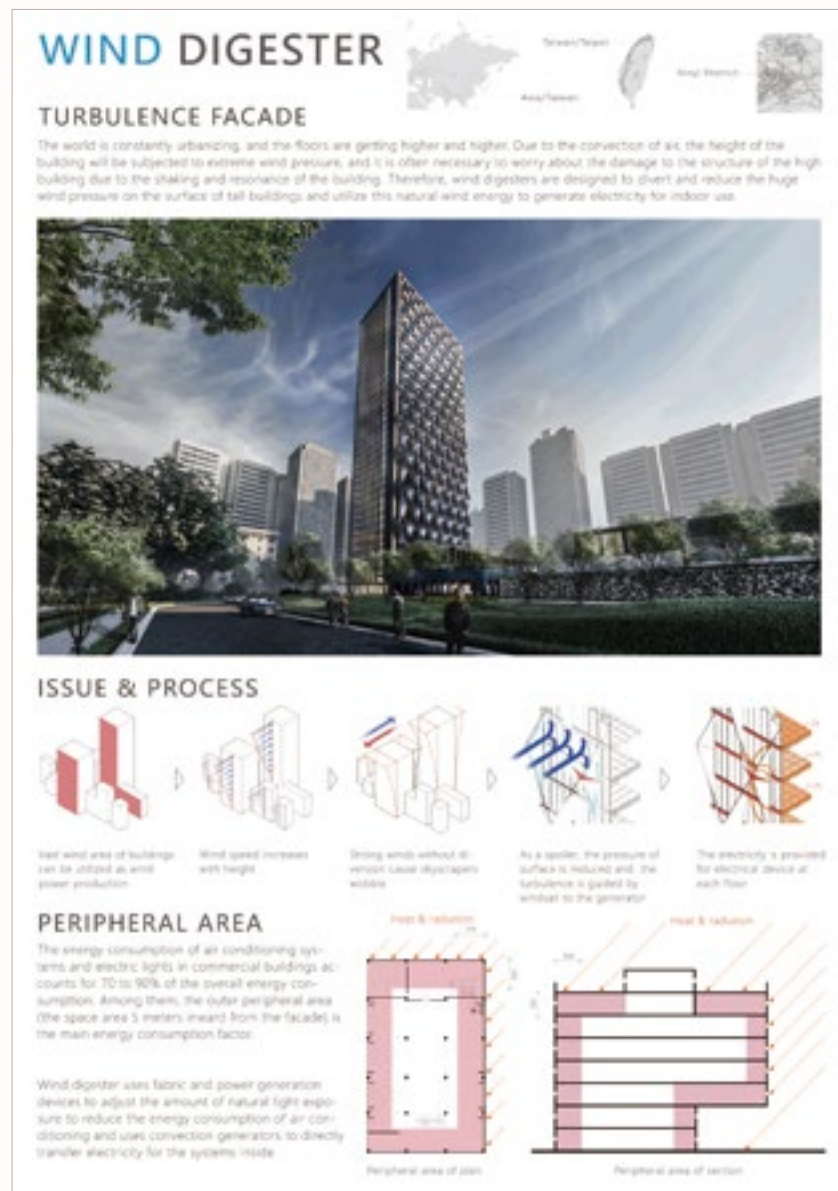
國立臺灣科技大學

設計學院

建築系

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



作品概念

隨著世界城市化，建築物變得越來越高。高度越高，建築物所受到風的影響越大，這對結構帶來更大的壓力。Wind Digester 的設計可轉移和降低高層建築表面的風壓，並利用這種自然風能發電提供室內使用。

獲獎心得

生活中的每分每秒，一動一靜對於設計者都是關鍵，經過分析和尋找生活中哪裡有不足之處，並且可以運用大自然的智慧尋求解決。在經過海岸時看到許多消波塊。一個想法突然閃過，消波塊用於抵消海浪對岸堤的衝擊力，那是否也可以運用相同的原理在陸地上的高樓呢？現在都市化的進行，高樓越蓋越高，受風力的衝擊比地震力來的更大。因此我就開始著手研究是否有可以抵消高樓風的案例，並運用消波塊原理降低其震動能並轉化為電力最耗能源的外周區使用。研究過程當然辛苦，讀了許多論文以及電腦模擬，最後選出外型美觀及抗風性能優良的版本對其進行圖面製作。最後非常榮幸可以通過設計戰國策的篩選，拿到此獎項，是人生中的一大動力，謝謝主辦單位。



作品概念

設計了許多無限制的白色空間，建築的雙層立面模糊內部空間與外部環境。讓建築成為現實與虛幻之間的尺度，外部環境與內心自我在這裡可以自然地交流。空間的變化全面影響，甚至重新定義了各個年齡段用戶的工作和生活。

獲獎心得

真的很榮幸能獲得這獎項！也十分謝謝臺灣科技大學建築系及陳彥廷老師的教導和協助，我相信好的環境才能造就好的人才，我們學校的資源豐富，老師教學十分熱忱，我能在比賽獲獎都是在學校、老師輔導下獲得的。也非常感謝各位同學，在相互學習、激勵向上的環境中一起成長，因為有大家才能有現在的我，希望在未來，我們能在各自的天空大放異彩、展翅高飛，謝謝大家！



2021 德國紅點設計概念大獎  
2021 Red Dot Award: Design Concept  
最佳設計獎 | Best of the Best

姓名

賴翰宇 Lai, Han-Yu

作品名稱

心靈治愈樓

Health & Healing Building

就讀學校

國立臺灣科技大學

設計學院

建築系碩士班

指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting





### 2021 德國紅點設計概念大獎 2021 Red Dot Award: Design Concept 紅點獎 | Red Dot

姓名  
劉綺 Liu, Chi

作品名稱  
Social Distance for  
All Age Community

就讀學校  
國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

指導老師  
江梓瑋 Chiang, Tzu-Wei



#### 作品概念

在疫情期間各國政府為因應防治而訂定了許多政策，「保持社交距離」是人人熟知，且為重要的觀念。我的提案希望可以創造一個同時符合社交距離與群居的住宅環境，人們可以在建築中找到一個屬於自己的生活角落。

#### 獲獎心得

很高興這次能以自己喜歡的作品，榮獲德國紅點設計概念大獎，也有機會申請教育部的獎勵金。這個創作是基於 COVID 19 對於世界造成的影響，有感而發的設計，喜好群居的我們，在面對疫情間的隔離，每個人都無法做原本想做的事，甚至連假日想出遠門透透氣，都可能無法輕易達成。在家裡的時間逐漸變長，生活秩序失去了常軌，自由活動空間的限縮，對人們來說就像遭遇到極大的動盪，甚至造成了許多社會問題。希望這個設計能帶給大家更多對未來生活的想像，好好迎接疫情後的新生活。



#### 作品概念

對於盲人來說，美術館和博物館是個禁區。因此，這個位於羅浮宮博物館的臨時展覽旨在設計具有仿生人類喉嚨結構的自然光和環境控制系統，以產生多種頻率的聲音，以幫助那些視障人士區分展覽空間及引導。

#### 獲獎心得

很榮幸能夠再次獲得美國建築大師獎全場大獎的肯定，藝術自古以來多為視覺性，近年來多感官藝術才逐漸盛行。對於盲人來說，聽力是除了視力外最重要的感官。因此我們將這個臨時展覽設置在最具代表性的羅浮宮前，延伸其比例及紋理，利用建築物理及仿生構造使空間產生不同種類的音波導引盲人動線去觸摸藝術品。也很謝謝設計戰國策提供學生這麼棒的舞臺展現並鼓勵創作！



### 2020 美國建築大師獎 2020 The Architecture MasterPrize (AMP) New Discovery of the Year

姓名  
唐經威 Tang, Jing-Wei  
馬朗文 Ma, Lang-Wen

作品名稱  
聆光者  
Hear the Light

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





## 2020 美國建築大師獎 2020 The Architecture MasterPrize (AMP) Best of Best

### 姓名

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

### 作品名稱

海上救援平台  
Marine Rescue Platform

### 就讀學校

國立臺北教育大學  
人文藝術學院  
藝術與造形設計學系

### 指導老師

李鐸朮 Li, Kai-Chu



### 作品概念

這是為協助難民而設計的模組化海上救援平台，透過單元模塊的拼裝可為難民提供各式救援協助，以防悲劇的發生；同時為難民收容的前置作業提供全新途徑，並協助融入新社會。

### 獲獎心得

日前參與教育部高等教育司舉辦的「設計戰國策」計畫，很榮幸、也很感謝在我們畢業專題中產出的六項作品，可以得到該計畫中國際競賽類的獎勵肯定。在大四這年的畢業專題絕對是一趟過份充實的奇妙旅程。正式進入專題後，每天的生活都充滿挑戰。設計發想、呈現、反覆修正、進化，每一項專案的開始與執行都非常新鮮且不容易，很感謝過程中鐸朮老師的一路引導，帶領一開始基礎能力稍嫌不足的我們，一步一步走向不同的挑戰，並在過程中不斷突破。



### 作品概念

大規模的森林砍伐和氣候變化，帝王斑蝶棲息地面積大量減少，設計將生態通道符合帝王斑蝶飛行路徑和風向之間的關係，並與建築串聯，增加棲息地空間，白天為提供遷徙的橋樑，夜間則為提供斑蝶休息的棲息地。

### 獲獎心得

非常感謝陳彥廷老師的指導，在創作時不時地提醒要注意的重點，及需要堅持的方向與理念。非常感謝研究室的夥伴、同學們，平時一同討論與激盪各式想法，互相幫助與一起面對各式挑戰。最後必須感謝設計戰國策，對於這件作品的認可與慷慨，讓我在未來設計道路上有更多的動力及信心。

## 2020 美國建築大師獎 2020 The Architecture MasterPrize (AMP) Best of Best

### 姓名

謝宗穎 Hsieh, Tsung-Ying

### 作品名稱

Eco-Channel for Monarchs

### 就讀學校

國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

### 指導老師

陳彥廷 Chen, Yan-Ting





**2020 美國建築大師獎**  
2020 The Architecture MasterPrize (AMP)  
**Best of Best**

**姓名**  
龔照峻 Kung, Chao-Chun

**作品名稱**  
浮山——台南的新境界  
Floating Mountain -  
A New Layer for Tainan

**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**

這是一座與水和綠色交織在一起的山，在臺南形成了新境界。它是一個巨大的遊樂設備，為人們創造了更多的開放空間；同時，它是一個模塊化的種植淨化系統。它從運河引入水，髒水將被過濾、淨化並轉化為瀑布。

**獲獎心得**

很幸運作品能夠獲得評審的青睞。在創作過程中我與指導教授、建築師、結構技師和景觀設計師等許多專家討論，收穫非常多，且得到了許多專業建議與鼓勵，也深知這個作品尚有許多不足之處。未來我將更深入研究、進行實驗並持續修改，以期提出更實際與可行的方案。同時希望能藉由作品的曝光結識同領域或是跨領域的專業人士或是參賽者，彼此交流並且分享不一樣的見解。



**作品概念**

搭載紫外線消毒功能的智能消毒無人機 UnV Drone 搭載全方位的紅外線避障系統，可自動偵測室內的空間型態並且進行數位建模、全面分析所處空間的性質、並建立最短消毒路徑。

**獲獎心得**

感謝我們的指導老師—陳彥廷老師，在我們大學學習期間不斷地鼓勵我們創作與參賽，並且經常的鼓勵我們保持信心。感謝教育部的肯定，這是十分難得且良好的學習機會。感謝美國建築大師獎的評審給予我們這個獎項，今後我們仍會持續創作，精進創造能力。



**2020 美國建築大師獎**  
2020 The Architecture MasterPrize (AMP)  
**Best of Best**

**姓名**  
蔡沛淇 Tsai, Pei-Chi  
龔照峻 Kung, Chao-Chun  
陳韋翰 Chen, Wei-Han

**作品名稱**  
智能消毒無人機  
UnV Drone

**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





**2020 美國建築大師獎**  
2020 The Architecture MasterPrize (AMP)  
**Best of Best**

**姓名**

陳建勳 Chen, Chien-Hsun  
金子容 Chin, Tzu-Jung

**作品名稱**

仿生亭  
The Biomimetic Pavilions

**就讀學校**

國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

**指導老師**

陳彥廷 Chen, Yan-Ting



**作品概念**

設計上採用垂直農場系統提升當地居民的生活品質。試圖解決飢荒的同時，也希望修復當地的綠帶系統，為居民和生物帶來永續、再生及和諧的建築模式，建立人與動物的共生環境，進而形成和諧的生態建築。

**獲獎心得**

很高興能獲得這次的戰國策獎勵金，能得到此項榮譽，本團隊感到非常榮幸。我們認為在非洲多數國家，當地居民配合西方世界生產大量經濟作物出口到其他國家，但農民卻沒有獲得相對等的回報。紀錄片「不公平咖啡 (Black Gold)」闡述世界四大咖啡跨國公司控制咖啡市場的窘態，以及西方世界左手剝削咖啡農，讓他們無法維生。此項設計正視非洲農業問題，除了希望消除不平等的貿易關係，增加農民收入，協助脫貧外，更重要的是提升教育水平，並增加對農村基礎建設與農業研究，提高農業生產能力。



**作品概念**

主要設計是古蹟保護、老少共存、水資源再利用、住房公平、與自然互動、舊建築材料再生。將屋內的居住方式設置為大型、膠囊式出租屋類型，讓來北京打工的年輕人既能減少生活開支，又能互相照顧。

**獲獎心得**

感謝老師的指導及評審的青睞，在設計過程中，看到社會更多議題層面的問題常常只停留在紙本和口頭討論，這次設計希望能透過建築將理念落實，也很開心理念能受到關注，將居住正義以更多方式發聲，讓居住行為有更多解釋方式。



**2020 美國建築大師獎**  
2020 The Architecture MasterPrize (AMP)  
**Best of Best**

**姓名**

張宇蒨 Chang, Yu-Chien

**作品名稱**

巷往 - 巷弄往事，嚮往生活  
Generation

**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





**2020 美國建築大師獎**  
2020 The Architecture  
MasterPrize (AMP)  
Best of Best

**姓名**

陳志綸 Chern, Jyh-Luen  
林佳儀 Lin, Chia-Yi  
郭佩均 Guo, Pei-Yun  
李沛駿 Lee, Pei-Chun

**作品名稱**

雨水導光整合系統  
Light Greener

**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



 LIGHT GREENER

**作品概念**

帶狀公園隨著地下街蔓延，在都市中成為重要的場域，高日照率與自然環境的優勢，提供大眾休憩與生態復育的空間，我們利用此自然能源提升公園的價值，並讓公園與下層有所互動，同時增加地下街的自然採光。

**獲獎心得**

感謝教育部設計戰國策提供平臺鼓勵學生參與各項國際性的設計競賽，也藉此觀摩各個優異的得獎作品，讓我們學習到不同作品的創意與美。參與團隊競圖不但能展現創意與美感，更重要的是學習團隊間的溝通與合作。透過團隊合作能讓設計過程變得更有效率也藉由討論激發更有趣的觀念與想法。在過程裡我們透過分工把自己的優勢展現出來，也讓效率極大化，讓建築系繁忙的課業中也能參與大型的國際比賽。



**作品概念**

平面配置上設計盡可能的靈活，可以多種的排列方式，將用餐區與休閒區區分開來，利用燈光的流明度，將深色的顏色淡化；沒有燈光時，使得一面主題牆可以沉穩的在宴會中展現，打入強光時，可為舞臺。

**獲獎心得**

感謝主辦單位的支持，讓我的設計可以在國際發光發熱。在疫情影響全球之下，穩定的臺灣相對可以展現出更細膩的思考，將其融入設計之後，不僅實用又美觀。希望世界都能夠看到，因為設計是需要進入商業策略計畫，在地區的文化中，臺灣的商用房地產租金是很高的，如何利用設計降低客戶的每月營運成本，提高空間的使用效率，增加空間的使用功能，這會是客戶最在意的事情。



**2020 美國建築大師獎**  
2020 The Architecture  
MasterPrize (AMP)  
Best of Best

**姓名**

林崴哲 Lin, Wei-Zhe

**作品名稱**

廚師的故事舞台  
Story of Chef Stage

**就讀學校**

國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

**指導老師**

陳彥廷 Chen, Yan-Ting





**2020 美國建築大師獎**  
2020 The Architecture  
MasterPrize (AMP)  
Best of Best

**姓名**

李長祐 Li, Chang-Yu  
李柏翰 Li, Bo-Han

**作品名稱**

海洋垃圾回收磚  
Recycled Marine Debris

**就讀學校**

國立臺灣科技大學  
設計學院  
建築系碩士班

**指導老師**

邱奕旭 Chiu, I-Hsu



**作品概念**

海洋垃圾一直是存在已久的國際議題，許多國家紛紛從各種不同專業領域的角度提出可行的方案，因此我也從建築的觀點，提出了我對這件事的看法及解決方案。

**獲獎心得**

每位學生都希望能夠在就學期間留下一點證明自己能力的機會，也是面對社會考驗前最後一次的天馬行空，能夠在畢業前受到肯定真的是一件很開心的事。謝謝指導老師，也謝謝幫助我的同學，沒有他們的協助我可能也沒辦法得獎。



**2021 iD 國際新銳設計師獎**  
2021 iD International Emerging  
Designer Awards  
Second Prize Winner

**姓名**  
蔡旻諺 Cai, Min-Yan

**作品名稱**  
天照花塚  
Flourish Tumulus

**就讀學校**  
實踐大學  
文化與創意學院  
時尚設計學系

**指導老師**  
林恆正 Lin, Heng-Cheng

**作品概念**

框架使用士兵、棋子、武士之鎧甲為基底，與戰爭中牽引著溫暖與家的睡袋作建構。布花上採用一二戰的絢麗迷彩，隱射著人民想隱藏的意象，最後配色則嘲諷著戰爭者的自認好壞，而黑與白不過是勝利者所決定的視角。

**獲獎心得**

從小到大都沒得過獎的我，做任何事幾乎都比不上別人，長期的挫折感都背負在身上。直到大學開始做服裝後開始受到了一些肯定，朋友的讚美、師長的認可，讓我更加喜愛這個人生的新篇章。做服裝對我來說不只是單純創造掩蓋身體的布料組合，而是自我情緒的實體展現，給予穿戴者安全感與力量的支持。這次獲得 iD 新銳設計師銀獎，對我來說是極大的榮耀與肯定，但沒有我的隊友劉晏伶的智慧與技術與家人和朋友的幫忙我也不可能獲得這次的殊榮。最後要感謝教育部設計戰國策給予我們實際的支持，讓我們設計師能夠繼續創作更多美好的作品給世人，讓更多腦海中的奇幻世界成真。





**2021 世界可穿著藝術大賽**  
2021 World of WearableArt  
Awards Show (WOW)  
入圍獎

**姓名**  
莊郁萱 Chuang, Yu-Hsuan

**作品名稱**  
福爾摩沙捍衛者  
Defender of Formosa

**就讀學校**  
台南應用科技大學  
生活科技學院  
服飾設計管理系

**指導老師**  
鄭智惠 Cheng, Chih-Hui



**作品概念**

面對疫情肆虐下的情況，我的作品象徵著臺灣在這次的疫情下如何去抵抗它，我塑造一位植入每位臺灣人心中的一位神話角色，他住在我們每一個人心中帶領著我們，亦使我們團結一起抵抗這次的疫情。

**獲獎心得**

設計及創作的路程不容易，藝術及設計有太多未知的答案，永遠也不知道自己要面對什麼樣的結果。過程中我不斷重組拆解，一次又一次的實驗，心靈上的確不太好受，因為受到的挫折太多了，導致自己喪失自信心，同時也很害怕讓師長失望。但一路走來真的很感謝所有支持我的同學及老師，很謝謝指導老師相信我的天賦，推我一把讓我參加世界可穿著藝術大賽，我才能得以成功進入決賽！從初賽到決賽的路程很辛苦，但一切都值得。如今我不只代表南應大參賽；而是代表臺灣參賽世界可穿著藝術比賽。



**2021 德國紅點設計概念大獎**  
2021 Red Dot Award: Design Concept  
紅點獎 | Red Dot

**姓名**  
徐名姿 Hsu, Ming-Tzu

**作品名稱**  
凜  
Shiver With Cold

**就讀學校**  
嶺東科技大學  
時尚學院  
服飾設計系

**指導老師**  
洪雅雯 Hung, Ya-Wen



**作品概念**

「千山鳥飛絕，萬徑人蹤滅。孤舟蓑笠翁，獨釣寒江雪。」懷才被貶，心情苦悶壓抑，在一個天寒地凍的日子裡，感嘆人情冷暖的無常，更感嘆前途茫茫。利用層次及線條表現內心澎湃的感情和孤傲的性格。

**獲獎心得**

第一次參加國際型的比賽，當有入圍時就覺得很開心了，心想要得獎一定很渺茫，收到老師通知時，覺得是不是搞錯了，因為對自己沒有信心，反覆做了確認後，才開始感到雀躍。很感謝學校的幫助讓我有獲獎的機會，也很謝謝我的指導老師，在製作過程中不斷指正我哪裡可以更好。因為有了這樣的經歷讓我對自己日後的作品有了信心，會更自信地表達，讓更多人看見。





**2020 名古屋時裝大賽**  
2020 Nagoya Fashion Contest  
**入圍獎**

**姓名**

鄭佳儀 Cheng, Jia-Yi

**作品名稱**

自由幻影  
Free Phantom

**就讀學校**

實踐大學  
文化與創意學院  
服飾設計與經營學系

**指導老師**

林玫英 Lin, Mei-Ying



**作品概念**

繽紛的印花結合厚棉布壓出肌理線條製成外套，層層堆疊烏干紗製做的波紋上衣，黑為底襯托如幻影般的色彩，營造出對自由的嚮往。

**獲獎心得**

感謝指導教授與友人協助，從發想到成品經歷無數次實驗失敗與檢討製作，不斷推翻假設的過程中，激勵自己從中學習，並對熱愛的任何事物有著源源不絕的動力，很榮幸能獲得獎項的肯定，期許自己為下一個目標邁進並抱有熱忱，謝謝。

## 國際競賽資訊

### Competition Information

- 獎勵要點 312
- 鼓勵競賽一覽表 314
- 國際競賽簡介 317





## 教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵要點

95年5月29日教育部台高(一)字第0950075309C號令發布  
 95.05.18 教育部教育經費分配審議委員會第1分組第1次會議審議通過  
 97年1月31日教育部台高(一)字第0970004084C號令修正  
 100年3月29日臺高(一)字第1000027522C號令修正發布  
 100.3.8 教育部教育經費分配審議委員會第1分組第1次會議審議通過  
 104.03.27 教育部教育經費分配審議委員會高等教育組第3次會議審議通過  
 104.04.21 臺教高(一)字第1040044420B號  
 107.04.30 臺教高(一)字第1070035134B號  
 108.05.16 臺教高(一)字第1080051908B號  
 110.07.27 臺教高(一)字第1100078728B號

### 一、依據

教育部(以下簡稱本部)為鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽,特訂定本要點。

### 二、目的

為落實我國藝術與設計領域人才培育之目標,加強藝術與設計領域人才培育國際化,規劃國內教育與國際競賽接軌,鼓勵全國高級中等以上學校學生踴躍參加國際競賽,藉由參與競賽作品之準備,提升學生創作國際水準,並透過參賽過程之觀摩學習,擴展學生視野及提升藝術與設計相關專業技能。

### 三、申請條件

參賽時為國內公私立高級中等以上學校在學學生,並具有中華民國國籍者。

### 四、獎勵基準

(一) 本要點獎勵金:參加本部公告之國際競賽且表現優異者,依下列規定核發獎勵金:

等級	項目	全場大獎	金獎(第一名)	銀獎(第二名)	銅獎(第三名)	優選	入選
第一等		新臺幣(以下同)四十萬元	二十五萬元	十五萬元	十萬元	五萬元	二萬五千元
第二等		二十五萬元	十五萬元	十萬元	五萬元	二萬五千元	一萬五千元
第三等		十萬元	六萬元	四萬元	三萬元	一萬五千元	一萬元
備註	該項比賽如無上列獎項之區分,當年度獎勵額度由審查委員會依國際競賽之參賽件數、獲獎比例及預算額度核定。						

(二) 機票費補助:參加第一等至第三等藝術與設計類國際競賽,獲銅獎以上之獎項者,依下列規定核發補助赴國外參加頒獎典禮之機票費:

等級	項目	補助金額
第一等	艙等:經濟艙 補助往返機票費上限(檢據核實報銷): 歐洲地區每名四萬元 美洲地區每名三萬元 亞洲地區每名一萬五千元	
第二等		
第三等		
備註	1. 獲獎學生申請機票費補助,以申請者一人為限。 2. 參加第一等至第三等藝術與設計類國際競賽獲得全場大獎、金獎、銀獎及銅獎,出國領獎需由指導老師(以一位為限)陪同參加者,指導老師依國家地區核發同等級之機票費補助。	

### 五、申請及審查作業

- (一) 各校於本部規定期程內,有學生參加本部公告之國際競賽且成績優異者,得於每年七月三十一日前,檢附獲獎證明向本部提出申請;本部於當年度受理前一年度八月一日至當年度七月三十一日期間,參加附表所列國際設計競賽獲獎者之申請。
- (二) 申請者如同一作品獲得多項競賽之獎項,僅擇最優獎項,核予獎勵金。
- (三) 為多人共同參賽,共同創作者非國內公私立高級中等以上學校在學學生,一律不予受理。
- (四) 申請者須備妥二種以上咸具獲獎者姓名及作品名稱之獲獎相關證明文件。
- (五) 本部原則於每年十月十五日前召開審查會議,核定獲獎勵學生名單及獎勵額度,並得依實際需要,彈性調整作業時程。

### 六、經費執行期程

獎勵經費執行期限為每年一月一日至十二月三十一日。

### 七、履行義務

獲獎勵金之學生,應於當年度十二月十五日前至少履行下列義務之一;經查未履行義務者,本部得不核給獎勵金,已撥付者,應全部追繳之:

- (一) 配合本部或本部指定之計畫辦公室舉辦之藝術與設計人才培育年度計畫及各項教學推廣活動。
- (二) 配合就讀學校舉辦之藝術與設計相關座談、活動。

### 八、經費請撥及核銷

- (一) 經核定獲獎勵之學生,應依第四點所定獎勵基準,由其就讀學校於每年十二月十五日前,備文檢具履行義務證明、印領清冊及收據,報本部請撥經費。
- (二) 獲獎勵學生之獎勵經費,應由其就讀學校依教育部補(捐)助及委辦經費核撥結報作業要點辦理核結。

### 九、成效考核

本部得評估計畫成效,決定是否繼續計畫或修正計畫內容。

### 十、其他應行注意事項

本要點未盡事宜,依相關法令或審查委員會議決議辦理。





## 教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽一覽表

### 一、綜合設計類

1	德國紅點設計獎 Red Dot Design Award	第一等
2	美國國際設計傑出獎 International Design Excellence Awards (IDEA)	第一等
3	德國 iF 設計獎 iF Design Award	第一等
4	英國設計與藝術指導協會新血獎 D&AD New Blood Awards	第一等
5	奧地利國際電子藝術競賽 Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts	第一等
6	英國倫敦國際獎 London International Awards	第一等
7	日本 G-Mark 設計獎 Good Design Award (G-Mark)	第一等
8	Adobe 卓越設計大獎 Adobe Design Achievement Awards (ADAA)	第一等
9	紐約藝術指導協會年度獎 New York Art Directors Club Annual Awards	第一等

### 二、產品設計類

1	德國 iF 設計獎 iF Design Award	第一等
2	德國百靈國際設計大賽 BraunPrize International Design Award	第一等
3	德國紅點設計獎 Red Dot Design Award	第一等

### 三、視覺傳達設計類

1	波蘭華沙國際海報雙年展 International Poster Biennale in Warsaw	第一等
2	捷克布魯諾國際平面設計雙年展 International Biennial of Graphic Design in Brno	第一等
3	日本富山國際海報三年展 International Poster Triennial in Toyama	第一等
4	法國蕭蒙國際海報節國際競賽學生展 Students, All to Chaumont' Poster Competition	第一等
5	義大利波隆那國際兒童書插畫展 Bologna Children's Book Fair - Illustrators Exhibition	第一等
6	墨西哥國際海報雙年展 International Poster Biennial in Mexico (BICM)	第一等
7	英國設計與藝術指導協會新血獎 D&AD New Blood Awards	第一等
8	英國倫敦國際獎 London International Awards	第一等
9	美國傳達藝術年度獎 Communication Arts	第一等
10	芬蘭拉赫第國際海報三年展 Lahti International Poster Triennial	

11	美國 One Show 獎 The One Show	第一等
12	東京 TOKYO TDC 字體設計競賽 Tokyo Type Directors Club Annual Award	第一等
13	NY TDC 紐約字體設計競賽 NY TDC Awards	第一等
14	莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎 Golden Bee Global Biennale of Graphic Design	第一等

### 四、數位動畫類

1	美國 ACM SIGGRAPH 電腦動畫展 ACM SIGGRAPH Computer Animation Festival	第一等
2	荷蘭 Kaboom 動畫影展 Kaboom Animation Festival	第一等
3	加拿大渥太華國際動畫影展 Ottawa International Animation Festival	第一等
4	法國安錫動畫影展 Annecy International Animation Film Festival	第一等
5	德國柏林短片影展 International Short Film Festival Berlin	第一等
6	奧地利國際電子藝術競賽 Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts	第一等
7	英國倫敦國際獎 London International Awards	第一等
8	韓國富川國際學生動畫影展 Bucheon International Student Animation Festival	第二等
9	日本廣島國際動畫影展 International Animation Festival Hiroshima	第二等
10	澳洲墨爾本國際動畫影展 Melbourne International Animation Festival	第二等

### 五、工藝設計類

1	德國 TALENTE 國際競賽展 TALENTE	第一等
2	日本美濃國際陶藝競賽 (三年展) International Ceramics Competition MINO, Japan	第一等
3	義大利法恩扎當代國際陶藝獎 (雙年展) International Competition of Contemporary Ceramic Art	第一等
4	韓國國際陶瓷雙年展 Korean International Ceramic Biennale (KICB)	第一等
5	日本伊丹國際首飾 (工藝) 展 ITAMI International Jewellery (Craft) Exhibition	第一等
6	德國杜塞道夫「Friedrich Becker」獎 Friedrich Becker Preis Düsseldorf	第二等
7	韓國清州國際工藝大賽 (雙年展) Cheongju Craft Biennale	第二等





## 六、建築與景觀設計類：

1	IFLA 學生國際景觀建築設計競賽 IFLA STUDENT LANDSCAPE ARCHITECTURE DESIGN COMPETITION	第一等
2	Archiprix 全球建築畢業設計大獎 ( 雙年獎 ) Archiprix International	第一等
3	OISTAT 國際劇場建築競賽 OISTAT Theatre Architecture Competition	第一等
4	RIBA 英國皇家建築師學會會長獎 RIBA Presidents Medals Students Award	第一等
5	ISARCH 建築學生獎 ISARCH Awards for Architecture Students	第二等
6	eVolo 摩天大樓設計競賽 eVolo Skyscraper Competition	第二等
7	日本中央玻璃國際建築設計競賽 Central Glass International Architectural Design Competition	第二等
8	IFLA 亞太區學生國際景觀建築設計競賽 IFLA APR Student Design Competition	第二等
9	美國建築大師獎 The Architecture MasterPrize (AMP)	第二等
10	VELUX 國際建築設計競賽 International VELUX Award	第二等
11	IIDA 國際室內設計協會學生設計競賽 IIDA Student Design Competition	第三等

## 七、時尚設計類

1	法國路易威登精品大賽 LVMH Prize	第一等
2	世界可穿戴藝術大賽 World of WearableArt Awards Show (WOW)	第二等
3	義大利國際人才支持獎 International Talent Support (ITS)	第一等
4	iD 國際新銳設計師獎 iD International Emerging Designer Awards	第一等
5	洛茲國際織錦三年展 International Triennial of Tapestry (ITT)	第一等
6	名古屋時裝大賽 Nagoya Fashion Contest	第二等

## 教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽 國際競賽簡介

綜合設計類：編號 01，第一等

### 德國紅點品牌與傳達設計大獎

#### Red Dot Award: Brands & Communication Design

**競賽說明**

主辦單位：德國北萊茵-威斯特法倫設計中心 (Design Zentrum, Nordrhein Westfalen, Essen, Germany)  
 德國紅點設計獎是當今全球規模最大、最有影響力的設計競賽之一，與德國 iF 設計獎、美國國際設計傑出獎、日本 G-Mark 設計獎，並列為世界四大國際設計競賽。其起源可追溯到 1955 年。德國紅點設計獎設置三項設計競賽為：「紅點產品設計大獎」、「紅點品牌與傳達設計大獎」及「紅點設計概念大獎」。  
 紅點品牌與傳達設計大獎每年邀請全球各地的廣告代理、設計師及企業報名參賽。企業可報名參加「品牌」門類中 39 個行業類別賽事，角逐「紅點年度最佳品牌 (Brand of the Year)」獎項。單一的傳達設計專案及創意作品，則可報名參加「傳達設計」門類中 19 個參賽組別的評選。年輕設計師則有機會在紅點新秀賽事中盡情展現他們的才能。所有的參賽作品將由紅點評審團依據中心主題「尋找優良設計與創意 (In search of good design and creativity)」來進行評選，獲獎的品牌與專案作品可享有國際間備受推崇的紅點標誌之使用權，以及其他更多權益。

**參賽資格**

紅點品牌與傳達設計大獎每年邀請全球各地的廣告代理、設計師及企業報名參賽。  
 「品牌」門類：製造商和服務公司可以提交其綜合品牌形象進行評估，不允許專為紅點設計獎設計的品牌概念。  
 「傳達設計」門類：參賽作品需於 2019 年 07 月 01 日至 2022 年 07 月 01 日間完成並公開發表，且從未報名參加紅點品牌與傳達設計大獎之作品，同一件作品可報名一個或多個組別，但每件作品需各自註冊。  
 \*紅點新秀：紅點新秀是紅點品牌與傳達設計大獎的一部份，設計學院、高等教育機構、職業學校的學生和或畢業未滿兩年的新銳設計師皆可參與。參賽者需繳交學生證、在學證明或畢業證書，以證明其參賽身分，資格符合便可提交作品報名參加「傳達設計」門類競賽。提交之作品為在校和培訓期間，或是於結束後接受委託所創作。

**參賽時程**

早鳥報名：2022 年 03 月 14 日至 04 月 08 日  
 一般報名：2022 年 04 月 09 日至 05 月 20 日  
 追加報名：2022 年 05 月 21 日至 06 月 17 日  
 評選階段：2022 年 07 月  
 結果通知：2022 年 08 月  
 頒獎典禮：2022 年 10 月 28 日

**參賽費用**

品牌門類：早鳥報名：400 歐元 / 件、一般報名：500 歐元 / 件、追加報名：600 歐元 / 件。  
 傳達設計門類：早鳥報名：195 歐元 / 件、一般報名：245 歐元 / 件、追加報名：315 歐元 / 件。  
 \*紅點新秀：參賽者報名費享有 9 折優惠，且在購買獲獎者權益時享有 8 折優惠。  
 \*所有參賽費用均須外加德國增值稅。

**參賽類別**

品牌門類 (39 個行業類別)：  
 1. 汽車、2. 嬰幼兒、3. 衛浴、4. 建築工程、5. 化學產業、6. 大宗商品、7. 諮詢、8. 化妝品、9. 文化機構、10. 電子、11. 時尚與配飾、12. 金融服務、13. 食品飲料、14. 傢俱、15. 園藝、16. 暖氣與空調、17. 家用產品、18. 珠寶、19. 廚房、20. 照明、21. 媒體、22. 醫療與保健領域、23. 辦公室、24. 線上服務、25. 戶外、26. 個人護理與養生、27. 公營部門、28. 房地產、29. 零售、30. 軟體、31. 運動、32. 餐具、33. 技術、34. 通訊、35. 工具、36. 旅遊業、37. 運輸與移動、38. 鐘錶、39. 其它

傳達設計門類 (19 個參賽組別)：  
 \* 數位類別：  
 1. 企業設計與識別系統、2. 品牌設計與識別系統、3. 廣告、4. 年誌 ( 數位 )、5 字體與字型、6. 插畫、7. 空間傳達、8. 展場設計、9. 商業空間設計、10. 網站、11. 應用程式、12. 介面與用戶經驗設計、13. 電影與動畫、14. 聲音設計、15. 數位解決方案  
 \* 實體類別 (需繳交實體作品)：  
 1. 包裝設計、2. 出版與印刷物、3 年誌 ( 印刷 )、4. 海報

**評審標準**

品牌門類：1. 概念：願景與品牌資產、2. 形式：設計與品牌傳播、3. 影響效應：品牌識別與差異化  
 傳達設計門類：1. 概念：獨創性與創意性、2. 形式：設計品質與創新、3. 影響效應：可理解性與情感表現

**聯絡方式**

紅點團隊 (紅點品牌與傳達設計大獎)	參賽諮詢	物流諮詢
電話：+49 201 838885-48	吳小姐	Michael Franke
電子信箱：bcd@red-dot.de	電話：+49 201 838885-73	電話：+49 201-838885-26
	電子信箱：luo-hsuan.wu@red-dot.de	電子信箱：logistics@red-dot.de

**參考資料** 官方網站 <https://www.red-dot.org/bcd>





綜合設計類：編號 01，第一等／產品設計類：編號 03，第一等

## 德國紅點設計概念大獎

Red Dot Award: Design Concept

**競賽說明**

主辦單位：德國北萊茵-威斯特法倫設計中心 (Design Zentrum, Nordrhein Westfalen, Essen, Germany)

德國紅點設計獎是當今全球規模最大、最有影響力的設計競賽之一，與德國 iF 設計獎、美國國際設計傑出獎、日本 G-Mark 設計獎，並列為世界四大國際設計競賽。其起源可追溯到 1955 年。德國紅點設計獎設置三項設計競賽為：「紅點產品設計大獎」、「紅點品牌與傳達設計大獎」及「紅點設計概念大獎」。紅點設計概念大獎於 2005 年創立，本設計獎發掘並表彰新的設計概念和創新成果，它們是應對當今設計挑戰，成為明日傑出產品的先驅。紅點設計概念大獎堅信，對於設計概念必須從其設計特質出發、不帶任何偏見地進行評價。

**參賽資格**

任何人都可以參賽。  
 \* 參賽者可以是來自世界各地的設計工作室、公司、大學、研究機構、發明者、設計專業的學生和設計行業的從業者。  
 \* 凡是 2022 年 06 月 02 日前未上市、未生產銷售的各類發明、新型設計、美學設計、以及未被執行的傳達設計專案（客戶委託、非客戶委託均可），均可參賽。

**參賽時程**

早鳥報名：2022 年 01 月 02 日至 02 月 08 日 (享有初評審優勢及報名費優惠)  
 一般報名：2022 年 02 月 09 日至 03 月 23 日 (享有初評審優勢)  
 追加報名：2022 年 03 月 24 日至 05 月 18 日  
 初評審結果：2022 年 04 月中  
 最終評審申請：2022 年 04 月 29 日 (適用於通過初評的入圍作品)  
 最終評審：2022 年 06 月  
 公告結果：2022 年 07 月初  
 頒獎典禮：2022 年 10 月

\* 初評審優勢：  
 1. 可用英文、中文、德文、或韓文呈現你的設計概念。  
 2. 通過初評審 (入選最終評審回合) 的設計概念，才需要繳交評審展示費。  
 3. 可提交多個設計概念參加競賽，最後僅須為有潛力得獎的設計概念支付評審展示費。

參賽者類別	費用名稱	早鳥報名費	一般報名費	評審展示費	追加報名費 (作品提交費 + 評審展示費)
公司		350	500	900	1,400
設計工作室		250	650	760	1,000
校院		300	400	800	1,200
個人設計師		100	150	300	450
團體 (2 人)		150	200	400	600
團體 (3 人)		200	250	550	800
團體 (4 人)		230	300	600	900
團體 (5 人)		250	350	650	1,000

以上幣值皆為新加坡幣 (SGD)，2022 年每件作品參賽費用

\* 早鳥報名期及一般報名期之參賽費用均享有報一贈一之優惠：如您同時提交 2 件參賽作品，則第 2 件作品免費。參賽作品免費僅適用於作品報名費，不包括評審展示費和得獎者服務費。  
 \* 評審展示費：在早鳥報名期和一般報名期交件的參賽者只有在作品被選中進入最終評審時，才需繳交評審展示費。

**參賽類別**

1. 建築、2. 棲息與居住地、3. 公共空間、4. 永續性、5. 能源與電力、6. 動植物、7. 生命科學、8. 仿生學設備、9. 老化與老年病學、10. 健康與美容、11. 時尚與配件、12. 嬰幼兒、13. 教育、14. 遊戲、15. 運動與休閒、16. 旅行、17. 安全與保護、18. 安全防護、19. 衛浴與衛生、20. 燈具與照明、21. 家居、22. 辦公及商用具、23. 室內設計元素、24. 烹飪用具與廚具、25. 家用輔助工具與家用電器、26. 智能設備、27. 通訊技術、28. 可穿戴技術、29. 娛樂、30. 媒體與音樂、31. 交互設計與用戶體驗、32. 工業用具、33. 材料與表面、34. 計算與生產力、35. 移動與交通、36. 服務設計、37. 視覺傳達、38. 展覽與活動、39. 包裝、40. 人工智能、41.3D 列印、42.AR 和 VR

**評審標準**

1. 創新程度 / 差異化、2. 美感品質、3. 實現可能性、4. 功能性、5. 情感成分、6. 影響

**聯絡方式**

紅點團隊 (紅點設計概念大獎)	紅點設計概念大獎專案經理
電子信箱：award@red-dot.sg	Leong Su Ming
	電話：+65 651482-66
	電子信箱：suming@red-dot.sg

**參考資料**

官方網站 <https://www.red-dot.org/design-concept>

綜合設計類：編號 01，第一等／產品設計類：編號 03，第一等

## 德國紅點產品設計大獎

Red Dot Award: Product Design

**競賽說明**

主辦單位：德國北萊茵-威斯特法倫設計中心 (Design Zentrum, Nordrhein Westfalen, Essen, Germany)

德國紅點設計獎是當今全球規模最大、最有影響力的設計競賽之一，與德國 iF 設計獎、美國國際設計傑出獎、日本 G-Mark 設計獎，並列為世界四大國際設計競賽。其起源可追溯到 1955 年。德國紅點設計獎設置三項設計競賽為：「紅點產品設計大獎」、「紅點品牌與傳達設計大獎」及「紅點設計概念大獎」。紅點產品設計大獎接受來自全球各地的製造商及設計師報名參加，參賽者可在約 50 個參賽類別中提交作品參加評選，紅點產品設計大獎除致力選拔每年度最優異之產品，還特別設立新秀計畫報名日提拔新銳設計師，只要是畢業未滿五年之年輕設計師，皆有機會參加抽獎，獲得 50 名免費報名名額。

**參賽資格**

世界各地的製造商與設計師，其設計產品目前已進入量產製造者，皆可報名。  
 \* 參賽的設計產品必須於 2020 年 01 月 01 日至 2022 年 06 月 01 日正式發表上市。

**參賽時程**

早鳥報名：2021 年 10 月 11 日至 2021 年 11 月 05 日  
 一般報名：2021 年 11 月 06 日至 2022 年 01 月 21 日  
 追加報名：2022 年 01 月 22 日至 2022 年 02 月 11 日  
 新秀計畫報名：2021 年 12 月 01 日全天 (24H)  
 自行現場組裝產品繳件日期：因疫情今年暫不開放。  
 事先組裝完成產品繳件日期：2022 年 01 月 24 日至 2022 年 02 月 18 日 (週一至週五上午 10 點至下午 4 點)  
 類別 38 (汽車與機車) 繳件日期：2022 年 03 月 03 日  
 評審階段：2022 年 03 月  
 公布結果：2022 年 03 月  
 頒獎典禮：2022 年 06 月 20 日

**參賽費用**

早鳥報名：300 歐元 / 件  
 一般報名：400 歐元 / 件  
 追加報名：650 歐元 / 件  
 \* 欲報名「智能產品」與「創新產品」類別，須為第二次的評選再次報名並再次繳交報名費用。  
 \* 輔助之數位資料須外加 150 歐元的德國增值稅。  
 \* 作品尺寸大於 3m<sup>2</sup> 者須外加 500 歐元的德國增值稅。  
 \* 獲獎者權益費用為 3,950 歐元或 5,995 歐元。

除了 51 個傳統的產品類別外，參賽產品可再報名參加「智能產品」與「創新產品」的評選，有機會在競賽中獲得雙重肯定，同時獲頒兩個獎項。

1. 家居與座椅傢俱、2. 臥室傢俱與床、3. 燈泡與燈具、4. 照明系統、5. 家用電器與配件、6. 廚房裝潢與傢俱、7. 廚房水龍頭與水槽、8. 廚房電器與配件、9. 烹飪用具、10. 餐具、11. 衛浴設備、12. 衛浴水龍頭與蓮蓬頭、13. 庭院傢俱、14. 庭院用品、園藝器材與設備、15. 戶外與露營用具、16. 運動器材、17. 休閒與娛樂用品、18. 自行車與週邊配件、19. 嬰幼兒用品、20. 個人護理、健康與美容、21. 時尚用品與生活配件、22. 行李箱與包袋、23. 眼鏡、24. 手錶、25. 珠寶、26. 室內建築設計、27. 室內設計裝潢、28. 城市設計、29. 材料與表面處理、30. 辦公傢俱與辦公椅、31. 辦公用品與文具、32. 施工用具與電動用具、33. 供暖與空調技術、34. 工業設備、機械與自動化生產設備、35. 機器人、36. 醫療器材與技術、37. 醫療照顧與保健輔具、38. 汽車與機車、39. 露營車與承載式露營車廂、40. 船艇、41. 火車與飛機、42. 商業與專業車輛、43. 車輛配件、44. 電視與家庭娛樂設備、45. 音響設備、46. 相機與相機設備、47. 空拍機與運動相機、48. 手機、平板電腦與穿戴式裝置、49. 通訊科技產品、50. 電腦與資訊科技、51. 包裝

智能產品：所有行業的互聯和數位產品。  
 創新產品：從技術優化和對形式的重新思考，到以革命性的方式使用創新材料和產品。

**評審標準**

1. 創新表現、2. 人體工學、3. 產品周邊系統整合、4. 功能實用、5. 耐用程度、6. 直覺易用、7. 造型品質、8. 環境永續、9. 情感與象徵內涵

**聯絡方式**

紅點團隊 (紅點產品設計大獎)	物流諮詢
電話：+49 201 838885-42	Michael Franke
電子信箱：pd@red-dot.de	電話：+49 201 838885-26
	電子信箱：logistics@red-dot.de

**參考資料**

官方網站 <https://www.red-dot.org/pd>





綜合設計類：編號 02，第一等

## 美國國際設計傑出獎

International Design Excellence Awards (IDEA)

**競賽說明**

主辦單位：美國工業設計師協會 (Industrial Designers Society of America, 簡稱 IDSA)  
美國國際設計傑出獎自 1980 年迄今已有 42 年歷史，作為全球最有影響力的工業設計競賽之一，旨在提高企業及大眾對於工業設計的認識，提升使用者的生活品質，也期望達到增進經濟效應的目的。美國國際設計傑出獎表彰展示來自世界各國工業設計的優秀作品，讓所有人理解傑出工業設計對於生活和經濟的正面影響，它也特別著重設計的原創概念及人文關懷，被視為難度最高的設計比賽。

**參賽資格**

世界各地之設計工作者皆可參加。  
\* 同件作品可以提交到多種類別下同時參賽，但要分別報名和計費。  
\* 同件作品不會同時獲得多種類別的獎項。  
\* 去年參賽但未獲金、銀、銅獎之作品，如符合今年度之參賽要求，仍可報名。  
\* 學生類別只限學生可以報名，若學生希望以專業者身份被評選，則需繳交專業組參賽費用。  
\* 專業類作品須在 2020 年 03 月 01 日至 2022 年 03 月 01 日之間上市銷售。  
\* 專業類設計概念須於 2020 年 03 月 01 日至 2022 年 03 月 01 日完成。  
\* 學生類作品須為 2020 年 03 月 01 日至 2022 年 03 月 01 日繳交至學校。

**參賽時程**

一般報名：2022 年 01 月 03 日至 03 月 07 日 23:59 EST (美國東部標準時間)  
追加報名：2022 年 03 月 08 日至 03 月 21 日 23:59 EST (美國東部標準時間)  
入圍通知：2022 年 04 月 25 日  
決選提交作品：2022 年 04 月 25 日至 05 月 13 日 23:59 EST (美國東部標準時間)  
頒獎典禮：2022 年 09 月 12 日

參賽者類別	費用名稱	一般報名費	追加報名費	決賽評審費
IDSA 會員 - 專業類		375	585	530
IDSA 會員 - 學生類		135	270	135
非會員 (專業類、學生類)		560	800	650
以上幣值皆為美金 (USD)，2022 年每件作品參賽費用				

**參賽類別**

1. 汽車與運輸、2. 品牌識別、3. 兒童產品、4. 商用與工業產品、5. 概念和推測性設計、6. 消費電子產品 (包含娛樂產品)、7. 設計策略、8. 數位互動、9. 環境、10. 傢俱及照明 (包含室外傢俱)、11. 居家用品 (包含廚具與衛浴設備)、12. 生活穿搭及配飾、13. 醫療及保健、14. 辦公用品、15. 戶外及園藝、16. 包裝、17. 服務設計、18. 社會影響力設計、19. 運動和休閒、20. 學生  
\*1~19 為專業組類別。

**評審標準**

1. 創新性、2. 使用者經驗、3. 對於客戶／品牌的效益、4. 對於社會及生態永續之效益、5. 美感

**聯絡方式**

電話：+1 703.707.6000。  
電子信箱：IDEA@idsa.org  
線上詢問：http://www.idsa.org/contact-us  
地址：950 Herndon Pkwy, Suite 250, Herndon, VA 20170

**參考資料**

官方網站 <https://www.idsa.org/idea>

綜合設計類：編號 03，第一等／產品設計類：編號 01，第一等

## 德國 iF 設計獎

iF Design Award

**競賽說明**

主辦單位：iF 國際論壇設計有限公司 (iF International Forum Design, GmbH)  
自 1954 年開辦的德國 iF 設計獎享有高度國際知名度，該獎項已被公認為全世界最重要的設計競賽之一，近年來每年皆吸引來自超過 70 個國家 5,000 多項產品參賽。由國際知名設計師組成的評審委員，不僅嚴格地查看並且選拔獲獎的參賽作品，同時保證 iF 的特殊地位和 iF 標誌的優質聲譽。

**參賽資格**

僅向專業人士開放。如果您為學生，可另報名 iF 設計新秀獎 (免報名費)。  
\* 參賽作品的完成時間不得超過兩年 (以註冊日起算)，或必須在頒獎年度推出、發表或實現。  
\* 尚未計劃或預期實施的專業概念及研究可以參加「專業概念」類別。

**參賽時程**

早鳥報名截止：2021 年 06 月 30 日  
一般報名截止：2021 年 10 月 15 日  
追加報名截止：2021 年 11 月 19 日  
線上初選：2022 年 01 月 10 日至 01 月 14 日  
初選名單公告：2022 年 01 月 20 日  
決選：2022 年 03 月 29 日至 03 月 31 日  
獲獎公告：2022 年 04 月  
頒獎典禮：2022 年 05 月 16 日

**參賽費用**

早鳥報名：250 歐元 / 件、一般報名：350 歐元 / 件、追加報名：450 歐元 / 件  
決選評審費：200 歐元 / 件  
產品類、包裝類獲獎者費用：2,700 歐元 / 件  
其他類別 (視覺傳達、室內設計、專業概念、服務設計、建築、使用者體驗、使用者介面) 獲獎者費用：1,800 歐元 / 件

**參賽類別**

1. 產品設計：汽車 / 運輸工具、運動 / 戶外、自行車、休閒、樂器、嬰童用品、手錶 / 珠寶、音響設備、電視 / 錄相機、通訊設備、電腦、電競 / 虛擬現實技術產品、辦公室、照明、傢具 / 家飾、廚房、居家 / 餐具、衛浴、庭院、建築科技、公共設計 / 零售項目、醫療 / 健康、美容 / 護理、工業 / 工具、紡品 / 牆面 / 地板  
2. 包裝設計：飲品、食品、美容 / 保健、醫藥 / 製藥、居家、消費產品、工業 / B2B、非品牌包裝  
3. 傳達設計：產品與服務識別、企業 / 品牌識別、公共識別、雇主品牌識別、聲音識別、網站、印刷出版品、應用程式 / 軟體、廣宣活動 / 廣告、影片、字體排印 / 招牌標示  
4. 室內設計：貿易展會 / 商展、文化性展覽、商店 / 展示空間、消費空間、住宅、辦公空間、公共空間、裝置與設施  
5. 專業概念：產品概念、傳達概念、包裝概念、室內設計概念、服務設計概念、建築概念、用戶體驗 (UX) 概念、用戶介面 (UI) 概念  
6. 服務設計：健康 / 保健、運輸 / 物流、銀行 / 保險、零售、文化 / 觀光、教育、政府 / 機構、社會責任、工業生產力 / 維護設備  
7. 建築設計：公共建築、住宅、辦公室 / 工業建築、商業零售 / 觀光休閒、城規 / 景觀、綜合性建築  
8. UX 用戶體驗：產品設計 UX、品牌識別 / 傳達設計 UX、包裝設計 UX、室內及建築設計 UX、綜合媒材 UX  
9. UI 用戶 / 介面：產品介面、數位媒體介面

**評審標準**

1. 理念、2. 外觀、3. 功能、4. 差異化、5. 影響力

**聯絡方式**

iF 德國總部 電話：+49.511.54224-201 電子信箱：award@ifdesign.com 地址：Bahnhofstrasse 8, 30159 Hannover, Germany	iF 台北 電話：+886.2.2766.7007 電子信箱：info.tw@ifdesign.com 地址：110 台灣台北市信義區光復南路 133 號
--	--

**參考資料**

官方網站 <https://ifworlddesignguide.com/>  
官方繁中網站 <https://www.ifdesignasia.com>





綜合設計類：編號 03，第一等／產品設計類：編號 01，第一等

## 德國 iF 設計新秀獎

### iF Design Talent Award

<b>主辦單位</b>	iF 國際論壇設計有限責任公司 (iF International Forum Design, GmbH)		
<b>競賽說明</b>	<p>德國 iF 設計新秀獎的前身是 iF 設計概念獎，是發掘年輕設計新秀的國際最大設計獎項。</p> <p>從 2002 年舉辦以來，主要以全球各地的青年設計師之創新作品競逐獎項。iF 設計新秀獎期待徵集來自各設計領域學生與畢業生的概念構想，這些概念必須為未來的挑戰提出因應之道，也必須將巧思與當代的設計策略納入考量。2017 年起，iF 將所有學生設計獎結合並統稱為 iF 設計新秀獎，且從一年一度的比賽中，更改為一年舉辦兩次，但自 2022 年起 iF 設計新秀獎改制，轉為每年舉辦一次。</p>		
<b>參賽資格</b>	<p>計相關科系與課程的學生及畢業未滿兩年者皆可參賽。</p> <p>* 參賽者提交之作品數量沒有限制，惟每件作品在競賽中僅能註冊一次，單一作品不得針對不同主題重複提交。</p> <p>* 團隊人數不得超過 4 人。</p>		
<b>參賽時程</b>	<p>報名截止：2022 年 03 月 16 日</p> <p>線上初選：2022 年 04 月 14 日至 04 月 26 日</p> <p>決選：2022 年 05 月 18 日</p> <p>獲獎通知：2022 年 05 月 24 日起</p> <p>頒獎典禮：2022 年 06 月 15 日至 06 月 16 日</p> <p>作品發佈：2022 年 06 月 17 日</p>		
<b>參賽費用</b>	免費報名		
<b>參賽類別</b>	<p>聯合國的永續發展目標 (目標 1-15)</p> <p>1. 消除貧窮、2. 消除饑餓、3. 健康及福祉、4. 優質教育、5. 性別平等、6. 淨水及衛生、7. 可負擔能源、8. 就業與經濟成長、9. 產業、創新與基礎建設、10. 減少不平等、11. 永續城市、12. 責任消費及生產、13. 氣候行動、14. 海洋生態、15. 陸地生態</p>		
<b>評審標準</b>	問題解決、道德標準、團結互助、經濟考量、有益經驗		
<b>聯絡方式</b>	<p>iF 德國總部</p> <p>Andrea van Velzen</p> <p>電話：+49-511-54224 #217</p> <p>電子信箱：andrea.van-velzen@ifdesign.com</p>	<p>iF 德國總部</p> <p>Heike Meier</p> <p>電話：+49-511-54224 #203</p> <p>電子信箱：heike.meier@ifdesign.com</p>	<p>iF 台北</p> <p>Ting Yang   楊筑婷</p> <p>電話：02-2766-7007 #11</p> <p>電子信箱：ting.yang@ifdesign.com</p> <p>地址：110 台北市光復南路 133 號</p>
<b>參考資料</b>	<p>官方網站 <a href="https://ifworlddesignguide.com/">https://ifworlddesignguide.com/</a></p> <p>官方繁中網站 <a href="https://www.ifdesignasia.com">https://www.ifdesignasia.com</a></p>		

綜合設計類：編號 04，第一等／視覺傳達設計類：編號 07，第一等

## 英國設計與藝術指導協會新血獎

### D&AD New Blood Awards

<b>主辦單位</b>	設計與藝術指導協會 (Design and Art Direction，簡稱 D&AD)
<b>競賽說明</b>	<p>1962 年，英國設計與藝術指導協會是由一群設計師及廣告業界的藝術指導所成立，為一教育公益組織，致力於創意、設計、廣告等領域發展推廣，英國 D&amp;AD 所舉辦的競賽可說是當代最具代表性的創意設計競賽指標。每年各個領域競賽主題都與贊助單位結合，由學生自行依照主題及贊助單位所設計的條件進行創意發想。</p>
<b>參賽資格</b>	<p>1. 任何年齡之學生 (在 2022 年 01 月 01 日前註冊世界各地公認的全日制或非全日制高等教育課程)。</p> <p>2. 於 2022 年 01 月 01 日年滿 18 歲未擔任帶薪創意職位 (未累積工作一年以上工作或當前沒有期限為 1 年或更長時間的雇用合同)。</p> <p>* 符合以上任一資格即可報名參賽。</p> <p>* 可個人報名參賽，也可團隊報名 (最多 5 人一組)。</p>
<b>參賽時程</b>	<p>報名時間：2022 年 01 月 19 日至 2022 年 03 月 22 日 5pm GMT (格林威治標準時間)</p> <p>評審階段：2022 年 04 月至 05 月</p> <p>入選名單公佈：2022 年 05 月底</p> <p>頒獎典禮：2022 年 07 月 14 日</p>
<b>參賽費用</b>	<p>D&amp;AD 會員及教育網會員者：每件作品 15 英鎊</p> <p>非會員：每件作品 20 英鎊</p>
<b>參賽類別</b>	<p>根據每年品牌、題目不同而有所變化 (請參閱官網 Download the briefs)。</p> <p>2022 年：</p> <p>21GRAMS、Audible、BBC、Chivas Regal、Disney、Do the Green Thing、Duolingo、Editor X &amp; XL Recordings、giffgaff、Google Fonts &amp; HMCT、Netflix、Penguin、Snapchat、Superunion &amp; Black Girl Gamers、The Case for Her &amp; Project Drawdown、Top Trumps、ustwo games、Walkers</p>
<b>評審標準</b>	具備原創的、啟發性的創意想法，出色完整的執行度，與主題的相關性。
<b>聯絡方式</b>	<p>New Blood 團隊</p> <p>電話：+44 (0) 20 7840 1111</p> <p>電子信箱：newbloodawards@dandad.org</p>
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.dandad.org/en/new-blood-awards/">https://www.dandad.org/en/new-blood-awards/</a>





綜合設計類：編號 05，第一等／數位動畫類：編號 06，第一等

## 奧地利國際電子藝術競賽

Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts

**主辦單位：**電子藝術中心 (Ars Electronica Center, Linz, Austria)  
奧地利國際電子藝術競賽創立於 1987 年，是一個為任何以電腦為媒介，在藝術、技術和社會層面進行設計創作的人準備的跨學科平臺。其一開始參賽的類別只有電腦圖形、電腦動畫和電腦音樂，1990 年增加互動藝術，1998 年增加了一個針對兒童和年輕人的類別，2004 年新增數位社群類別和奧鋼聯藝術與技術，又於 2007 年新增混合藝術，2019 年的人工智慧和生活藝術類別。  
奧地利國際電子藝術競賽於 2014 年改革，推出了 Golden Nica，以表彰媒體藝術有遠見的先驅，並重新配置每年參賽類別「人工智慧和生活藝術以及數位音樂和聲音藝術」與另外兩類別「互動藝術以及數位社群」，採隔年交替出現。  
此競賽是對數位媒體領域中的創新與先鋒精神最重要的認可之一。每年有來自超過 70 個國家的國際級藝術家參與，令它成為當代媒體藝術走向的晴雨表。自 1987 年以來，提交的藝術作品總數已達四萬餘件，每個類別的獎金高達 16,000 歐元，為全球數位藝術獎項之最。

### 競賽說明

- 電腦動畫 (Computer Animation)**
  - \* 參選作品必須是在過去兩年內創作、實現、或大幅度更新的作品。
  - \* 參賽者可以是個人、團體、學院機構、公司。
- 數位社群 (Digital Communities)**
  - \* 個人、團體、協會、公共機構、私人企業均可參賽，必須在評審期間仍存在且持續活動中，並能透過網路報告或書面認證。
  - \* 純商業取向之計畫、產品、企業廣告不可參賽。
  - \* 個人參賽的作品需能為社群帶來效益、社群項目只能由被授權的代表來提交。
- 互動藝術 (Interactive Art+)**
  - \* 先決條件為作品須達到足以用書面資料評審之完整度。
  - \* 參選作品必須是在過去兩年之內創作、實現、或大幅度更新的作品。
  - \* 參賽者可以是個人、團體、學院機構、公司。
  - \* 商業產品的廣告不包含在內。
- 青少年組 (u19-create your world)**
  - \* 在收件截止日期前為 19 歲以下並且具奧地利合法居住權之人士皆可參賽。
  - \* 個人或團體皆可參賽。
  - \* 與學校項目結合之作品亦可參賽。
  - \* 可以提交多件作品，但每件作品只能參加一個類別。

### 參賽資格

**報名時間：**2022 年 01 月 13 日至 03 月 02 日  
**評審階段：**2022 年 04 月 18 日至 05 月 01 日  
**公布獲獎名單：**2022 年 06 月  
**電子藝術節：**2022 年 09 月 07 日至 09 月 11 日

**參賽費用** 免費報名

### 參賽類別

- 電腦動畫 (Computer Animation)
- 數位社群 (Digital Communities)
- 互動藝術 (Interactive Art+)
- 青少年組 - 創造你的世界 (u19-create your world)

### 評審標準

主辦方每年將依據參賽類別邀請國際專家組成評委會，每組 5 位評委。由於媒體藝術領域日新月異，各類獎項的評判標準必須隨著最新科技及表現媒介更新，以符合當代社會及科技發展現狀及需求。

### 聯絡方式

ArsElectronica Linz GmbH & Co KG  
地址：Ars-Electronica-Strafße1,4040 Linz, Austria,  
電話：+43.732.7272.0  
電子信箱：info@ars.electronica.art、prix@ars.electronica.art

### 參考資料

官方網站 <https://ars.electronica.art/prix/en/>

綜合設計類：編號 06，第一等／視覺傳達設計類：編號 08，第一等／數位動畫類：編號 07，第一等

## 英國倫敦國際獎

London International Awards

**主辦單位：**英國倫敦國際獎 (London International Awards, 簡稱 LIA)  
倫敦國際獎前身為倫敦國際廣告獎，1986 年在倫敦舉辦，是同類比賽中歷史最悠久的國際比賽。接受來自世界各地的影視、廣播和印刷品等參賽作品。2012 年，LIA 決定取消倫敦的頒獎典禮，改將經費投資於行業的未來。於是 Creative Liaisons 計畫便就此展開，以激發、發展和培養年輕的創意人才，讓他們能夠向在我們行業和相關行業工作的一些最有經驗的人學習。我們提供虛擬指導體驗，通過直接的一對一互動，讓年輕的創意人能夠挖掘前輩的思想、專業知識和經驗。英國倫敦國際獎被列為 WARC Creative 100 排名中僅有的五個全球活動之一，是創意過程、創意人本身以及出色創意工作的擁護者，為創意人士而生，代表著偉大的創意和執行力，並自豪地每年聚集最優秀的人才來參賽。

### 競賽說明

所有從事創意設計工作相關的個人與公司團體皆可參賽。  
\* 參選作品須於 2021 年 07 月 01 日至 2022 年 08 月 31 日之間經客戶批准在商業環境中公開播放、出版或發行。  
\* 所有作品需以原本方式呈現包含標誌、註冊商標、著作權登記等。  
\* 有鑒於一件作品可能是由多方合作所產生，LIA 主辦方允許一項作品多次報名，規則如下：參賽費只能讓一名參賽者（一個辦公室和一個城市）在參賽作品中被列為參賽公司；一件作品若有多個團體（公司或機構）參與製作，且皆欲獲得應有的宣傳和獎勵，則每個辦公室或公司皆須各自辦理報名以及繳費。

### 參賽資格

**早鳥報名：**2022 年 04 月 11 日至 06 月 15 日（延長至 07 月 15 日截止）  
**一般報名：**2022 年 07 月 16 日至 09 月 02 日  
**評審階段：**2022 年 09 月 29 日至 10 月 07 日  
**獲獎名單公告：**2022 年 11 月 08 日

### 參賽時程

競賽類別	單件作品	系列作品	競賽類別	單件作品	系列作品
1. 周圍環境和活化	\$695	-	15. 非傳統	\$795	-
2. 廣告	\$665	\$795	16. 線上影片	\$725	\$975
3. 品牌置入性娛樂	\$1,150	\$1,500	17. 包裝設計	\$400	\$475
4. 資訊創新	\$675	-	18. 醫藥品	\$750	\$1,000
5. 公關創新	\$650	-	19. 醫藥品 - 技術與工藝	\$650	\$850
6. 元宇宙創新	\$1,000	-	20. 播客	\$350	-
7. 設計	\$525	\$625	21. 海報	\$665	\$795
8. 數位	\$675	-	22. 印刷	\$665	\$795
9. 發展	\$1,150	-	23. 製作 / 後期製作	\$475	\$625
10. 健康	\$750	\$1,000	24. 廣播	\$425	\$500
11. 健康 - 技術與工藝	\$650	\$850	25. 社群媒體與社會影響力	\$650	-
12. 整合設計	\$1,000	-	26. 企業變革	\$1,150	-
13. 音樂聲音	\$425	-	27. 電視電影	\$725	\$975
14. 音樂影片	\$400	-	* 以上金額以美金 (USD) 為單位。		

\* 在 2022 年 07 月 15 日前完成報名的參賽作品，將享標準參賽費 25% 的折扣。  
\* 使用信用卡付費將額外收取報名費之 4% 費用。

### 參賽類別

- 周圍環境和活化 (Ambient & Activation)
- 廣告 (Billboard)
- 品牌置入性娛樂 (Branded Entertainment)
- 資訊創新 (Creative Use of Data)
- 公關創新 (Creative in PR)
- 元宇宙創新 (Creative in The Metaverse)
- 設計 (Design)
- 數位 (Digital)
- 發展 (Evolution)
- 健康 (Health & Wellness)
- 健康 - 技術與工藝 (Health & Wellness-Craft)
- 整合設計 (Integration)
- 音樂聲音 (Music & Sound)
- 音樂影片 (Music Video)
- 非傳統 (Non-traditional)
- 線上影片 (Online Film)
- 包裝設計 (Package Design)
- 醫藥品 (Pharma & Medical)
- 醫藥品 - 技術與工藝 (Pharma & Medical -Craft)
- 播客 (Podcast)
- 海報 (Poster)
- 印刷 (Print)
- 製作 / 後期製作類 (Production/Post-Production)
- 廣播 (Radio & Audio)
- 社群媒體與社會影響力 (Social Media & Influencers)
- 企業變革 (Transformative Business Impact)
- 電視電影 (TV/Cinema)

### 評審標準

選出最具才華、最有指標性、最值得表揚的、最能夠啟發人心的作品，是英國倫敦國際獎評審團的最高宗旨。

### 聯絡方式

London International Awards (紐約辦公室)  
2 Bay Club Drive, Suite 3J, Bayside, NY 11360, United States  
電話：+1 516 931 1050  
電子信箱：info@liaawards.com

### 參考資料

官方網站 <https://www.liaawards.com/>





綜合設計類：編號 07，第一等

## 日本 G-Mark 設計獎 Good Design Award (G-Mark)

<b>競賽說明</b>	<p>主辦單位：日本設計振興會 (Japan Institute of Design Promotion，簡稱 JDP)</p> <p>日本 G-Mark 設計獎是於 1957 年創設的日本唯一綜合類設計評價，此獎項前身是「優良設計商品選定製度」，是一項「通過設計豐富產業活動以及生活文化」的運動。日本 G-Mark 設計獎與德國紅點設計獎、德國 iF 設計獎、美國國際設計傑出獎列入全球四大設計獎項。迄今為止，其獲獎總數已逾 50,000 件。獲獎作品領域廣泛，有形的如傳統上的工業設計，建築、住宅設計，也有無形的，如應用程式、服務交互、商業模式等的廣義設計。作為獲獎證明以及榮譽的「G-Mark」標誌，也被廣大消費者認可並推崇。</p> <p>日本 G-Mark 設計獎不僅僅是一項設計賽事，它旨在通過評價優秀的設計作品以促進人們生活、工業產業及社會的發展。以被精心挑選出來的設計作為榜樣，將引領人們創造出更加優秀的設計，這便是日本 G-Mark 設計獎所創造出的良性迴圈。</p>
<b>參賽資格</b>	<p>具有報名資格的申請者包括「徵件作品的事業主」及「徵件作品的設計業者」。</p> <p>作品須符合以下條件：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 消費者可以於 2023 年 03 月 31 日之前購入或利用。</li> <li>* 可以在獲獎發表日 2022 年 10 月 07 日公開作品者。</li> </ul>
<b>參賽時程</b>	<p>報名時間：2022 年 04 月 01 日至 05 月 25 日 23:59 JST (日本時間)</p> <p>初審時間：2022 年 06 月 03 日至 06 月 26 日</p> <p>複審時間：2022 年 07 月 05 日至 08 月 18 日</p> <p>獲獎結果公布：2022 年 10 月 07 日</p> <p>頒獎典禮：2022 年 11 月 01 日</p>
<b>參賽費用</b>	<p>第一次評審費 (所有參賽作品)：11,000 日圓 / 件 (2022 年 05 月 31 日前支付)。</p> <p>第二次評審費 (通過第一次評審的參賽作品)：58,300 日圓 / 件 (2022 年 08 月 12 日前支付)，如需使用主辦方提供的展示台、電源線路等付費設備，將另外收取費用。</p> <p>獲獎推廣費 (所有獲獎作品)：88,000 日圓 / 件 (2022 年 09 月 20 日前支付)。</p> <p>* 國際匯款所需的各種手續費均由申請者負擔。</p>
<b>參賽類別</b>	<p>1. 隨身物品、2. 個人護理產品、3. 文具 / 生活休閒產品、4. 生活用品、5. 家電、6. 烹飪家電、7. 映像 / 音響產品、8. 通訊產品、9. 產業 / 醫療設備、10. 住宅設備、11. 家具 / 辦公室及公用設備、12. 移動工具、13. 建築 (獨棟住宅、小規模集合 / 共同住宅)、14. 建築 (中、大規模集合 / 共同住宅)、15. 建築 (產業、商業設施) 16. 建築 (公共設施) / 土木工程 / 景觀、17. 媒體 / 內容、18. 系統 / 服務、19. 地域構想 / 活動、20. 一般構想 / 活動</p> <p>* 由於分類詳細，詳情請見官網參賽類別一覽表 (<a href="https://download.g-mark.org/data/2022/category_gda2022_tw.pdf">https://download.g-mark.org/data/2022/category_gda2022_tw.pdf</a>)。</p> <p>* 一件作品不能報名多個類別，若分解同一作品的構成要素 (例如：商品主體及其銷售計劃等)，可分別報名不同的類別。</p>
<b>評審標準</b>	<p>日本 G-Mark 設計獎評審委員會基於由多樣化視點構築而成的複合型思考，憑借以下視點，綜合判斷評審作品是否為優良設計：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 人因視點：是否易用、易懂、具親和性等，對用戶有應盡的、足夠的關懷？是否針對安全、安心、環境、身心障礙者等進行了具有可信性的各種關懷？是否是可以令用戶產生共鳴的設計？是否具有魅力的，能夠誘發用戶之創造性的設計？</li> <li>2. 產業視點：是否利用新技術、新材料等或通過創意巧妙巧妙地解決問題？是否以合適的技術、方法、品質管理進行合理的結構設計、計劃？是否對於新產業、新商業的創造做出了貢獻？</li> <li>3. 社會視點：是否對新作法、生活方式、交流方式等新文化的創造做出了貢獻？是否對永續發展的社會環境的實現做出了貢獻？是否對社會提出了新的手法、概念、樣式等新價值觀？</li> <li>4. 時間視點：是否有效利用過去的背景和積累，提出新的價值？是否從中、長期觀點出發提出可持續性較高的方案？是否順應時代的發展持續地演進改善？</li> </ol>
<b>聯絡方式</b>	<p>Good Design Award office, Japan Institute of Design Promotion</p> <p>地址：5th floor, Midtown Tower, 9-7-1 Akasaka, Minato-ku, Tokyo 107-6205 JAPAN</p> <p>線上諮詢：<a href="https://www.g-mark.org/help/">https://www.g-mark.org/help/</a></p>
<b>參考資料</b>	<p>官方網站 <a href="https://www.g-mark.org/?locale=zh_TW">https://www.g-mark.org/?locale=zh_TW</a></p>

綜合設計類：編號 08，第一等

## Adobe® 卓越設計大獎 Adobe Design Achievement Awards (ADAA)

<b>競賽說明</b>	<p>主辦單位：Adobe 公司 (Adobe Inc.)</p> <p>Adobe® 卓越設計大獎旨在獎勵學生和教職員在統合技術與藝術創作上的傑出成就。本項競賽展現使用領先業界的 Adobe 創意軟體製作的個人和團體專案，表揚來自全球頂尖高等教育機構中，最具才華與潛力的學生圖像設計師、攝影師、插畫家、動畫繪製者、數位電影製作人、遊戲開發者以及電腦藝術家。</p> <p>* 2021 起官網停止更新</p>
<b>參賽資格</b>	<p>年滿 18 歲、就讀高等教育機構的學生。</p> <p>* 本競賽不針對以下國家的居民開放：居住在下列國家，州和地區個人被排除：巴西、魁北克、中國大陸、盧森堡、巴爾幹半島、北韓、白俄羅斯、緬甸、古巴、伊朗、伊拉克、黎巴嫩、利比亞、索馬利亞、敘利亞、蘇丹、葉門、辛巴威。因此，上述國家 / 地區的居民不符合參賽資格。</p>
<b>參賽時程</b>	<p>早鳥報名：2019 年 03 月 07 日至 04 月 17 日 (享有初評優勢)</p> <p>一般報名：2019 年 04 月 18 日至 06 月 21 日</p> <p>複選結果：2019 年 08 月 10 日</p> <p>獲獎者名單公布：2019 年 08 月 30 日</p>
<b>參賽費用</b>	<p>免費參加</p>
<b>參賽類別</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 插畫</li> <li>2. 攝影</li> <li>3. 影片剪輯 (短片、MV 等)</li> <li>4. 印刷與平面設計 (字型設計、海報、包裝設計、品牌識別設計等)</li> <li>5. 數位作品與體驗 (網頁設計、APP 設計、新媒材設計等)</li> <li>6. 動態影像與動畫 (3D、逐格動畫等)</li> <li>7. 跨類別 (在設計過程中使用 Adobe XD，即能報名此類別)</li> </ol>
<b>評審標準</b>	<p>所有學生參賽作品，不分個人或團體，都會依其類別，根據計分辦法準則，就其原創性、達成傳達目標的有效性、以及競賽者運用參賽表格中列 Adobe 產品的技巧等方面進行評選。教職員參賽作品則會從教學創意，以及應用程式的開發可為學生和所服務的大眾提供更好的整體教育行政或課程體驗方面進行評選。</p>
<b>聯絡方式</b>	<p>電子信箱：<a href="mailto:help@adobeawards.com">help@adobeawards.com</a></p>
<b>參考資料</b>	<p>官方網站 <a href="https://www.adobeawards.com/">https://www.adobeawards.com/</a></p>





綜合設計類：編號 09，第一等

## 紐約藝術指導協會年度獎

New York Art Directors Club Annual Awards

<b>競賽說明</b>	<p>主辦單位：The One Club for Creativity, New York, USA</p> <p>紐約藝術指導協會俱樂部 (NYADC) 是全球首屈一指的跨媒體設計社團，同時也是全球第一個藝術指導協會。這個創立於西元 1920 年的非營利組織，宗旨為透過凝聚、激發、提升創意來改變世界。</p> <p>紐約藝術指導協會年度獎是一個由紐約藝術指導協會俱樂部所主辦的國際競賽，每年都會舉辦年度大獎，選出最優秀並著重於藝術及工藝的印刷、廣告、互動媒體、平面設計、出版設計、包裝、動態影像、攝影及插畫作品並依據來自世界各地獲獎作品所累積的得分，評選出年度最佳設計公司、年度最佳廣告代理、年度最佳網站、年度最佳多媒體代理，以及年度最佳學院。</p>												
<b>參賽資格</b>	<p>參賽作品必須在下列日期內在任何國家 / 地區首次印刷、出版或播出。</p> <p>專業人士：2021 年 01 月 01 日至 2022 年 03 月 04 日。</p> <p>空間設計：2020 年 01 月 01 日至 2022 年 03 月 04 日。</p>												
<b>參賽時程</b>	<p>一般報名截止：2022 年 01 月 31 日</p> <p>追加報名截止：2022 年 02 月 18 日 11:59PM PT (加收 50 美元報名費)</p> <p>最終報名截止：2022 年 03 月 04 日 11:59PM PT (加收 75 美元報名費)</p> <p>公布決選入圍名單：2022 年 04 月底</p> <p>頒獎典禮：2022 年 05 月 18 日</p>												
<b>參賽費用</b>	<p>個人：單一作品：100 美元 / 系列作品：150 美元</p> <p>公司：依人數規模不同而有不同的參賽費用，由於項目較多，詳情請至競賽官網查詢。</p> <p>* 信用卡交易需支付 3% 的手續費。</p> <p>* 電匯交易需支付 35 美元的手續費。</p>												
<b>參賽類別</b>	<p>1. 廣告、2. 品牌 / 傳達設計、3. 體驗設計、4. 時尚設計、5. 融合方塊、6. 插畫、7. 機構內部團隊、8. 互動設計、9. 動態 / 電影 / 遊戲、10. 包裝設計、11. 攝影、12. 產品設計、13. 刊物設計、14. 空間設計、15. 排版設計</p>												
<b>評審標準</b>	<p>評審團將視參賽作品程度，選擇最引人入勝、感動人的作品。NYADC 沒有設定每個類別中獲獎者數量的上限和下限，也沒有最低要求。</p>												
<b>聯絡方式</b>	<table> <tr> <td>ADC Awards 團隊</td> <td>助理：Jen Epstein</td> </tr> <tr> <td>地 址：450 West 31st Street, 6th Floor, New York, NY 10001, United States</td> <td>電子信箱：Jen.epstein@oneclub.org</td> </tr> <tr> <td>電話：+1-212-979-1900</td> <td>資訊管理：Kimerly Hanzich</td> </tr> <tr> <td></td> <td>電子信箱：Kim@oneclub.org</td> </tr> <tr> <td></td> <td>經理：Birdgid Moore</td> </tr> <tr> <td></td> <td>電子信箱：bridgid@oneclub.org</td> </tr> </table>	ADC Awards 團隊	助理：Jen Epstein	地 址：450 West 31st Street, 6th Floor, New York, NY 10001, United States	電子信箱：Jen.epstein@oneclub.org	電話：+1-212-979-1900	資訊管理：Kimerly Hanzich		電子信箱：Kim@oneclub.org		經理：Birdgid Moore		電子信箱：bridgid@oneclub.org
ADC Awards 團隊	助理：Jen Epstein												
地 址：450 West 31st Street, 6th Floor, New York, NY 10001, United States	電子信箱：Jen.epstein@oneclub.org												
電話：+1-212-979-1900	資訊管理：Kimerly Hanzich												
	電子信箱：Kim@oneclub.org												
	經理：Birdgid Moore												
	電子信箱：bridgid@oneclub.org												
<b>參考資料</b>	<p>官方網站 <a href="https://www.adcawards.org/">https://www.adcawards.org/</a></p>												

產品設計類：編號 02，第一等

## 德國百靈國際設計大賽

BraunPrize International Design Award

<b>競賽說明</b>	<p>主辦單位：德國百靈公司 (Braun GmbH, Taunus, Germany)</p> <p>成立於 1967 年的德國百靈國際設計大賽，是德國第一個為培育選拔年輕優秀設計師作品所設立的國際性競賽，目前為三年舉辦一次。德國百靈公司特別重視工業設計，期望能找出具有創意的產品並改善消費者日常生活中的使用形態。德國百靈國際設計大賽旨在培植全球設計師與鼓勵年輕設計師作品，並發掘更多優質的產品設計。同時讓社會大眾接觸到設計師的創造力，並提供設計師與產業及潛在客戶間的平台。</p> <p>此比賽於 2012 年首次設立永續設計獎，這與其母公司實僑的宗旨與目標密不可分，即實現其所有業務部門和產品的永續發展，這一獎項的獎勵重點置於特別強調為日常生活提供永續解決方案的設計專案。</p> <p>2021 年 (第 21 屆) 主題為「塑造明天 Shape tomorrow.」。參賽者所提出的概念應表現在設計、科技、永續發展和使用者經驗領域的創新。所有的概念設計應以使用者的需求為基礎而發展，並對他們的日常生活有所改善與幫助。這些概念可以是傳達全球問題，或僅僅只是對生活中瑣事簡單卻巧妙的解決方法。只要契合主題，參賽者之產品概念的類別並無限制。</p>
<b>參賽資格</b>	<p>來自世界各地年滿 18 歲的學生和年輕設計師。</p> <p>學生組：在學中的學生或應屆畢業生於在校期間所產出之作品。</p> <p>專業組：過去五年內畢業的年輕設計師。</p> <p>* 個人或團體皆可參賽，可以遞交多個項目參賽，沒有團體人數的上限。</p> <p>* 參賽作品必須為未上市、尚未製造的產品概念。</p>
<b>參賽時程</b>	<p>報名時間：2021 年 07 月 01 日至 08 月 31 日</p> <p>獲獎公告、頒獎典禮：2021 年 10 月</p>
<b>參賽費用</b>	<p>免費報名</p>
<b>參賽類別</b>	<p>學生組：在學中的學生或應屆畢業生於在校期間所產出之作品。</p> <p>專業組：過去五年內畢業的年輕設計師。</p>
<b>評審標準</b>	<p>1. 概念和想法：概念如何體現 2021 年的主題：「塑造明天 Shape tomorrow.」，它與現有解決方案的相同處。</p> <p>2. 設計與創新：結合科技、人體工程學和美學的契合程度。</p> <p>3. 責任：環境和文化影響的考慮程度。</p> <p>除以上三項外，作品評審時額外考慮因素有：</p> <p>1. 內容的清晰度、2. 作品呈現品質及設計模型、3. 製造作品時的基本分析與假設、4. 清楚瞭解總體用使用者體驗 (硬體和軟體)、5. 考量製作過程及成本的概念可行性。</p>
<b>聯絡方式</b>	<p>電子信箱：braunprize.im@pg.com</p>
<b>參考資料</b>	<p>官方網站 <a href="https://uk.braun.com/en-gb/braunprize">https://uk.braun.com/en-gb/braunprize</a></p>





視覺傳達設計類：編號 01，第一等

## 波蘭華沙國際海報雙年展

### International Poster Biennale in Warsaw

<b>競賽說明</b>	主辦單位：華沙美術學院 (Academy of Fine Arts in Warsaw) 「波蘭華沙國際海報雙年展」是世界上最早、最有聲望的藝術海報展。第一屆波蘭華沙國際海報雙年展於 1966 年舉行。當時波蘭平面設計師協會提出了集中展示當前這一領域優秀作品的想法，此盛會成為當今世界上最富盛名的活動。首屆雙年展上的座右銘是：「世界的藝術家用最好的創意表現最現代的世界海報」，波蘭華沙國際海報雙年展也被公認為最具藝術精神的設計展，與芬蘭拉赫第國際海報三年展、日本富山國際海報雙年展、墨西哥國際海報雙年展、美國科羅拉多國際海報雙年展列入世界五大權威海報大展，並享譽全球。第 27 屆波蘭華沙國際海報雙年展分為兩個部分，包括一個主競賽和一個主題競賽。
<b>參賽資格</b>	個人、團體、藝術團體、平面設計 / 設計 / 品牌工作室皆可參賽。 *最多可以提交 2 張於 2018 年 04 月 01 日之後設計的海報。 *在 2021 年 02 月 15 日之前上傳海報檔案至競賽官網。 *通過入選之作品須於 2021 年 04 月 15 日之前郵寄或親自送至雙年展辦公室。
<b>參賽時程</b>	報名截止：2021 年 02 月 15 日 展覽日期：2021 年 06 月 13 日至 08 月 28 日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	主競賽 (Main Competition)：主題不限。 主題競賽 (Thematic Competition)：主題為「變化的世界與健康 (The Changing World and Health)」
<b>評審標準</b>	無相關敘述。
<b>聯絡方式</b>	The Academy of Fine Arts in Warsaw/ Graphics Department Office of the International Poster Biennale in Warsaw 電話：+48 504 085 092 地址：Krakowskie Przedmieście 5, 00-068, Warsaw, Polande 電子信箱：office.biennale@asp.waw.pl
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://warsawposterbiennale.com/">https://warsawposterbiennale.com/</a>

視覺傳達設計類：編號 02，第一等

## 捷克布魯諾國際平面設計雙年展

### International Biennial of Graphic Design in Brno

<b>競賽說明</b>	主辦單位：布魯諾 Moravian 美術館、捷克文化部 (The Moravian Gallery in Brno、The Ministry of Culture of the Czech Republic) 捷克布魯諾國際平面設計雙年展是創始歷史最為悠久、最具聲望的平面設計競賽，推動平面設計與視覺文化的發展已超過 50 年。緣起於 1963 年，由捷克文化部與布魯諾 Moravian 美術館聯合發起，邀集捷克布魯諾設計中心、布魯諾雙年展協會、捷克視覺設計師聯盟以及布魯諾藝術之家，共同成立世界最早的國際平面設計競賽「布魯諾國際平面設計雙年展」。
<b>參賽資格</b>	不限。 *參賽者於 2015 年 01 月 01 日至 2017 年 10 月 31 日創作之作品。
<b>參賽類別</b>	1. 海報、2. 書籍及展覽目錄、3. 雜誌，報紙和期刊、4. 識別系統、5. 訊息設計、6. 字體設計、7. 包裝設計、8. 其它宣傳印刷品、9. 數位媒體、10. 動態影像
<b>參賽時程</b>	徵件截止：2017 年 11 月 15 日 展覽：2018 年 05 月 10 日至 08 月 26 日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>評審標準</b>	呈現當代平面設計教育及視覺傳達教育之多元性
<b>聯絡方式</b>	Brno Biennial Moravská galerie v Brně / Moravian Gallery in Brno 地址：Husova 18, CZ-662 26 Brno, Czech Republic 展覽和出版物製作負責人、布魯諾雙年展秘書：Miroslava Pluháčková 電話：+420 532 169 160 電子信箱：info@bienalebrno.org
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://28.bienalebrno.org/en">https://28.bienalebrno.org/en</a>





視覺傳達設計類：編號 03，第一等

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

<b>競賽說明</b>	主辦單位：富山縣美術館 (Toyama Prefectural Museum of Art and Design, Japan，簡稱 TAD) 日本富山國際海報三年展 (簡稱 IPT) 由富山縣美術館主辦，每三年舉辦一屆，至今已經連續舉辦 12 屆。與墨西哥國際海報雙年展、芬蘭拉赫第國際海報三年展、波蘭華沙國際海報雙年展、美國科羅拉多國際海報雙年展名列全球五大海報展。日本富山國際海報三年展，以促進與助長設計師及設計學生的全球性對話為目的。為了展示世界海報設計的現況跟成果，因此每三年向全世界公開徵募、評審並將展示得獎作品。二十餘年來，在海報設計界有良好的聲譽，吸引了許多當代海報設計家參賽。U30+ 學生類於 2018 年成立，原鼓勵 30 歲以下的申請人提交作品，在 2021 年放寬參賽資格，將 30 歲以上但具有學生身分者納入，以鼓勵年輕一代的成員對海報設計領域產生興趣，此類別旨在為學生和專業人士提供參與日本富山國際海報三年展的機會。
<b>參賽資格</b>	不限。 *所有參賽作品需為參賽者親自創作，並且於 2018 年 05 月 01 日後完成之作品。
<b>參賽時程</b>	報名截止：2020 年 12 月 10 日 (延長至 2021 年 02 月 28 日) 展覽：2021 年 07 月 10 日至 09 月 05 日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	1.A 類：任何主題之印刷海報。 *每位申請人最多可提交 5 件作品，參賽者若為團體不得超過 5 人。  2.B 類：以「Invisible 無形的」為主題的自製印刷海報。 *每位申請人最多可提交 3 件作品，參賽者若為團體不得超過 3 人。 *須將「IPT2021」和「Invisible」字樣放入海報中。  3.U30+ 學生類：以「Invisible」為主題的未發表海報。 * U30+ 學生類接受 30 歲以下申請人提交作品，但 30 歲以上的申請人如果目前是學生，也可以參加。 *須將「IPT2021」和「Invisible」字樣放入海報中。 *向 U30+ 學生類提交作品的參賽者也可以向 A、B 類提交作品。  * A/B 類請提交印刷海報，而 U30+ 學生類請提交電子檔作品。 *系列海報最多只可提交 3 張作為一件作品參賽。
<b>評審標準</b>	無相關敘述
<b>聯絡方式</b>	The Organizing Committee of IPT 2021 Toyama Prefectural Museum of Art and Design 地址：3-20 Kiba-machi, Toyama city, 930-0806 JAPAN 電話：+81-76-431-2711 傳真：+81-76-431-2712
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://tad-toyama.jp/en/">https://tad-toyama.jp/en/</a>

視覺傳達設計類：編號 04，第一等

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

<b>競賽說明</b>	主辦單位：法國蕭蒙藝文中心 (Le Signe - Centre National du Graphisme) 蕭蒙致力塑造一個永遠的設計中心，將深層的平面設計問題開放給世人討論，過去二十多年來，這個夢想始終由蕭蒙這個小鎮的奉獻和設計師們的信念支持著。蕭蒙國際海報節國際競賽學生競賽是美術、傳播及設計學校的最高點，本獎不僅能證明設計師個人的創意，在激勵同儕競爭的同時，更開放給所有人一起解開心中心對平面設計的疑惑。
<b>參賽資格</b>	正在就讀之公私立大專院校、技術及職業學校、藝術學院等藝術與平面設計相關科系學生皆可參賽，參賽者需在 2020 與 2021 年間有學生身分。 *所有參賽作品都必須是原創且尚未公開的。
<b>參賽時程</b>	報名期間：2020 年 12 月 14 日至 2021 年 03 月 02 日 頒獎典禮：2021 年 05 月 29 日 展覽：2021 年 10 月 15 日至 12 月 31 日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	2021 年第 25 屆法國蕭蒙國際海報節國際競賽學生展主題：「THIS WORLD WE SHARE」。 設計過程需要許多不同領域的知識，例如資訊科技、特定的認知科學以及平面設計等，並不只基於一個人的知識，而是會促使非常不同背景的設計師們交流合作，邀請各位解決我們社會中迫在眉睫的問題，以追求「共享世界」的一個共同目標。 平面設計如何有助於恢復民眾對社會和社會批評的關注？ 如何通過平面設計工具讓更多的人知道，在我們的消費計畫中，什麼是可耻的不公平？ 通過平面設計將科學、經濟、社會學或情感數據與事實聯繫起來，從而向廣大觀眾展示世界的現狀，鼓勵人們採取行動，有朝一日使我們生活的這個世界變得更加美好。
<b>評審標準</b>	無相關敘述
<b>聯絡方式</b>	Le Signe Student Competition 地址：1, Place Emile Goguenheim, 52000 Chaumont, France 聯絡人：Susanne Schroeder 電話：+33 0325 357 916/+33 603 101 749 電子信箱：susanne.schroeder@cndg.fr
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.centrenationaldugraphisme.fr/en/le-signe">https://www.centrenationaldugraphisme.fr/en/le-signe</a>





視覺傳達設計類：編號 05，第一等

## 義大利波隆那國際兒童書插畫展

Bologna Children's Book Fair - Illustrators Exhibition

<b>競賽說明</b>	<p>主辦單位：波隆那展覽有限公司 (BolognaFiere S.p.A.)</p> <p>發源於「學者之都」的義大利波隆那，自 1964 年在當地舉辦第一屆國際童書展開始，規模龐大、參與國家眾多一直是該書展的最大特色，書展其中還會以創意、教育價值、藝術設計這 3 個標準，評選出文學類、非文學類、新視野及新人獎 4 個領域中最傑出的作品，該獎項儼然已是全球兒童出版界最受矚目的大獎。波隆那書展期間同時舉辦插畫展覽，並評選出該年最優秀的插畫家。這個插畫展成為兒童書插畫家絕佳的表演舞台，在這裡不僅可以看到來自世界各地不同的畫風，也可以見識新媒材與新構圖的大膽實驗精神。由於創立的宗旨是在鼓勵新人，又不限制重複入選，所以很多插畫家以此為第一個挑戰，加上插畫展和書展是同時舉行，全球頂尖的出版商都會聚集在此，插畫者與出版人士共聚一堂，為畫家們提供了一個絕佳的機會將自己的作品介紹給各國出版商，而出版商也視插畫展為「尋覓天才畫家的機會」。</p>
<b>參賽資格</b>	<p>任何國籍的個人插圖畫家或插圖畫家團體，只要他們於 2004 年 12 月 31 日之前出生，其作品為兒童讀物，就有資格直接或通過出版社、插圖畫家協會參加展覽或學校。</p> <p>展覽對下列對象開放報名：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 插畫家：包含專業人士與初學者，需繳交從未出版或近兩年內（2020 年 1 月 1 日後）出版的兒童插畫作品。</li> <li>2. 藝術設計相關院校：可繳交其學生的插畫作品。</li> <li>3. 出版商：可推選旗下插畫家作品參加。</li> </ol>
<b>參賽時程</b>	<p>報名時間：2021 年 10 月 15 日至 2021 年 11 月 12 日</p> <p>入圍公告：2022 年 01 月 10 日</p> <p>得獎公告：2022 年 01 月 17 日</p> <p>展覽時間：2022 年 03 月 21 日至 24 日</p>
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	<p>參賽類別：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 小說類 (Fiction)：幻想故事、童話故事或短篇書籍等。</li> <li>2. 非小說類 (Non-Fiction)：具有教育意義的，在各個領域學習知識有用的出版品，利於學習科學、歷史、美術、音樂、傳記及最近所發生之相關議題。</li> </ol> <p>* 無論是參加小說或是非小說類別，只能參加一種類別。</p>
<b>評審標準</b>	繪圖品質、美感與良好技巧、藝術與人文之價值
<b>聯絡方式</b>	<p>Mostra Illustratori</p> <p>Bologna Children's Book Fair</p> <p>電話：+39 051 282494</p> <p>傳真：+39 051 6374011</p> <p>電子信箱：illustratori@bolognafiere.it</p>
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.bolognachildrensbookfair.com/">https://www.bolognachildrensbookfair.com/</a>

視覺傳達設計類：編號 06，第一等

## 墨西哥國際海報雙年展

International Poster Biennial in Mexico (BICM)

<b>競賽說明</b>	<p>主辦單位：墨西哥國際海報雙年展 (International Poster Biennial in Mexico)</p> <p>墨西哥國際海報雙年展自 1990 年開始，已有超過 30 年的歷史，與芬蘭拉赫第國際海報三年展、波蘭華沙國際海報雙年展、日本富山國際海報三年展、美國科羅拉多國際海報雙年展名列全球五大海報展，它也是全球三大雙年展之一。墨西哥國際海報雙年展每隔兩年召集國際海報設計師參賽，並且舉辦兩年一度的全球設計大會，累積擁有超過 40,000 件來自全球各地的海報收藏，因此於墨西哥舉辦長期性的展覽，並且定期發行年鑑及設計書籍。</p>
<b>參賽資格</b>	<p>任何年齡與國籍的平面設計師、設計學院學生、視覺藝術家、攝影師和圖形創作者，均可報名參賽。</p> <p>A、B、C 組：針對來自世界各地的專業人士。</p> <p>D、E 組：來自墨西哥和國外的學生及應屆畢業生（年齡限制在 30 歲以下）。</p> <p>F 組限學生報名參賽。</p> <p>* 參賽者最多可提交 4 件海報作品，或一系列海報。</p>
<b>參賽時程</b>	<p>報名時間：2021 年 11 月 30 日至 05 月 30 日（延長至 06 月 30 日截止）</p> <p>公布結果：2022 年 09 月 14 日</p> <p>頒獎典禮：2022 年 10 月 27 日</p>
<b>參賽費用</b>	10 美元
<b>參賽類別</b>	<p>A 組（專業組）：2020 年 5 月至 2022 年 5 月間發表，任何主題的海報。</p> <p>B 組（專業組）：「只有一個地球」，以慶祝聯合國環境署 UNEP 50 週年為主題的未發表海報。</p> <p>C 組（專業組）：「遷徙和定居」，以移民權利為主題的未發表海報。</p> <p>D 組：「一個沒有腐敗的更美好未來」的未發表海報。</p> <p>E 組：「數位經濟競爭」的未發表海報。</p> <p>F 組：「One World/ 世界一家·全球永續」為主題之未發表海報，與「臺灣國際學生創意設計大賽」合作舉辦。</p>
<b>評審標準</b>	無相關敘述
<b>聯絡方式</b>	<p>電話：+52 (01 55) 7677 4230</p> <p>電子信箱：hola@bienalcartel.org</p>
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://bienalcartel.org/">https://bienalcartel.org/</a>





視覺傳達設計類：編號 09，第一等

## 美國傳達藝術年度獎 Communication Arts

主辦單位：美國傳達藝術年度獎 (Communication Arts, California, USA)

### 競賽說明

美國傳達藝術年度獎自 1959 年起，每屆皆邀請世界各地優秀又有潛力的設計師及創意人一同參賽。美國傳達藝術年度獎所有得獎作品都會刊登於十一月份出版的專刊內，以此獲得認證且被選為最好的視覺傳達作品，並銷售於全世界，能使參賽者的作品名揚國際。此項競賽也是全球設計界年度重要比賽之一。傳達藝術共有六個參賽類別，隨著獲獎作品線上出版、藝術創意總監、平面設計師、網頁設計師、撰稿人、攝影師和插畫家在這個比賽優先被全世界和潛在客戶發掘。

### 參賽資格

不限。  
\*所有繳交作品皆需於截止日期 12 個月內出版，並附上英文說明介紹。  
\*所有繳交作品需認同授予美國傳達藝術年度獎的出版權及展覽權。

### 參賽時程

1. 插畫類報名截止：2022 年 01 月 07 日，追加報名至 2022 年 01 月 21 日。
  2. 攝影類報名截止：2022 年 03 月 04 日，追加報名至 2022 年 03 月 18 日。
  3. 設計類報名截止：2022 年 05 月 06 日，追加報名至 2022 年 05 月 20 日。
  4. 廣告類報名截止：2022 年 06 月 17 日，追加報名至 2022 年 07 月 01 日。
  5. 字體類報名截止：2021 年 09 月 10 日，追加報名至 2021 年 09 月 24 日。
  6. 互動類報名截止：2021 年 10 月 08 日，追加報名至 2021 年 10 月 22 日。
- \*以上時間為 PST (太平洋時區)。  
\*得獎公告：於每類截止時間後兩個月公布。  
\*各參賽類別繳交作品之指定格式不同，請上官方網站查詢。  
\*追加報名將多收取 10 美元報名費。

### 參賽費用

參加類別	件數	單件	系列	學生作品單件	學生作品系列	其它
插畫類		\$40-\$90	\$80-\$180	\$20-\$45	\$40-\$90	-
攝影類		\$40-\$90	\$80-\$180	\$20-\$45	\$40-\$90	-
設計類		\$45-\$110	\$90-\$220	\$20-\$45	\$40-\$90	\$300/ 件 (品牌整合計畫)
廣告類		\$45-\$110	\$90-\$220	\$20-\$45	\$40-\$90	\$300/ 件 (整合廣告系列)
字體類		\$40-\$90	\$80-\$180	\$20-\$45	\$40-\$90	-
互動類		\$100 (URL) ~\$125 (Video)	-	\$30 (URL) ~\$45 (Video)	-	-

\*以上幣值皆為美元 (USD)。  
\*六大類細項眾多收費各不同，詳細費用請參照官方網站公布。  
\*使用線上匯款繳交報名費時，銀行將額外收取手續費。

### 參賽類別

1. 插畫類：廣告、書籍、編輯、機構組織等。
  2. 攝影類：廣告、書、編輯、銷售、機構等。
  3. 設計類：包裝、識別、海報、編輯等。
  4. 廣告類：電視廣告、廣播廣告、海報等。
  5. 字體類：廣告、手冊、海報、字體文宣等。
  6. 互動類：網站、社交應用程式、其他互動軟體等。
- \*因六大參賽類別各細項眾多，詳情請至官方網站查詢。

### 評審標準

無相關敘述

### 聯絡方式

Communication Arts  
地址：110 Constitution Drive, Menlo Park, CA 94025-1107 U.S.A.  
電話：+1-650-326-6040  
傳真：+1-650-326-1648  
電子信箱：competition@commarts.com

### 參考資料

官方網站 <https://www.commarts.com/competitions>

視覺傳達設計類：編號 10，第一等

## 芬蘭拉赫第國際海報三年展 Lahti International Poster Triennial

主辦單位：拉赫第海報博物館 (Lahti Poster Museum, Finland)、芬蘭 Grafia 視覺傳達設計師協會 (Grafia, Association of Visual Communication Designers in Finland)、海報之友協會 (Poster Friends' Guild)

### 競賽說明

芬蘭拉赫第國際海報三年展創建於 1975 年，為 ICOGRADA (國際平面設計師協會) 所認可世界最早的海報獎之一，芬蘭拉赫第國際海報三年展與波蘭華沙國際海報雙年展、日本富山國際海報展、墨西哥國際海報展、美國科羅拉多國際海報展列入世界五大權威海報大展，並享譽全球。  
芬蘭拉赫第國際海報三年展一開始為雙年展，自 2011 年 (19 屆) 起，改為三年一度舉辦。因博物館於 2018 年底關閉，故第 21 屆延至 2022 舉辦。

### 參賽資格

不限。  
\*參賽作品必須是 2018 年 01 月 01 日後設計的作品。  
\*海報作品最小尺寸為 42 x 60 cm，最大尺寸為 120 x 180 cm (拉赫第海報博物館保留將不符合規定尺寸的海報排除在展覽之外的權利。)  
\*參賽者 (個人或團隊) 最多可以繳交 4 張作品參賽。  
\*海報檔案格式：長邊 3508 像素，JPG、RGB、300dpi。

### 參賽時程

報名時間：2020 年 08 月 01 日至 11 月 30 日 10 PM CET (歐洲中部時間) (因新冠肺炎疫情延至 12 月 14 日截止)  
實體繳件截止：2021 年 04 月 30 日  
展覽：原定 2021 年秋季推遲至 2022 年夏季舉辦

### 參賽費用

20 歐元

### 參賽類別

- A. 環境議題海報 (Lauri Tarasti 獎)
- B. 家庭和住宅 - 永續發展住宅中使用之木材 (Asko 基金會特別獎)
- C. 思想、社會和文化海報 (須為已發表之作品)

### 評審標準

品質、原創性、美感、溝通性

### 聯絡方式

Lahti Poster Museum  
寄件地址：Hämeenkatu 26 A, 2. floor FI-15111, Lahti, Finland  
Hanna Suihko  
拉赫第海報博物館策展人 - 芬蘭拉赫第國際海報三年展秘書長  
電話：+358 44 416 4184  
電子信箱：lahtipostetriennial@gmail.com

### 參考資料

官方網站 (博物館) <https://www.malvamuseo.fi/julistetriennale/>  
官方網站 (競賽) <https://lahtipostetriennial2021.fi/index.html>





視覺傳達設計類：編號 11，第一等

## 美國 One Show 獎

### The One Show

<b>競賽說明</b>	<p>主辦單位：The One Club for Creativity, New York, USA</p> <p>One Show 廣告創意獎是由美國 One Club 於 1975 年創立及主辦的廣告大獎，是一個享譽全球的廣告創意獎，致力於平面、電視、電臺、戶外、設計、互動與創新行銷，為整合品牌和品牌植入領域設定行業標準。每一年的評審團都是在國際享有盛譽的精英創意總監和炙手可熱的創意人，包括行業領袖、推進者、前瞻者，強大的評審團陣容，決定了這個廣告獎項在廣告設計、文案等方面的權威地位，賦予廣告人非凡創意的最高榮譽。獲獎者將在頒獎典禮上接受現場頒獎。所有的入圍作品將收錄在 The One Show 的作品年鑑上。</p>	
<b>參賽資格</b>	<p>The One Show：僅向行業專業人士（包括自由職業者）開放。</p> <p>*所有作品須於 2021 年 01 月 01 日至 2022 年 03 月 04 日之間，以大眾傳播媒體向廣大受眾發佈或播放的廣告或者作品。</p> <p>*創意效果類之作品須於 2020 年 01 月 01 日至 2021 年 03 月 04 日之間發佈。</p> <p>*永續發展鉛筆類之作品須於 2018 年 01 月 01 日至 2021 年 03 月 04 日之間發佈。</p> <p>*五角鉛筆類之作品須於 2012 年 01 月 01 日至 2021 年 03 月 04 日之間發佈。</p> <p>Young Ones Ones Show：需年滿 18 歲的在學生且在 2021 年秋季至 2022 年春季畢業。</p>	
<b>參賽時程</b>	<p>The One Show：</p> <p>早鳥報名截止：2021 年 10 月 29 日</p> <p>一般報名截止：2021 年 12 月 31 日</p> <p>延長報名截止：2022 年 02 月 04 日</p> <p>最終延長報名：2022 年 03 月 04 日（需繳滯納金）</p> <p>公布入圍名單：2022 年 03 月底至 04 月初</p> <p>公布決賽入圍名單：2022 年 04 月底</p> <p>線上頒獎典禮：2022 年 05 月 20 日</p>	<p>Young Ones Ones Show：</p> <p>早鳥報名截止：2021 年 12 月 17 日</p> <p>一般報名截止：2022 年 03 月 07 日</p> <p>延長報名截止：2022 年 03 月 18 日</p>
<b>參賽費用</b>	<p>The One Show：425 美元至 1,150 美元不等。</p> <p>*參賽費用依據參賽類別及件數及報名時間各有不同，詳見競賽官網（<a href="https://www.oneshow.org/fees">https://www.oneshow.org/fees</a>）。</p> <p>Young Ones Ones Show：</p> <p>早鳥報名：30 美元</p> <p>一般報名：45 美元</p> <p>延長報名：55 美元</p> <p>*信用卡付款需支付 3% 的手續費。電匯付款需要支付 35 美元的手續費。</p>	
<b>參賽類別</b>	<p>The One Show：</p> <p>1. 品牌內部作品、2. 娛樂性品牌傳達（廣告、行銷…等）、3. 創意效果、4. 資訊創新、5. 設計、6. 直效行銷、7. 體驗與實境設計、8. 影片、9. 遊戲、10. 健康、11. 整合、12. 互動、線上、行動、13. 互動和行動工藝、14. 智慧財產權和產品、15. 動態視覺、16. 音樂與音效、17. 戶外廣告、18. 製藥、19. 印刷、20. 公共關係、21. 廣播影音、22. 社群媒體、23. Fusion Pencil（融合鉛筆）、24. SDG Pencil（永續發展鉛筆）、25. Green Pencil（環保鉛筆）、26. 文化驅動、27. Penta Pencil（永續發展鉛筆）。</p> <p>*主題說明詳見官方網站（<a href="https://www.oneshow.org/categories/">https://www.oneshow.org/categories/</a>）</p> <p>Young Ones Ones Show：</p> <p>邀請學生為不同類型的客戶創作作品。</p> <p>合作客戶：Activision Blizzard、Bang &amp; Olufsen、DoorDash。</p>	
<b>評審標準</b>	無相關敘述	
<b>聯絡方式</b>	<p>THE ONE CLUB FOR CREATIVITY</p> <p>地址：450 WEST 31ST STREET, 6TH FLOOR, NEW YORK, NY 10001</p> <p>電話：212 979-1900 Ext.501</p> <p>電子信箱：oneshow@oneclub.org</p>	<p>大中華區辦公室（不受理實體作品收件）</p> <p>地址：北京市東城區安定門內大街方家胡同 14 號</p> <p>地址：上海市長寧區愚園路 1107 號 1 號樓 4 樓</p> <p>電話：+86 01-84046620</p> <p>電子信箱：info@oneshow.cn</p> <p>亞洲區官方網站：<a href="http://www.oneshow.asia/#/">http://www.oneshow.asia/#/</a></p>
<b>參考資料</b>	<p>官方網站 <a href="https://www.oneshow.org/">https://www.oneshow.org/</a>、<a href="https://youngones.org/categories/one-show">https://youngones.org/categories/one-show</a></p>	

視覺傳達設計類：編號 12，第一等

## 東京 TOKYO TDC 字體設計競賽

### Tokyo Type Directors Club Annual Award

<b>競賽說明</b>	<p>主辦單位：東京字體指導俱樂部 (The Tokyo Type Directors Club, Tokyo, Japan)</p> <p>東京字體指導俱樂部 (Tokyo Type Directors Club Annual Awards, 簡稱 Tokyo TDC) 成立於 1987 年。宗旨是為探求視覺文字和語言間所呈現的各種多元的可能性，也著眼於藝術指導在展現融合企業需求及自我實現的設計主張。東京字體設計競賽是設計界最具影響力的字體設計獎項之一，每年吸引世界頂尖的平面設計師、美術導演、編輯、多媒體專業人士與企業家參與其中，東京字體設計競賽推動字體在印刷、廣告、出版和數位的應用與創新，涉及當代字體設計各個領域。每年透過競賽，從世界各地收到優異的參賽作品，夠跨越文字排版印刷挑戰。東京字體設計競賽透過此競賽的舉辦、巡迴展覽、專輯出版，加強與全球設計師的聯結。</p>	
<b>參賽資格</b>	<p>不限，參賽者必須是其所提交作品的字體指導。</p> <p>*參賽作品需在 2020 年 09 月至報名截止之間創作的作品。（如所提交作品的完成時間，在此時間期限之外，須在報名表中註明理由）</p> <p>*如系列作品中部分內容的完成時間在上述時間期限之外，請在報名表中註明。</p> <p>*居住於日本的外國人將被視為「日本申請者」，請參考日本版參賽指南。</p> <p>*所有學生作品皆須個人單獨完成，不得繳交學生團體課程作業作品。</p>	
<b>參賽時程</b>	<p>早鳥報名截止：2021 年 09 月 10 日</p> <p>一般報名截止：2021 年 10 月 10 日</p> <p>提交實體作品：2021 年 11 月下旬</p> <p>得獎及入圍作品公告：2022 年 01 月中旬</p> <p>展覽（東京銀座圖像藝廊）：2022 年 04 月</p>	
<b>參賽費用</b>	<p>1. 以 JPEG 格式提交的作品（類別 1、2、4、5、6、7、8）：</p> <p>* 單件作品 50 美元 / 件（學生 30 美元 / 件），系列作品 100 美元 / 件（學生 70 美元 / 件）。</p> <p>* 類別 4 之動態識別系統（須支付附加費用）：20 美元 / 件</p> <p>* 如需為系列作品添加額外的 JPEG 檔，每增加 5 張圖片，需額外支付 50 美元（不滿 5 張，按 5 張計算）。</p> <p>2. 以 PDF 格式提交的作品（類別 3）：</p> <p>* 系列作品 100 美元 / 件（學生 70 美元 / 件）。</p> <p>* 類別 3 之可變字體（須支付附加費用）20 美元 / 件</p> <p>3. 網站、應用程式（類別 9）：50 美元 / 件（學生 30 美元 / 件）</p> <p>4. 以 MOV/MP4 格式提交的作品（類別 10、11）：</p> <p>* 3 分鐘以內 50 美元 / 件（學生 30 美元 / 件），3 分鐘以上 100 美元 / 件（學生 70 美元 / 件）</p> <p>* 如說明材料影片的時長超過 30 秒：3 分鐘以內，需額外支付 50 美元；3 分鐘以上，需額外支付 100 美元。</p> <p>* 早鳥報名享有報名費優惠，詳見官網（<a href="https://tokyotypedirectorsclub.org/en/entry/">https://tokyotypedirectorsclub.org/en/entry/</a>）。</p>	
<b>參賽類別</b>	<p>1. 小型設計（日曆、唱片封套、傳單、門票、邀請函、DM 廣告、目錄、小冊子等）</p> <p>2. 編輯設計、書籍設計</p> <p>3. 字體設計</p> <p>4. 商標和標誌 / 企業辦公系統 / 品牌設計（包含標識設計及完整視覺識別系統，品牌設計中的廣告須歸入第 6 類）</p> <p>5. 標誌和展示 / 包裝</p> <p>6. 廣告（報紙及雜誌廣告、廣告宣傳、電視廣告、A 類海報—商業廣告類海報）</p> <p>7. B 類海報（除第 6 類海報 A 類以外的海報）</p> <p>8. 實驗性作品（不能歸類於其它類別的作品；實驗性海報須提交至 B 類海報，而非第 8 類「實驗性作品」。）</p> <p>9. 網站、應用程式</p> <p>10. 影片（音樂錄影帶、直播影片、電影片名、電影廣告、數位看板、空間 / 背景影像等）</p> <p>11. RGB 實驗性作品（不能歸類於類別 9、10 的作品）</p>	
<b>評審標準</b>	無公開之評審標準，視當屆評審組成而定，選出具開創性、代表性、前瞻性，夠跨越文字排版印刷挑戰之優秀作品。	
<b>聯絡方式</b>	<p>Tokyo Type Directors Club Office</p> <p>地址：2F, 2-1-14 Asakusa, Taito-ku, Tokyo, 111-0032, JAPAN</p> <p>電子信箱：contact@tokyotypedirectorsclub.org</p>	
<b>參考資料</b>	<p>官方網站 <a href="https://tokyotypedirectorsclub.org/en/">https://tokyotypedirectorsclub.org/en/</a></p>	





視覺傳達設計類：編號 13，第一等

## NY TDC 紐約字體設計競賽

NY TDC Awards

<b>競賽說明</b>	<p>主辦單位：紐約字體藝術指導俱樂部 (The Type Directors Club, New York, USA)          紐約字體藝術指導俱樂部 (Type Directors Club, 簡稱 TDC) 成立於西元 1946 年，成立宗旨為提升字體設計的水準，設立對字體設計及用在設計上的高標準，提供設計師搜尋靈感來源、更深入的字體設計教育及與其他的機構合作。成員包括世界各地專業設計師、字體設計師及字體設計愛好者。該協會所舉辦的字體設計競賽是全世界第一個以字體設計為主的設計競賽，更是最重要的國際平面設計競賽之一。競賽舉行至今已每年吸引來自 50 多個國家 / 地區的 2,000 多份參賽作品。獲獎作品除了可至世界各地巡迴展出外，也在全球發行作品集，是全球設計師視為圭臬的聖經。</p>
<b>參賽資格</b>	<p>傳達設計類 (Communication Design)：          * 於 2021 年 01 月 01 日至 12 月 31 日間製作或發表之作品皆可參賽。          * 可由任何有參與設計、製作等與作品有關之人士報名參賽，TDC 的員工、主席、委員或是評審不符合參賽資格。          * 學生於設計課程中製作且未發表之作品可報名參賽，學生作品可為單一或系列作品 (最多 8 種變體)。</p> <p>第 25 屆字形設計類 (Typeface Design)：          * 自 2021 年 01 月 01 日至 12 月 31 日間製作或發表之字體皆可參賽。          * 參與設計、製作、或行銷該字體設計之相關人士均可遞交作品參賽，針對或委託大會主席、比賽評審、委員所創作之字體不得參賽。          * 以現有字體設計為基礎的延伸設計作品 (附加風格、附加裝飾...等) 不得參賽。          * 學生作品並非獨立的一組類別，請選擇其中一個類別參賽。</p> <p>Young Ones TDC (限學生)：          * 參賽者必須年滿 18 歲。          * 參賽者必須參加學術課程，且在 2021 年秋季至 2022 年春季畢業。          * 在公司擔任文案、藝術總監或其他專業職位的學生不符合資格。          * 實習生可以通過發送電子郵件至 youngones@oneclub.org 尋求批准。</p>
<b>參賽時程</b>	<p>早鳥報名：2021 年 09 月 21 日至 10 月 29 日          一般報名：2021 年 10 月 30 日至 12 月 17 日          追加報名：2021 年 12 月 18 日至 2022 年 01 月 21 日 (需繳滯納金)          獲獎通知：僅獲獎者會在 2022 年 2 月收到 email 通知</p>
<b>參賽費用</b>	<p>傳達設計 (Communication Design)：          早鳥報名：單件：70 美元、系列：110 美元、社會公益類別：35 美元          字體設計 (Typeface Design)：          早鳥報名：1 種字體：50 美元、2-8 種字體：90 美元、9 種字體以上：170 美元          Young Ones TDC (限學生)：          早鳥報名：傳達設計 / 字體設計：30 美元</p>
<b>參賽類別</b>	<p>傳達設計 (Communication Design)：          廣告、年報、書封、書籍、日曆、目錄、數位媒體、社論、展品 / 標牌、實驗性、身分 / 品牌、標識、雜項、動態 / 電視、電影標題 / 故事片、包裝、海報、自我宣傳、T 恤 / 服飾、社會公益</p> <p>字體設計 (Typeface Design)：          1 種字體、2-8 種字體、9 種字體以上</p> <p>Young Ones TDC (限學生)：          傳達設計 (單件、系列)、字體設計 (1 種字體、2-8 種字體、9 種字體以上)</p>
<b>評審標準</b>	<p>評審團將根據三個標準做出決定：一個原創和激動人心的想法、執行良好、與其內容相關。          與工藝相關的類別中，將根據工藝的難度、創意來評審。</p>
<b>聯絡方式</b>	<p>Type Directors Club          地址：450 West 31st Street, 6th Floor, New York, NY 10001, USA          電話：+1-917-509-2291          電子信箱：tdc@oneclub.org</p>
<b>參考資料</b>	<p>官方網站 <a href="https://www.tdc.org/">https://www.tdc.org/</a></p>

視覺傳達設計類：編號 14，第一等

## 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎

Golden Bee Global Biennale of Graphic Design

<b>競賽說明</b>	<p>主辦單位：金蜂基金會 (GOLDEN BEE FUND FOR SUPPORT AND DEVELOPMENT OF GRAPHIC DESIGN)、溫扎沃德當代藝術中心 (WINZAVOD CENTER FOR CONTEMPORARY ART)、RANEPA 設計學校 (RANEPA DESIGN SCHOOL)          具 ICOGRADA 與 IBCC 之認證，是相當具規模的國際賽事。金蜂獎收集來自世界各地，最優秀的平面設計作品，於 1992 年舉辦第一屆競賽，除 2002 年暫時停辦外，爾後每兩年定期舉辦新一屆之競賽，至今已超過 20 年之歷史。</p>
<b>參賽資格</b>	<p>不限。          * 個人和團體均可參加比賽。          * 參賽作品需為 2020 年至 2022 年間完成創作。          * 每位參賽者最多可提交 7 件作品或系列。</p>
<b>參賽時程</b>	<p>報名截止：2022 年 04 月 15 日 (延長至 05 月 31 日截止)          入選公告：2022 年 07 月 15 日          頒獎典禮：2022 年 10 月 05 日</p> <p>類別 10 LIVING TOGETHER：報名延長至 2022 年 07 月 01 日          類別 15 DIVERSITY / ONE WORLD (STUDENT COMPETITION)：報名延長至 2022 年 07 月 15 日          類別 4 ANOTHER LIFE：延長報名，截止時間依官方公告</p>
<b>參賽費用</b>	<p>免費報名</p>
<b>參賽類別</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>沒有主題限制、任何類型的海報</li> <li>金蜜蜂飛行 (莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎 30 週年海報)</li> <li>致敬 (獻給過去和現在的世界平面設計傑出大師的海報)</li> <li>另一種生活 (針對最近的世界變化，無論是消極的還是積極海報)</li> <li>美麗拯救世界 / 杜斯妥也夫斯基 200 (紀念杜斯妥也夫斯基誕辰 200 週年海報)</li> <li>建構主義 100 (俄羅斯前衛藝術運動建構主義 100 週年海報)</li> <li>海報與城市 (致力於世界城市和城市文化發展的海報)</li> <li>音樂俱樂部 (面向民間音樂、爵士樂、流行音樂、搖滾音樂和音樂創新領域的作家、表演者和活動的海報，揭示各種音樂流派的哲學和文化意義)</li> <li>要快樂 (致力於幸福和真實價值觀的海報)</li> <li>共同生活 (關於不同社區和項目以團結人們解決具有社會意義的任務的海報)</li> <li>信任 (致力於將信任作為健康社會的基礎、人與人之間以及與上帝的關係的海報)</li> <li>生成圖形 (使用演算法、創意編碼或實時圖形為他們創建的海報系列和動畫)</li> <li>4D 電影 (使用 Cinema4D 程序創建的動畫海報、印刷影片和標識項目)</li> <li>影像藝術設計 (擴展屏幕藝術和視覺設計邊界的影片藝術和藝術設計實驗性跨媒體項目)</li> <li>多樣性 / 一個世界 (臺灣國際學生創意設計競賽 - 致力於聯合國永續發展目標 15 類的海報或視覺設計作品)</li> </ol>
<b>評審標準</b>	<p>無相關敘述</p>
<b>聯絡方式</b>	<p>TANYA METELIK          電子信箱：METELIK@INBOX.RU</p>
<b>參考資料</b>	<p>官方網站 <a href="http://www.goldenbee.org/en/">http://www.goldenbee.org/en/</a></p>





數位動畫類：編號 01，第一等

## 美國 ACM SIGGRAPH 電腦動畫展

### ACM SIGGRAPH Computer Animation Festival

<b>競賽說明</b>	主辦單位：ACM SIGGRAPH, Vancouver, Canada SIGGRAPH 電腦動畫展身為世界電腦動畫及視覺效果領域的開拓者，自 1974 年起，ACM SIGGRAPH 由一個專精於當時未普遍領域的小團隊，發展為國際性的研究、藝術家、開發商、製片、科學家及企業專家社群，展現出對電腦繪圖及互動科技的極大興趣。ACM 的任務促進對電腦繪圖及互動科技發展與普及。每屆 SIGGRAPH 電腦動畫展及國際電腦動畫會議，將與全球與會者分享具有遠見的研究、實際的見解與大膽的想法，並接納所有與視覺及互動相關的動態影像，孕育了創新的國際社群並成就了影響數以萬計人口的數位媒體產業，展現了從學生影片到遊戲及電影巨片特效等優秀作品。	
<b>參賽資格</b>	不限。 * 虛擬實境劇院 (VR Theater) 之作品需於 2021 年 04 月 01 日之後完成。 * 電子劇院 (Electronic Theater) 之作品需在於 2021 年 03 月 23 日之後完成。	
<b>參賽時程</b>	虛擬實境劇院 (VR Theater) 報名截止：2022 年 02 月 22 日 22:00 UTC/GMT (格林威治標準時間) 電子劇院 (Electronic Theater) 報名截止：2022 年 03 月 22 日 22:00 UTC/GMT (格林威治標準時間) 獲獎通知：2022 年 5 月上旬 展覽：2022 年 08 月 09 日至 08 月 11 日	
<b>參賽費用</b>	免費報名	
<b>參賽類別</b>	1. 虛擬實境劇院 (VR Theater)：正在尋找有助於開發虛擬現實講故事語言的作品。 * 影片最長不可超過 30 分鐘，建議維持在 5 到 12 分鐘內。 2. 電子劇院 (Electronic Theater)：影片最長不可超過 10 鐘。	
<b>評審標準</b>	無相關敘述	
<b>聯絡方式</b>	一般諮詢 SmithBucklin Corporation 電子信箱：confadmin@siggraph.org	註冊諮詢 Registration Control Systems 電話：+1 805 677 4286
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://s2022.siggraph.org/">https://s2022.siggraph.org/</a>	

數位動畫類：編號 02，第一等

## 荷蘭 Kaboom 動畫影展

### Kaboom Animation Festival

<b>競賽說明</b>	主辦單位：荷蘭 Kaboom 動畫影展基金會 (Kaboom Animation Festival Foundation) 荷蘭 KABOOM 動畫影展，前身為荷蘭動畫展 (The Holland Animation Film Festival)，始於 1985 年，是動畫愛好者的盛宴，原為兩年一屆，2009 年起改為每年舉辦。2019 年 4 月起荷蘭動畫展宣布與 KLIK 阿姆斯特丹動畫展聯合舉行動畫影展，結合兩者的優點：最新的新媒體實驗藝術與最好的動畫藝術，首屆 HAFFxKLIK 荷蘭雙城動畫影展分成兩部分，一部分為特別針對兒童及家庭的動畫類別在烏德勒支舉行 (11/09~11/12, 2019)，另一部分偏實驗藝術動畫與裝置類別在阿姆斯特丹舉辦 (11/13~11/17, 2019)。影展於 2019 年 7 月起正式公告影展名稱為 Kaboom Animation Festival。荷蘭 Kaboom 動畫影展宗旨在展示國際間動畫的品質和多樣性，從前衛派到卡通，將近代的影片及動畫做一個概觀呈現，同時也有懷舊與主題式的歷史性節目。	
<b>參賽資格</b>	不限。 * 作品採用所有動畫技術製作的電影、沉浸式項目和遊戲。 * 作品須為 2020 年 01 月 01 日後完成，並且從未提交給影展。 * 可包含大量任何科技的動畫或真人的結合，只要影片的大部分是動畫。 * 短片：影片長度不得超過 30 分鐘 (不包含片尾名單)。 * 最多可繳交 3 件作品。 * 所有有對白或旁白的電影都應該有英文字幕。	
<b>參賽時程</b>	報名截止：2021 年 06 月 09 日至 10 月 01 日 入選通知：2021 年 12 月 15 日 影展：2022 年 03 月 28 日至 04 月 03 日	
<b>參賽費用</b>	免費報名	
<b>參賽類別</b>	1. 動畫短片 (非在學時完成的作品) 2. 學生動畫短片 (學生在學時完成的作品) 3. 商業動畫 (由第三方委託) 4. 動畫紀錄片 5. MV 動畫 6. VR 動畫 7. 動畫長片 (超過 60 分鐘) 8. 其他 (包括長度介於 30 至 60 分鐘的影片、藝術裝置和遊戲) * 短片長度不得超過 30 分鐘 (不包含片尾名單)，30 分鐘以上的影片可報名「其他」類別。 * 主辦方保留將您提交的作品移至另一個類別的權利。	
<b>評審標準</b>	無相關敘述	
<b>聯絡方式</b>	Kaboom Animation Festival 地址：De Wittenstraat 25 1052AK Amsterdam 電話：+31(0)20 772 32 43 電子信箱：submissions@kaboomfestival.nl	
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.kaboomfestival.nl/">https://www.kaboomfestival.nl/</a>	





數位動畫類：編號 03，第一等

## 加拿大渥太華國際動畫影展

### Ottawa International Animation Festival

<b>競賽說明</b>	主辦單位：加拿大電影學院 (Canadian Film Institute, Canada) Ottawa International Animation Festival (OIAF) 加拿大渥太華國際動畫影展是加拿大電影協會於 1975 年設立。成立之初為雙年展形式，到了 2005 年改為年度影展，每年秋天（9 月中旬）在加拿大首都渥太華舉行，每年動畫收件數量接近 3 千件，目前是北美洲規模最大也是最主要的動畫影展，也為全球第二大動畫影展。在影展期間，加拿大電影局（NFB）也支援活動，參與及主持與導演當面會談。OIAF 更結合動畫業界，舉辦電視動畫研討會（Television Animation Conference），探討成功的商業案例及促成國際合作。
<b>參賽資格</b>	不限。 * 動畫作品須於 2021 年 05 月 31 日以後完成。 * 每件作品只能報名一個類別。 * 影片須附有英文字幕。
<b>參賽時程</b>	報名時間：2022 年 03 月 01 日至 05 月 31 日 23:59 EST（美國東部標準時間） 影展：2022 年 09 月 21 至 09 月 25 日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 長篇動畫：長度超過 45 分鐘的動畫影片。</li> <li>2. 敘事性短片：短片形式、非委託製作的動畫影片，以某種敘事或故事（即「發生了什麼事」）構成；建議最長不超過 30 分鐘。</li> <li>3. 非敘事性短片：結構清晰，沒有清晰的敘事或因果情節。注意：「非敘述性」並不意味著「無對話」，例如也可以有旁白。</li> <li>4. 學生動畫：於影片製作期間為高中 / 大學 / 研究所在學學生。</li> <li>5. 委託影片：受贊助或以特定商業宣傳為目的的作品。包括但不限於商業廣告、片頭、電臺 / 節目識別、音樂影片和預告片。</li> <li>6. 兒童取向的動畫影片：專為 0 至 12 歲兒童的年輕觀眾製作和發行的獨立或委託影片，每個系列只能有一集影片符合參賽資格，並且該集影片長度限制不得超過 22 分鐘。 * 學齡前兒童：專門針對 0 至 5 歲的年輕觀眾的任何非專題動畫影片（影片長度不超過 30 分鐘）。 * 6 至 12 歲：任何專門針對 6 至 12 歲年輕觀眾的非專題動畫影片（影片長度不超過 30 分鐘）。</li> <li>7. 虛擬實境（VR）：可在 Oculus Rift, Oculus Go, HTC Vive/Vive Pro, Samsung Gear VR 等平台上體驗之沉浸式作品。 * 沉浸式的作品：獨立和受委託的項目，包括但不限於敘事短片經驗、裝置、基於時間的作品，互動作品以及非線性敘事或非敘事體驗。每個系列只能有一集影片符合參賽資格，並且所有提交的作品體驗時長不得超過 20 分鐘。</li> <li>8. 動畫系列：作為電視，串流媒體或網絡動畫系列的一部分而創作的作品，並不以兒童取向。每個系列只能有一集影片符合參賽資格，並且該集影片長度限制不得超過 22 分鐘。</li> </ol>
<b>評審標準</b>	創作概念、技巧、美學藝術呈現為主要評分重點
<b>聯絡方式</b>	OTTAWA INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL 地址：2 Daly Avenue, Suite 120, Ottawa, Ontario, K1N 6E2, Canada 電話：613-232-8769 電子信箱：info@animationfestival.ca
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.animationfestival.ca/">https://www.animationfestival.ca/</a>

數位動畫類：編號 04，第一等

## 法國安錫動畫影展

### Anney International Animation Film Festival

<b>競賽說明</b>	主辦單位：CITIA, Annecy, France 法國安錫國際動畫影展創辦於 1960 年，在六月於法國安錫舉行，為期 6 天，是歷史悠久且規模最大的國際性動畫節，其地位如同電影界中的坎城影展。參展作品來自世界各大洲，歐美與日本占大多數，也有韓國與泰國片。法國安錫動畫影展不僅擁有國際性的動畫競賽，同時有專題研討會、動畫電影展覽交易會與創意專區，提供年輕創意者相互交流、專案競賽與媒合工作機會。
<b>參賽資格</b>	不限。 * 任何形式製作之動畫影片或錄影帶，以電影、電視或網路播放器皆可參賽。 * 凡於 2021 年 01 月 01 日後創作，並且未曾參加安錫國際影展的作品均可參賽。參賽者必須為參賽影片導演或該影片所有權人，並擁有該影片中所有文學、戲劇、音樂的版權。 * 非法語及英語發音的影片必須附有英文字幕。
<b>參賽時程</b>	短片、畢業製作影片、電視影片、委託製作影片報名截止日期：2022 年 02 月 15 日 劇情長片報名截止日期：2022 年 03 月 15 日 虛擬實境作品報名截止日期：2022 年 04 月 06 日 影展：2022 年 06 月 13 日至 06 月 18 日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 短片</li> <li>2. 劇情長片（片長大於 60 分鐘者並且以電影模式製作者）</li> <li>3. 電視影片（電視影集或特別節目）</li> <li>4. 委託製作影片（教育影片、科學或工業影片、廣告宣傳片、音樂影片）</li> <li>5. 畢業製作影片</li> <li>6. 虛擬實境作品</li> </ol>
<b>評審標準</b>	探索性、創新性、實驗性
<b>聯絡方式</b>	CITIA c/o Conservatoire d'art et d'histoire 地址：18 avenue du Trésum, BP 399,74013 ANNECY Cedex, France 電話：+33 (0)4 50 10 09 00 傳真：+33 (0)4 50 10 09 70 電子信箱：info@citia.org
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.annecy.org/home">https://www.annecy.org/home</a>





數位動畫類：編號 05，第一等

## 德國柏林短片影展

International Short Film Festival Berlin

<b>競賽說明</b>	主辦單位：柏林 interfilm 管理有限責任公司 (interfilm Berlin Management GmbH) 德國柏林短片影展從 1982 年開始，德國柏林短片影展就確立了其自身在歐洲電影節中重要的地位，是目前歐洲最重要的短片影展之一，因為它是繼 Oberhausen 之後歷史最悠久的德國短片影展，也是重要性以及開辦歷史僅次於 Berlinale 的柏林國際性影展。柏林短片影展悠久歷史，並且每年都持續不斷的擴大影響力，吸引更多不同文化背景的參賽者和短片參展。每年都有超過 5,000 部在 30 分鐘以內的短片參賽，每個主題都平均有 400 部短片。在為期 6 天的影展期間，將放映超過 400 部短片及影片，預計有 100 部入圍片會共同角逐競賽獎項，總獎金高達 4 萬歐元 (約 6 萬美元)。此外，影展期間會播放歷史性節目、動畫片、實驗短片、音樂短片、廣告、紀錄片與電腦動畫，也將提供影片市集，並舉辦相關主題的研討會、座談會與派對。
<b>參賽資格</b>	不限。 * 所有影片不可超過 20 分鐘。 * 所有影片須為 2018 年 01 月 01 日後完成者才可報名。 * 對白非英語或德語之影片須附有英語或德語字幕。
<b>參賽時程</b>	報名時間：2022 年 01 月 17 日至 05 月 30 日 (延長至 06 月 13 日截止) 入圍通知：2022 年 10 月 影展：2022 年 11 月 15 日至 11 月 20 日
<b>參賽費用</b>	8 歐元 / 件
<b>參賽類別</b>	作品主題不限，但所有參賽作品將被自動歸類為以下其中一種類別： 1. 國際影片 (International Competition) 2. 對抗影片 (Confrontations Competition) 3. 紀錄片 (Documentary Competition) 4. 德國影片 (German Competition) 5. 環保影片 (Green Film Competition) 6. Eject18- 怪誕短片的漫漫長夜 (Eject XVIII-The Long Night of Weird Shorts) 7. 線上影片 (Online Competition)
<b>評審標準</b>	無相關敘述
<b>聯絡方式</b>	interfilm Berlin / 38th Festival 地址：Straßburger Str. 55, 10405 Berlin, Germany 電話：+49 (0)30 - 25 29 13 20 電子信箱：info@interfilm.de、submissions@interfilm.de
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.interfilm.de/en/">https://www.interfilm.de/en/</a>

數位動畫類：編號 08，第二等

## 韓國富川國際動畫影展

Bucheon International Animation Festival

<b>競賽說明</b>	主辦單位：富川國際動畫影展 (Bucheon International Animation Festival) 富川國際動畫影展 (Bucheon International Animation Festival, 簡稱 BIAF) 源起於 1999 年的富川國際學生影展 (Puchon International Student Animation Festival, 簡稱 PISAF), 是一專門為學生動畫而舉辦的影展, 並以高品質的入選作品得到無數讚賞。自 2015 年起改名為富川國際動畫影展, 並取消限制參賽者需為學生的規定, 此舉象徵了它的全新開始, 也提供了許多能讓年輕動畫工作者接觸卡通及動畫世界知名大師的機會。該電影節旨在傳播動畫的魅力, 並成為亞洲專業的動畫電影節。
<b>參賽資格</b>	不限。 * 參賽作品必須為 2021 年 01 月 01 日後完成, 並且未曾以此作品報名過韓國富川國際動畫影展。 * 限提交動畫影片、至少在韓國首映、優先考慮首映條件。 * BIAF 的官方語言為韓文和英文。非英語電影必須由申請人自己提供英文字幕。
<b>參賽時程</b>	開始徵件：2022 年 03 月 31 日 短片、畢業製作影片、電視及商業委託影片截止時間：2022 年 06 月 30 日 劇情片、VR 作品截止時間：2022 年 07 月 31 日 獲獎通知：2022 年 08 月 10 日起 影展日期：2022 年 10 月 21 日至 10 月 25 日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	1. 劇情片 (Feature Film)：40 分鐘以上的作品 2. 短片 (Short Film)：40 分鐘以下的作品 3. 畢業製作影片 (Graduation Film)：由在校學生製作的 40 分鐘以下的作品 4. 電視及商業委託影片 (TV & Commissioned)：電視、廣告、音樂 MV 等影片 5. 虛擬實境作品 (VR)：VR / 360 互動動畫製成影片
<b>評審標準</b>	無相關敘述
<b>聯絡方式</b>	Bucheon International Animation Festival 地址：#302 Comic Business Center, KOMACON, 1 Gilju-ro, Bucheon-si, Gyeonggi-do, 14505, South KOREA 電話：+82-32-325-2061 傳真：+82-32-325-2072 電子信箱：pisaf@biaf.co.kr
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.biaf.or.kr/">https://www.biaf.or.kr/</a>





數位動畫類：編號 09，第二等

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

<b>競賽說明</b>	主辦單位：廣島國際動畫影展執行委員會、廣島市政府、廣島市文化基金會 (Hiroshima International Animation Festival Organizing Committee, Hiroshima City, Hiroshima City Culture Foundation) 日本廣島國際動畫影展成立於 1985 年，由廣島市政府舉辦、國際動畫協會 (ASIFA) 支持的兩年一度的影展，通過發展動畫藝術這一起越民族和語言的全人類共同的媒介，促進跨國文化交流，追求世界的和平。身為世界前十大國際動畫影展，亞洲第一大動畫影展，日本廣島動畫影展不僅只有競賽，還提供研討會和工作坊及各項展覽，是日本最具有代表性的影展。 *日本廣島國際動畫影展競賽委員會於 2021 年 03 月 31 日宣布解散。
<b>參賽資格</b>	不限。 *所有作品必須為一幀一幀製作，包含電腦動畫。 *片長時間不得多於 30 分鐘。 *作品必須為 2018 年 04 月 01 日以後所完成之作品。 *可接受的放映格式有 DCP、電子檔 (MOV、AVI、MP4)、35mm 及 16mm 錄影帶。 *不接受 3D 電影。 *動畫作品內所包含的所有元素 (劇本、音樂...等)，需符合智慧財產權規範。 *作品已獲得其他競賽獎項者，仍具參賽資格，但參賽表格中必須完整列出所有獲得的競賽及獎項名稱。
<b>參賽時程</b>	收件日期：2020 年 02 月 01 日至 04 月 01 日 評審日期：2020 年 05 月 09 日起 決審及展覽期間：2020 年 08 月 20 日至 08 月 24 日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	不限
<b>評審標準</b>	無相關敘述
<b>聯絡方式</b>	International Animation Festival - HIROSHIMA 地址：4-17 Kako-machi, Naka-ku, Hiroshima 730-0812, JAPAN 電話：+81-82-245-0245 傳真：+81-82-504-5658 電子信箱：hiroanim@hiroanim.org
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.eng.hiroanim.org/">https://www.eng.hiroanim.org/</a>

數位動畫類：編號 10，第二等

## 澳洲墨爾本國際動畫影展 Melbourne International Animation Festival

<b>競賽說明</b>	主辦單位：澳洲墨爾本國際動畫影展 (Melbourne International Animation Festival，簡稱 MIAF) 澳洲墨爾本國際動畫影展是世界大型動畫影展之一。通常每年在競賽項目、學生項目、特別項目和回顧項目中，都有超過 350 至 400 部影片參賽。得獎作品會在澳洲做小型巡迴展演，稱為 Australian International Animation Festival，簡稱 AIAF，接著移師至英國倫敦辦理 London International Animation Festival，簡稱 LIAF，並在紐西蘭電影節 (New Zealand Film Festival) 提供部分特別企畫節目。 * MIAF 2022 因資金問題取消辦理。
<b>參賽資格</b>	不限。 *需為 2021 年 01 月 01 日以後完成之作品。 *沒有件數限制，但每一件作品都必需要有一份參賽報名表。
<b>參賽時程</b>	國際參賽者繳件截止：2022 年 01 月 20 日 當地參賽者繳件截止：2022 年 02 月 24 日 入選：2022 年 03 月底 影展：2022 年 07 月 19 日至 07 月 25 日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	1. 國際組 (International Entry) 2. 學生組 (Schools Entry)
<b>評審標準</b>	無相關敘述
<b>聯絡方式</b>	作品寄件地址： Melbourne International Animation Festival PO Box 584 FLEMINGTON, VIC 3031 AUSTRALIA 電話：+61 (0)415 730 098 電子信箱：entries@miaf.net
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.miaf.net/">https://www.miaf.net/</a>





工藝設計類：編號 01，第一等

## 德國 TALENTE 國際競賽展

### TALENTE

**競賽說明**

主辦單位：德國慕尼黑上巴伐利亞工藝協會 (Handwerkskammer für München und Oberbayern, Germany)  
 德國 TALENTE 國際競賽展乃專為世界各國之年輕工藝家與設計師所設，自 1980 年創辦至今已四十多年的歷史，新奇獨特的造型與手工技法、富實驗性的材質處理為此項國際競賽特展的特色，而向大眾展示來自世界各地年輕且具創意的設計師之造型與理念，則是本展覽的宗旨。  
 TALENTE 國際競賽展涵蓋了各種工藝材質，參展的作品則是跨越了工藝、設計和藝術三個領域。競賽類別包括手工藝、設計和科技，此項競賽不僅肩負發掘新人的任務，也是工藝與設計界的新生代進入職場或開創藝術事業的重要跳板。

**參賽資格**

科技類 (Technology)：三十五歲以下  
 造型設計類 (Design)：三十三歲以下  
 \* 參賽作品須為兩年內之創作。  
 \* 歷屆參賽已入選者無法再次入選。  
 \* 個人作品及團體作品均可參賽，但最多不可超過八件。

**參賽時程**

報名截止：2020 年 10 月 05 日 (延長至 10 月 26 日)  
 入選公告：2020 年 11 月底  
 展覽：2021 年 03 月 10 日至 03 月 14 日

**參賽費用** 免費報名

**參賽類別**

科技類 (Technology)：電器機械用品  
 造型設計類 (Design)：TALENTE 國際競賽特展為不限材質、技法、造型的工藝競賽，歷年來亦有燈飾、鞋、罈罐等類別之作品參賽。  
 以下類別僅供參考：玻璃 (glass)、陶瓷 (ceramics)、塑膠 (plastics)、金屬 (metal)、傢俱 (furniture)、首飾 (Jewelry)、織品 (textile)、編織 (basket making)、排版印刷及書籍裝訂 (typography and bookbinding)、木器 (wood)、石器 (stone masonry)、漆器 (lacquerwork)、皮 (leather)、玩具 (toys) 等

**評審標準**

評審標準不論是在原創性、技法的純熟度與造形，皆是以「極限」為出發點，以尋求新的趨勢與可以將其作品發揮至極致的創作者，展現年輕人令人驚奇且出乎意料之外的創意與設計。

**聯絡方式**

聯絡人：Dr. Michaela Braesel	臺灣聯絡單位：
電話：+49 89 5119 293	國立臺灣工藝研究發展中心 - 臺北當代工藝設計分館
電子信箱：michaela.braesel@hwk-muenchen.de	聯絡人：謝小姐
	電話：02-2388 7066 ext.126
	電子信箱：emmysieh@ntcri.gov.tw

**參考資料** 官方網站 <https://www.hwk-muenchen.de/talente#English>

工藝設計類：編號 02，第一等

## 日本美濃國際陶藝競賽 (三年展)

### International Ceramics Competition MINO, Japan

**競賽說明**

主辦單位：日本美濃國際陶器展執行委員會 (Executive Committee Office International Ceramics Festival MINO, Japan)  
 日本美濃國際陶藝節，以代表日本陶瓷產地的岐阜縣多治見市、瑞浪市、土岐市為舞臺，以「泥土與火焰的國際交流」為主要題材，旨在通過陶瓷設計和文化的國際交流，進一步的發展陶瓷產業和增強文化氛圍。「日本美濃國際陶藝競賽」是日本美濃國際陶藝節的主要活動，自 1986 年起每隔三年舉行一次，至 2020 年已是第十二屆，每次競賽皆有國際知名人士參與審查。在 2017 年舉辦的競賽中，來自世界各地共 60 個國家和地區，計有 2,466 件精彩作品，高水準的品質讓日本美濃國際陶藝競賽成為世界代表性的競賽。其中 141 件優秀作品，2017 年 09 月 15 日至 10 月 22 日在日本多治見市的手工藝博物館展出。第 12 屆競賽主題為：「Where Ceramics Go」，參賽作品應該以一種富有想像力和啟發性的方式超越傳統概念—打開陶藝未來的大門。

**參賽資格**

競賽對所有個人、團體及公司開放。  
 \* 作品在第 11 屆 (2017 年) 以後創作出來。  
 \* 作品沒有在其它比賽獲獎。  
 \* 作品需是新的創作且並未展出過，參賽者的作品不能在比賽單位公告獲選作品前上市，也不能在這之前刊登於報紙、雜誌、活動、網站等。  
 \* 作品尺寸、外型 and 重量需不妨礙其運輸和室內展示 (底面積最多 4 平方公尺，高度最高 4 公尺)。  
 \* 參賽者每個類別最多可以繳交 3 件作品。

**參賽時程**

報名時間：2019 年 11 月 01 日至 2020 年 01 月 10 日 5 PM  
 預選階段：2020 年 01 月至 02 月  
 初選階段：2020 年 04 月 07 日至 04 月 08 日  
 初選結果公告：2020 年 04 月中至 04 月底  
 決選國外收件：2020 年 06 月 22 日至 06 月 26 日  
 決選國內收件：2020 年 07 月 02 日至 07 月 08 日  
 決選個人送達作品：2020 年 07 月 04 日至 07 月 05 日  
 決選階段：2020 年 07 月 12 日至 07 月 13 日  
 決選結果公告：2020 年 07 月底  
 頒獎典禮：2020 年 09 月 17 日  
 展覽：原定 2020 年 09 月 18 日至 10 月 18 日，延至 2021 年 09 月 17 日至 10 月 17 日舉辦。

**參賽費用** 免費報名

**參賽類別**

1. 陶瓷藝術 (Ceramics Art)：有創造性的理念和技術的陶瓷作品。
2. 陶瓷設計 (Ceramics Design)：分為工廠和工作室領域 (具功能性的產品)

**評審標準** 無相關敘述

**聯絡方式**

Executive Committee Office  
 International Ceramics Festival MINO, Japan  
 Ceramics Park MINO  
 地址：4-2-5 Higashi-machi, Tajimi City, Gifu, Japan 507-0801  
 電話：+81-572-25-4111  
 傳真：+81-572-25-4138  
 電子信箱：info@icfmino.com

**參考資料** 官方網站 <https://www.icfmino.com/english/>



工藝設計類：編號 03，第一等

## 義大利法恩扎當代國際陶藝獎 (雙年展)

International Competition of Contemporary Ceramic Art

<b>競賽說明</b>	主辦單位：國際陶磁器博物館基金會 (MIC Foundation of International Museum of Ceramics in Faenza) 義大利法恩扎當代國際陶藝獎 (雙年展)，為目前全世界比較著名的四大陶藝雙年展之一。從第一屆 1932 年的區域型競賽開始，到了 1938 年的全國型競賽，再到 1963 年拓展為國際型賽事，而在 1989 年則改制成為每兩年舉辦一次的國際工藝界盛事。 義大利法恩扎當代國際陶藝獎 (雙年展) 的主要目的是促進對陶瓷技術和材料、形狀和表現方法的研究與更新。隱含的目標是向藝術評論界介紹藝術和國際設計視野中的新趨勢和新思想。
<b>參賽資格</b>	不限，個人陶藝家與團體皆可。 * 需為藝術家兩年內的創作，並且該作品沒有參加過其他比賽。 * 每位參賽者只能展示一件 6 立方公尺以內的作品 * 作品可以使用任何陶瓷技術創作。 * 作品可以使用陶瓷以外的材料，但整體應以陶瓷為主。
<b>參賽時程</b>	報名時間：2019 年 09 月 30 日至 12 月 19 日 第一階段評審截止：2020 年 01 月 31 日 入圍通知：2020 年 02 月 15 日 作品繳交截止：2020 年 04 月 30 日 第二階段評審截止：2020 年 05 月 10 日 展覽：2020 年 06 月 19 日至 11 月 01 日
<b>參賽費用</b>	免費報名，僅 35 歲以上者需支付 20 歐元的行政費。
<b>參賽類別</b>	1. 年齡為 35 歲以下 (1984 年 12 月 31 日之內) 2. 年齡為 35 歲以上
<b>評審標準</b>	無相關敘述
<b>聯絡方式</b>	Monica Gori 電話：+39 0546 69 73 22 電子信箱：concorso@micfaenza.org
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://premiofaenza.micfaenza.org/?lang=en">https://premiofaenza.micfaenza.org/?lang=en</a>

工藝設計類：編號 04，第一等

## 韓國國際陶瓷雙年展

Korean International Ceramic Biennale (KICB)

<b>競賽說明</b>	主辦單位：韓國陶瓷財團 (Korea Ceramic Foundation) 始於 2001 年的韓國國際陶瓷雙年展，突破了地域的局限，正在發展成為韓國的代表性藝術慶典。全世界的陶藝家來到韓國，世界著名的陶瓷走進京畿道，每逢奇數年舉行的韓國國際陶瓷雙年展，是匯聚世界七十多個國家陶瓷藝術家的陶瓷慶典。韓國國際陶瓷雙年展至今已連續舉辦超過 15 年，一直發揮著弘揚韓國陶瓷價值，實現全球陶瓷中心向韓國轉移的作用。期間韓國國際陶瓷雙年展打破陶瓷的局限，實現新領域的擴張，通過各種探索與嘗試。獲得了各界的關注與認可，成功使陶瓷成為現代美術不可或缺的一部分。2021 年第十屆 KICB 主題為：「更始 /RE-Start」。
<b>參賽資格</b>	不限。 * 可以個人或團體報名。 * 最多提交 3 件作品。 * 參賽作品需為近三年內的創作，且不得為其他競賽獲獎的作品。 * 每人展覽空間為 250cmX250cmX250cm 以內。
<b>參賽時程</b>	報名時間：2021 年 01 月 01 日至 01 月 31 日 入圍公告：2021 年 03 月 02 日 實體繳件：2021 年 06 月 07 日至 06 月 25 日 決選結果公告：2021 年 08 月初 展覽日期：2021 年 10 月 01 日至 11 月 28 日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	1. 藝術陶瓷 * 基於創意製作的純藝術雕塑作品、靜物藝術與可室內展出的裝置作品。 * 以陶瓷為題材的影像或聲音作品、表演、互動式作品等。 2. 生活陶瓷 * 凡是器具形狀的作品，即使在藝術目的下創作，也屬於生活陶瓷。 * 具有實用性功能的創作型陶瓷作品或具有設計因素的陶瓷作品 (包含餐具、茶具、照明、飾品、家居飾品等)。
<b>評審標準</b>	無相關敘述
<b>聯絡方式</b>	Korea Ceramic Foundation Exhibition Team 地址：263, Gyeongchungdae-ro 2697 beon-gil, Icheon-si, Gyeonggi-do, 17379, Korea 電話：+82-31-645-0632 傳真：+82-31-631-1650 電子信箱：kicb@kicb.co.kr
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://kicb.or.kr/">https://kicb.or.kr/</a>





工藝設計類：編號 05，第一等

## 日本伊丹國際首飾（工藝）展

ITAMI International Contemporary Jewellery (Craft) Exhibition

<b>競賽說明</b>	主辦單位：伊丹市立工藝中心 (THE MUSEUM OF ARTS & CRAFTS ITAMI) 自 1998 年創立此獎項，西元奇數年為首飾 (Jewellery) 展；西元偶數年則為工藝 (Craft) 展。 2017 年暫停舉辦一屆，因大規模工事工程，伊丹市手工藝品中心將於 2020 年 09 月 01 日至 2022 年 03 月 31 日關閉，2021 年的日本伊丹國際首飾 (工藝) 展將停辦，如之後有徵件消息會於官網公布。
<b>參賽資格</b>	不限，個人或是團體參賽皆可。 *各組參賽件數無上限，唯獨需注意不同理念之作品須分別填寫不同參賽表格。
<b>參賽時程</b>	報名截止：2019 年 07 月 26 日 展覽：2019 年 11 月 16 日至 12 月 22 日 頒獎典禮：2019 年 11 月 16 日
<b>參賽費用</b>	社會人士：11,000 日圓 學生：7,000 日圓
<b>參賽類別</b>	以「珠寶 (Jewellery)」作為主題，不限媒材
<b>評審標準</b>	無相關敘述
<b>聯絡方式</b>	The Museum of Arts & Crafts ITAMI 地址：5-28, Miyanomae 2-chome, Itami, HYOGO 664-0895, JAPAN 電話：+81 (0)72-772-5557 傳真：+81 (0)72-772-5558 電子信箱：crafts.itami@silk.ocn.ne.jp 線上諮詢：https://mac-itami.com/contact/
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="http://www.mac-itami.com/english/">http://www.mac-itami.com/english/</a>

工藝設計類：編號 06，第二等

## 德國杜塞道夫「Friedrich Becker」獎

Friedrich Becker Preis Düsseldorf

<b>競賽說明</b>	主辦單位：德國金工協會 (Gesellschaft für Goldschmiedekunst e. V.) 德國杜塞道夫「Friedrich Becker」獎由 Hildegard Becker 贊助德國金工協會，為表彰 Friedrich Becker 設計師在金工領域的傑出貢獻，從 1999 年起每三年由德國金工協會舉辦該競賽，獎金高達 10,000 歐元。該獎項旨在表彰的珠寶和金屬設計師出色的設計和精湛的質量，期望看到獨特的設計和探索新的材料和技術的作品。
<b>參賽資格</b>	國內外所有的金工、首飾創作者、金屬藝術家和設計師皆可參與。 *每人最多可提交三件作品。 *唯有在收到報名費用之後，報名表件才會送至評審會議審查。
<b>參賽時程</b>	書面審查：2020 年 02 月 14 日 (書面審查後，會通知並入選者郵寄實體作品) 實體作品審查：2020 年 03 月 16 日前寄達指定地點 線上獲獎公布：2020 年 06 月 23 日 ( <a href="http://www.fbp2020.com">www.fbp2020.com</a> ) 展覽 (杜塞道夫中央博物館 Stadtmuseum in Düsseldorf)：2020 年 06 月 23 日至 07 月 12 日 展覽 (德國哈瑙金飾博物館 German Goldsmiths' House in Hanau)：2020 年 07 月 17 日至 08 月 23 日
<b>參賽費用</b>	45 歐元
<b>參賽類別</b>	為珠寶或空心或扁平的餐具
<b>評審標準</b>	無相關敘述
<b>聯絡方式</b>	Gesellschaft für Goldschmiedekunst e. V. 地址：Altstädter Markt 6, D-63450 Hanau, Germany 電話：+49 6181 256556 傳真：+49 6181 256554 電子信箱：gfg-hanau@t-online.de
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.goldschmiedehaus.com/en">https://www.goldschmiedehaus.com/en</a>



工藝設計類：編號 07，第二等

## 韓國清州國際工藝大賽（雙年展）

Cheongju International Craft Competition

<b>競賽說明</b>	主辦單位：清州工藝雙年展委員會 (Cheongju Craft Biennale Organizing Committee) 為了讓韓國工藝走向世界化，自 1999 年起，清州國際工藝大賽（雙年展）每兩年舉辦一次，第一屆有 16 個國家參與展覽，到了 2011 年共有 60 個國家及三千多名藝術家參與，使其發展成為工藝領域上規模最大的活動，展示的工藝領域種類包括金屬、陶瓷、木漆、纖維、玻璃等，並會舉辦學術、研討會、教育體驗課程等活動推廣。2021 年主題為：「歡樂工具 Tools for Conviviality」。
<b>參賽資格</b>	不分年齡與國籍，個人或團體皆可參賽。 工藝競賽 (Craft Competition)： * 應徵作品必須是工藝品或與工藝品的性質一致，主題與風格不限。 * 作品種類包括金屬、陶瓷、木藝、漆藝、布料、玻璃等，或是超越工藝體裁的限制，並展現多樣性同時代工藝價值的獨創性作品。 * 惟只有 3 年以內創作的作品才能參賽 (參賽作品創作年度：2018、2019、2020、2021)。 * 每名 (組) 參賽者只可提交一件作品。 * 作品規格：不超過 150x150x150 cm。 工藝城市實驗室競賽 (Craft city Lab Competition)： * 參賽者須就工藝都市清州的發展項目提出構思，並編寫 (研究) 提案。
<b>參賽時程</b>	報名時間：2021 年 05 月 01 日至 05 月 31 日 展覽：2021 年 09 月 08 日至 10 月 17 日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	1. 工藝競賽 (Craft Competition)： * 徵集反映當代藝術和手工藝趨勢，並展現未來價值的工藝藝術品。 2. 工藝城市實驗室競賽 (Craft city Lab Competition)： * 將作為清州工藝雙年展主舞台的文化工廠 C，發展成為一個可以展示清州工藝城價值的象徵性區域計畫，隨後將被撰寫和出版。
<b>評審標準</b>	無相關敘述
<b>聯絡方式</b>	Cheongju Craft Biennale 地址：314 Sangdang-ro, Cheongwon-gu, Cheongju-si, Chungcheongbuk-do, 28501 Rep. of Korea 電話：+82 070 7777 7636 傳真：+82 043 268 0256 電子信箱：craftbiennale@hanmail.net
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.okcj.org">https://www.okcj.org</a>

建築與景觀設計類：編號 01，第一等

## IFLA 學生國際景觀建築設計競賽

IFLA STUDENT LANDSCAPE ARCHITECTURE DESIGN COMPETITION

<b>競賽說明</b>	主辦單位：國際景觀建築師協會 (International Federation of Landscape Architects) 2022 年第 58 屆 IFLA 世界大會於 08 月 31 日至 09 月 02 日在韓國光州舉行。這個偉大的全球平台聚集了景觀設計師以及相關行業和學術界人士，以交流知識和專業知識，改善建築環境在內的自然系統。IFLA 世界大會的學生設計比賽旨在展示全球建築景觀教育最高水準的實現。比賽的目標是提出想法並制定潛在的基於景觀建築的設計解決方案，以克服全球當前和未來的問題。
<b>參賽資格</b>	2022 比賽主題 - 【RE:PUBLIC, LANDSCAPE】 隨著疫情蔓延、科技革命和政治衝突，世界發生了翻天覆地的變化。我們專業人士現在的使命是為 2022 年提供健康、快樂和美麗的願景。為此，我們將聚集在一起討論從地方到全球範圍內的景觀問題。 通過此次活動，我們將重新獲得景觀設計領域的公眾領導地位，因為我們重新：拜訪迄今為止的專業和學術成就，通過新興的話語和技術再造地球，重新讓日常生活變得更健康、更有活力，並最終重新與自然聯繫。  比賽向所有有關景觀建築系學生開放。 個人和團體皆可報名，並且每個人或小組只允許一個參賽作品。 * 團體報名，只需一名提交者註冊以避免重複。 * 歡迎廣泛的跨學科意見，設計仍必須注重景觀的配置水準且團隊中必須有一名景觀設計專業的學生。 * 每個團隊的成員數不得超過五人。 * 陪審團成員的專業合作者和同事以及他們的三等親屬不得參加比賽。 * 在比賽過程之前或期間，禁止學生聯繫任何陪審團成員。
<b>參賽時程</b>	報名時間：2022 年 04 月 18 日至 04 月 29 日 獲獎公告：2022 年 09 月 02 日 展覽：2022 年 08 月 31 日至 09 月 02 日
<b>參賽費用</b>	30,000 韓元 / 件 (無論是個人還是團體提交，每次提交均需支付報名費)
<b>參賽類別</b>	1. Analysis and Planning 2. Landscape Design 3. Applied Research
<b>評審標準</b>	演示的分析和方法、規劃和設計策略的品質、分析結果和規劃工作的整合、創新方法和新的研究領域、數據收集和清晰分析
<b>聯絡方式</b>	Landscape Architecture Korea Co., Ltd 地址：2F, 143, Bangbae-ro, Seocho-gu, Seoul, Korea. 電話：+82-2-521-4626 電子信箱：info@ifla2022korea.com、studentcompetition@ifla2022korea.com
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.ifla2022korea.com/html/10">https://www.ifla2022korea.com/html/10</a>





建築與景觀設計類：編號 02，第一等

## Archiprix 全球建築畢業設計大獎 (雙年獎)

Archiprix International

<b>競賽說明</b>	主辦單位：Archiprix 基金會 (Archiprix foundation) Archiprix 全球建築畢業設計大獎 (雙年獎) 隸屬於 Archiprix 基金會。Archiprix 基金會是荷蘭高等教育學院在建築、城市化和 / 或景觀建築領域的合作組織。Archiprix 全球建築畢業設計大獎 (雙年獎) 是一個兩年一次的競賽。在偶數年的春季向 1,700 所註冊大學發送邀請函，邀請全球所有大學學院選擇並提交他們唯一、最好的畢業項目，個別畢業生無法申請，每屆都會展示新一代世界上頂尖的建築師、城市設計師和景觀設計師以及他們的畢業設計，形成了一個擴展的國際平台，用於培訓大學和剛畢業的有才華的設計師。
<b>參賽資格</b>	Archiprix 全球建築畢業設計大獎 (雙年獎) 向全球所有教授建築城市設計和 / 或景觀建築的大學發出邀請。受邀學校選擇 2018 年 05 月 01 日之後完成的最佳畢業項目，並邀請設計師提交選定的項目參加。提交的畢業項目必須符合規定的面板尺寸 (6 個面板 A2)。除了 6 個面板外，設計師還可以在我們的網站上上傳項目，所有感興趣的人都可以訪問所有版本的條目。
<b>參賽時程</b>	註冊截止：2020 年 09 月 30 日 繳件截止：2020 年 10 月 31 日 評審：2020 年秋季 工作坊、展覽：2021 年 04 月 頒獎典禮：2021 年 05 月 07 日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	1. 建築設計、2. 城市設計、3. 景觀設計
<b>評審標準</b>	1. 新穎性、2. 創造性
<b>聯絡方式</b>	Archiprix International 地址：Museumpark 25, 3015 CB Rotterdam, the Netherlands 電子信箱：office@archiprix.org
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.archiprix.org/2021/">https://www.archiprix.org/2021/</a>

建築與景觀設計類：編號 03，第一等

## OISTAT 國際劇場建築競賽

OISTAT Theatre Architecture Competition

<b>競賽說明</b>	主辦單位：OISTAT 國際劇場組織 (Organisation Internationale des Scénographes, Techniciens et Architectes de Théâtre) 國際舞台美術家劇場建築師暨劇場技術師組織，全名為 Organisation Internationale des Scénographes, Techniciens et Architectes de Théâtre，英譯為 International Organisation of Scenographers, Theatre Architects and Technicians，簡稱 OISTAT 國際劇場組織，於西元 1968 年創立於捷克布拉格，創立之始，主要作為東西歐劇場設計相關工作者的交流平台，自共產黨鐵幕崩解以後，逐漸轉型為全球性的國際組織。目前 OISTAT 擁有 31 個會員中心，另有個人會員與組織會員，分佈於全球約 50 個國家。在行政院文建會 (後升格為文化部) 的支持下，OISTAT 國際劇場組織總部於 2006 年初從荷蘭正式移設台灣，成為少數以台灣名義參與的國際組織，並且也是第一個將總部移設台灣的國際性非政府組織。
<b>參賽資格</b>	凡任何與劇場工作者如導演、設計師、編劇、技術師、演員、舞者、音樂家之間的跨界合作均歡迎投件。 *若您是評審團成員的學生或是其事務所團隊的一員，恕無法報名參加。
<b>參賽時程</b>	收件時間：2021 年 11 月 30 日至 2022 年 04 月 30 日 23:59 UTC -12 (以電子投遞方式投件，逾期恕不接受申請。) 獲獎公告：2022 年 06 月 01 日 (於 OISTAT 國際劇場組織官方網站公布。) 頒獎典禮及展覽：2022 年 08 月 06 日至 08 月 16 日在加拿大卡加利 WSD 世界劇場設計展 (World Stage Design) 舉辦
<b>參賽費用</b>	60 美元 / 件
<b>參賽類別</b>	競賽主題—「靈活的戶外表演空間」 (Adaptable outdoor performance space) 本屆 TAC 劇場建築國際競圖的基地位在加拿大班夫藝術與創意中心 (Banff Centre for Arts and Creativity)。班夫藝術與創意中心位在班夫國家公園內，距離卡加利市約 100 公里處。班夫中心成立於 1933 年，是一個培育藝術家的藝術教育中心。從戲劇課程起家，逐漸發展為一個全球性的組織，在藝術學科、文化和創造力方面處於領先地位。位處加拿大洛磯山脈，班夫藝術與創意中心旨在激勵校園裡的每一個人，無論是藝術家、領導者和思想家，釋放人們的創造潛力。該中心目前有一座戶外劇場，用於夏季活動。本屆 TAC 競圖主題「靈活的戶外表演空間 (Adaptable outdoor performance space)」，邀請參賽者設計出能夠適應不同氣候條件的戶外劇場，該設計必須能在夏季過後仍能滿足各種大小和類型的表演需求。競圖基地班夫藝術與創意中心位於加拿大中部，夏季相當短且冬季嚴寒，因此，設計上須考量如何能順利於季節轉換之時，仍能成功讓演出進行。TAC 劇場建築國際競圖鼓勵建築師與其他領域的人才合作 (如導演、設計師、技術人員、演員、舞者、音樂家等) 共同報名投件。
<b>評審標準</b>	1. 觀眾凝聚力、2. 視線安排、3. 劇場聲學、4. 技術需求、5. 可容納不同表演類型的彈性
<b>聯絡方式</b>	The 11th OISTAT Theatre Architecture Competition 電子信箱：info.wsd2021@ucalgary.ca  OISTAT 國際劇場組織 國際舞台美術家劇場建築師暨劇場技術師組織 地址：10452 台北市玉門街 1 號 CIT 台北創新中心 L 室 電話：02 2596 2294 傳真：02 2598 1647 電子信箱：headquarters@oistat.org
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.oistat.org">https://www.oistat.org</a>



建築與景觀設計類：編號 04，第一等

## RIBA 英國皇家建築師學會會長獎

RIBA Presidents Medals Students Award

<b>競賽說明</b>	<p>主辦單位：英國皇家建築師學會 (The Royal Institute of British Architects，簡稱 RIBA)</p> <p>成立於 1834 年的英國皇家建築師學會，是英國的一個建築師職業組織，原稱倫敦英國建築師學會，1836 年，當時英國建築師學會為喬治·戈德溫 (George Godwin) 的論文《混凝土的性質和特性》(Nature and Properties of Concrete) 頒發了第一枚銀質獎章，總統勳章是 RIBA 最古老的獎項，被認為是全球建築教育界最具聲望的獎項。</p> <p>1837 年獲得威廉四世的皇家憲章，因而冠上皇家頭銜，稱皇家倫敦英國建築師學會，1892 年去掉「倫敦」一詞。</p> <p>現時的獎項形式可追溯到 1986 年，當時在慶祝 150 周年慶典上，學院用銅牌和銀牌取代了大量的學生獎、獎學金和獎品，以獎勵 RIBA 第一部分和第二部分的傑出設計作品。在 2001 年，增加了論文獎以獎勵完成的書面工作。每年 12 月的頒獎典禮上，優勝者將獲得 RIBA 主席頒發的獎項。與此同時，其作品展覽也將在英國和國際上巡迴展出。</p>
<b>參賽資格</b>	<p>歡迎來自世界各地受邀的建築學校的參賽者，每一所建築學院可以提名學生一篇論文作為論文獎類別、最多兩個銅獎類（第一部分）設計項目、以及最多兩個銀獎類（第二部分）的設計項目。</p> <p>*每個提交的內容必須由被提名人製作或經許可使用。</p> <p>*參賽作品可能是由多個學生共同製作的。</p>
<b>參賽時程</b>	<p>論文獎截止：2022 年 07 月 15 日 3pm GMT (格林威治標準時間)</p> <p>銅獎截止：2022 年 07 月 22 日 3pm GMT (格林威治標準時間)</p> <p>銀獎截止：2022 年 07 月 29 日 3pm GMT (格林威治標準時間)</p>
<b>參賽費用</b>	<p>未經英國皇家建築師協會認證過的學校，需繳交 450 英鎊 (375 英鎊加 20% 增值稅)。</p>
<b>參賽類別</b>	<p>1. 論文獎、2. 銀獎、3. 銅獎</p>
<b>評審標準</b>	<p>無相關敘述</p>
<b>聯絡方式</b>	<p>RIBA HEADQUARTERS - 66 PORTLAND PLACE          地址：66 Portland Place, London, W1B 1AD          電子信箱：info@riba.org、presidents.medals@riba.org          電話：+44(0)20 7580 5533</p>
<b>參考資料</b>	<p>官方網站 <a href="http://www.presidentsmedals.com/">http://www.presidentsmedals.com/</a></p>

建築與景觀設計類：編號 05，第二等

## ISARCH 建築學生獎

ISARCH Awards for Architecture Students

<b>競賽說明</b>	<p>主辦單位：ISARCH 建築學生獎 (ISARCH Awards for Architecture Students)</p> <p>ISARCH 是一個非營利性組織，創辦人為 Adrià Clapés Nicolau and Francesca Neus Frontera Carbonell，最初由建築專業的學生和年輕建築師組成，其目標是為圍繞學生在大學學習框架內貢獻的架構解決方案提供一個辯論平台。它為學生的工作提供了一個超越學生和講師之間傳統關係的國際預測機會。ISARCH 建築學生獎要求各參與大學採用的各種教學和學習方法學的見解和合作。這種合作為開放反思和評論創造了良好的環境，這對於推進建築知識和技術知識的發展和進步至關重要。ISARCH 建築學生獎的另一個目標是鼓勵年輕人加入有關建築的辯論，並以他們獨特的視角和意見作出貢獻。ISARCH 建築學生獎背後的理念是支持年輕人和新興人才的創造力，並促進參與這一舉措的各學生之間的爭論。</p>
<b>參賽資格</b>	<p>所有在提交日前 3 年內已畢業的建築師和建築系的學生均可參加比賽。</p> <p>*每個參與者或團隊參與者可以提交任意數量的項目，無論其性質，計劃和預算如何。</p>
<b>參賽時程</b>	<p>註冊期間：2017 年 12 月 01 日至 2018 年 10 月 15 日</p> <p>評審期間：2018 年 11 月 02 日至 11 月 19 日</p> <p>獲獎公告：2018 年 12 月 03 日</p>
<b>參賽費用</b>	<p>2017 年 12 月 03 日至 2018 年 01 月 09 日：15 歐元</p> <p>2018 年 01 月 10 日至 2018 年 06 月 29 日：30 歐元</p> <p>2018 年 06 月 30 日至 2018 年 10 月 15 日：60 歐元</p>
<b>參賽類別</b>	<p>所有建築相關設計作品</p>
<b>評審標準</b>	<p>專家評審小組佔最終分數 80%</p> <p>線上票選佔最終分數 20%</p>
<b>聯絡方式</b>	<p>電子信箱：info@isarch.org</p>
<b>參考資料</b>	<p>官方網站 <a href="https://www.isarch.org">https://www.isarch.org</a></p>





建築與景觀設計類：編號 06，第二等

## eVolo 摩天大樓設計競賽

### eVolo Skyscraper Competition

<b>競賽說明</b>	主辦單位：eVolo 雜誌 (eVolo Magazine) eVolo 雜誌很高興邀請世界各地的建築師、學生、工程師、設計師和藝術家參加摩天大樓比賽。eVolo 摩天大樓競賽於 2006 年成立，是世界上最具聲望的高層建築獎項之一，它通過實施新穎的技術、材料、計劃、美學和空間組織以及關於全球化、靈活性、適應性和數字革命的研究，確認重新定義摩天大樓設計的傑出想法。這是一個研討摩天大樓和自然世界、摩天大樓和社區、摩天大樓和城市之間關係的論壇。
<b>參賽資格</b>	不限，包括來自世界各地的學生和專業人士。 * 參賽者可以提交各種項目，但必須對每個項目進行註冊。 * 每個團隊的參加人數沒有限制，接受個別參賽作品。
<b>參賽時程</b>	早鳥註冊：2021 年 08 月 06 日至 11 月 16 日 追加註冊：2021 年 11 月 17 日至 2022 年 01 月 25 日 作品提交截止：2022 年 02 月 08 日 23:59 (美國東部時區) 獲獎公布：2022 年 04 月 26 日
<b>參賽費用</b>	早鳥註冊：95 美元 追加註冊：135 美元
<b>參賽類別</b>	不限任何形式的高層建築設計
<b>評審標準</b>	無相關敘述
<b>聯絡方式</b>	電子信箱：skyscraper2022@evolo.us
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.evolo.us/category/competition/">https://www.evolo.us/category/competition/</a>

建築與景觀設計類：編號 07，第二等

## 日本中央玻璃國際建築設計競賽

### Central Glass International Architectural Design Competition

<b>競賽說明</b>	主辦單位：日本中央玻璃國際建築設計競賽 (Dept. of Central Glass International Architectural Design Competition) 自 1966 年以來，我們每年都會舉辦中央玻璃國際建築設計競賽。這場競爭由知名專業的建築師來評判，激發了渴望成為建築師的學生以及建築公司和總承包商設計部門的興趣。1976 年，海外參賽作品首次受邀參加比賽，該比賽成為國際賽事。希望這次競賽將是一個機會，在這個社會和環境中，需要追求經濟效益和合理性以及保護自然環境和保護歷史和傳統文化的今天。
<b>參賽資格</b>	不限。
<b>參賽時程</b>	註冊截止：2022 年 08 月 26 日 決選結果通知：2022 年在 11 月 05 日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	2022 年第 57 屆競賽主題：Architecture that Connects Cities with Rural Communities (連接都市和農村的建築) 現代化和工業化帶來的經濟增長加速了農村人口向都市的大規模外流，並在生活在都市和農村的人們可以獲得的相應資源有了差異。隨著農村居民的平均年齡不斷增加，居民的出生率不斷下降，讓人擔心農業的沒落且增加農村地區的貧困，並可能導致農村社區的崩盤。 都市依靠國內外農村地區來供應大部分的食物，不斷增加的都市人口和氣候危機可能都會使穩定的糧食採購更加困難。工業化國家人民的富足生活只有通過發展中國家人民的勞動和生產才能實現。人們未能察覺這些事實不僅限於一個地方或國家，這是全世界的一個問題。一種迫在眉睫的危機感激發了將都市與農村聯繫起來的新嘗試。
<b>評審標準</b>	無相關敘述
<b>聯絡方式</b>	Dept. of Central Glass International Architectural Design Competition. 電話：+81 03-6205-4382 地址：Kasumigaseki Building 17F 3-2-5, Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-6017, Japan
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.cgc-jp.com/kyougi/">https://www.cgc-jp.com/kyougi/</a>



建築與景觀設計類：編號 08，第二等

## IFLA 亞太區學生國際景觀建築設計競賽

IFLA APR Student Design Competition

<b>競賽說明</b>	主辦單位：國際景觀設計師協會亞太地區分會 (IFLA Asia Pacific Region) 國際景觀設計師協會亞太地區分會（簡稱：IFLA APR）是國際景觀設計師協會（IFLA）組織的一個子組。國際景觀設計師協會是代表全球景觀設計師的機構。其目的是在處理全球性問題時協調成員協會的活動，並確保景觀設計行業繼續繁榮，繼續影響我們的環境設計和管理。IFLA APR 由位於亞太地區的各專業 IFLA 提名的代表組成（現為 14 個會員），代表各自國家參加 IFLA，作為一個合作小組，共同支持整個亞太地區的景觀設計問題和項目。
<b>參賽資格</b>	比賽向所有有關景觀建築學位、本科生和研究生開放，包括文憑、在學生和研究生且沒有具體確定為景觀建築的大學課程中學習景觀設計的學生。 *個人和團體皆可報名，並且每位學生或小組只允許一個參賽作品。 *在比賽評判時，學生必須參加一個項目才有資格參賽。 *歡迎廣泛的跨學科學生參加，但團隊必須由一位景觀學生領導。 *每個參與組的成員人數不得超過五人。 *陪審團成員的專業合作者和同事以及他們的第三級親屬不得參加比賽。 *在比賽過程之前或期間，禁止學生聯繫任何陪審團成員。
<b>參賽時程</b>	繳交截止日：2017 年 09 月 15 日 決賽選手宣布：2017 年 10 月 01 日 國會展覽日：2017 年 11 月 02 日至 03 日 頒獎典禮：2017 年 11 月 04 日 * 2018 年官網未公告比賽資訊
<b>參賽費用</b>	500 泰銖
<b>參賽類別</b>	綠色 / 藍色基礎設施和補救 脆弱的景觀和社區 韌性和氣候變化 景觀和糧食安全 可永續性景觀
<b>評審標準</b>	有效調查比賽主題 說明改進方法的最佳的景觀設計的標準和實踐方法 反映和關注環境、文化、歷史和其他議題的證據 融合實用和美學兩個方面的景觀建築
<b>聯絡方式</b>	2017iflaapr@gmail.com
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.2017iflaapr.com/payment">https://www.2017iflaapr.com/payment</a>

建築與景觀設計類：編號 09，第二等

## 美國建築大師獎

The Architecture MasterPrize (AMP)

<b>競賽說明</b>	主辦單位：Famani 集團 (Famani Group) Famani 集團成立於 1985 年，是國際設計獎 (IDA)、國際攝影獎、巴黎攝影大賽、倫敦國際創意大賽和年度露西攝影獎的組織者。美國建築大師獎使命是在全世界各地促進對高品質建築設計的欣賞，旨在表彰對建築的所有領域做出重大貢獻的個人和團隊，為了頌揚建築、景觀和室內設計領域的創新和創造力，該獎向全球範圍內的參賽者開放，接受來自世界各地建築師的參賽作品。獲獎者將由在建築界受尊敬的建築師和領導者組成的評審團選出，他們將獲得 AMP 獎盃，向全世界展示他們的設計等等。
<b>參賽資格</b>	全球 18 歲以上的任何人。 *學生作品將與專業作品分開與其他學生作品一起評判。 *可提交概念設計、進行中、已完成（不得超過 5 年）的作品。
<b>參賽時程</b>	早鳥報名截止（20% 折扣）：2022 年 04 月 30 日 一般報名截止（10% 折扣）：2022 年 06 月 30 日 晚鳥報名截止：2022 年 07 月 31 日 *最終截止日期後繳交需繳納 10% 滯納金
<b>參賽費用</b>	專業組：330 美元 / 件，早鳥報名的折扣價為 280 美元 / 件。 學生組：80 美元 / 件，提交成多個類別的作品（相同的文本、圖像），在附加類別中享受 30% 的折扣。
<b>參賽類別</b>	共 41 個類別，主要分為以下 3 大類： 1. 建築設計 2. 室內設計 3. 景觀建築設計
<b>評審標準</b>	評審基於卓越的設計（包括美學，環境，文化和背景考慮）以及項目的整體原創性 - 包括新的創新技術或使用的創造性解決方案。在評審過程中還考慮了項目的實用性，功能要求的實現，永續性實踐和項目的整體環境考慮因素。
<b>聯絡方式</b>	Architecture MasterPrize Main Office 地址：1318 E 7th St., Suite 140, Los Angeles, CA, 90021 USA 電子信箱：support@architectureprize.com
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://architectureprize.com/">https://architectureprize.com/</a>





建築與景觀設計類：編號 10，第二等

## VELUX 國際建築設計競賽

### International VELUX Award

<b>競賽說明</b>	主辦單位：VELUX 集團 (VELUX Group) VELUX 集團自 2004 年起，每兩年邀請建築學學生參加國際 VELUX 獎。VELUX 國際建築設計競賽旨在挑戰學生探索日光在建築中的作用並激發新思維，其目標是與建築學生就如何使用陽光和日光作為能源和光的主要來源以及如何確保在建築物中生活和工作的的人的健康和福祉進行交流。該獎項是全球性的，對任何註冊建築學院教師支持的建築學生開放，由國際知名建築師組成的評審團將頒發多個獲獎者和榮譽獎項。自從 2004 年首次推出國際 VELUX 建築學學生獎以來，該獎已發展成為塑造未來建築的建築師的最大同類競賽。自首屆以來，共來自 80 多個國家的約 5,000 名學生提交了近 4,000 個項目。
<b>參賽資格</b>	該獎項面向全球任何註冊建築學專業的學生（個人或團隊）。 * 該獎項歡迎來自 2021 至 2022 學年的個人或團隊學生（大學生或碩士生）。 * 無論是個人還是團隊，博士生皆不被允許參加。 * 每個學生或學生團隊都必須得到建築學院的老師的支持和批准。 * 每所學校的參賽作品數量沒有限制，但參賽學校應確保提交項目的質量。 * 鼓勵跨學科團隊，包括工程，設計和景觀美化。 * VELUX 員工無法參與。
<b>參賽時程</b>	註冊時間：2021 年 09 月 01 日至 2022 年 04 月 15 日 徵件時間：2022 年 04 月 15 日至 06 月 15 日 陪審團會議：2022 年 06 月 25 日至 06 月 26 日 獲獎者通知：2022 年 07 月
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	2022 年競賽主題為「明日之光」。 1. 建築物中的日光 顯示適用於為建築物提供日光和陽光的原則的項目：包括建築施工效果和場地背景、形狀和尺寸、窗口、屏幕、陰影、內部分隔、材料和外部條件。特別關注健康和幸福建築以及應對城市，社區和現代社會所面臨挑戰的項目，以及日光和建築可以透過更好、更健康的環境幫助創造變化。 2. 日光調查 著眼於光的物理特性，光學和材料基礎知識，以及技術發展、新材料、日光儲存或運輸的項目。將公共空間日光的功能、娛樂、文化或精神用途以及日光對心理狀態、健康和幸福的影響，以及季節日光的動態和時間質量及其對行為和空間的影響。
<b>評審標準</b>	1. 採光作為建築的前提、2. 項目如何進行研究和記錄、3. 該項目如何解決當前和未來的挑戰、4. 實驗和創新的水平、5. 項目的整體圖形展示，項目如何展現
<b>聯絡方式</b>	電子信箱：iva@velux.com
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://daylightandarchitecture.com/iva">https://daylightandarchitecture.com/iva</a>

建築與景觀設計類：編號 11，第三等

## IIDA 國際室內設計協會學生設計競賽

### IIDA Student Design Competition

<b>競賽說明</b>	主辦單位：國際室內設計協會 (International Interior Design Association) 國際室內設計協會 (International Interior Design Association, 簡稱 IIDA) 是全球範圍內的商業室內設計協會。IIDA 遍布 58 個國家，擁有 15,000 多名會員，包含設計專業人士、行業分支機構、教育工作者、學生、公司及其客戶。IIDA 主張在教育、卓越設計、立法、領導力、認證和社區推廣等方面取得進步，以提高室內設計的價值，都會對人們的健康和福祉產生積極的影響。IIDA 國際室內設計協會學生設計競賽旨在表揚全球室內設計專業學生的才華和新穎的設計思想。比賽為新銳設計師提供了展示他們的作品並在室內設計行業中曝光的機會。
<b>參賽資格</b>	向世界各地的室內設計或建築項目研究生和大學生開放。 * 可個別報名或團隊報名（至多五人）。
<b>參賽時程</b>	報名時間：2022 年 01 月 10 日至 02 月 18 日 23:59（北美中部時區）
<b>參賽費用</b>	個人：IIDA 學生會員 25 美元、非學生會員 50 美元 團隊：IIDA 學生會員團隊中至少一名學生必須是 IIDA 學生會員 40 美元、非學生會員 80 美元
<b>參賽類別</b>	2022 設計問題： 克里夫蘭 (Cleveland) 一家首屈一指的醫療系統將在一個商業辦公大樓內翻新一樓套房。該診所將專門治療情緒障礙（抑鬱、焦慮、創傷後應激障礙和飲食失調）以及自闭症和藥物濫用等其他疾病。患者年齡從 2 歲到 18 歲不等。 挑戰： 2022 年 IIDA 學生設計競賽邀請您進行空間規劃和設計行為健康診所，該診所將專注於為藥物濫用患者以及情緒和焦慮症患者提供門診服務。 工作人員將教患者如何應對日常壓力，並與不再需要日常支持的患者一起工作。 擬議的平面圖應包括候診室、檢查室、治療室和行政空間。 室內設計和建築應該創造一個療愈環境，同時促進溝通和協作，同時促進患者的尊嚴和安全。 對這些患者群體來說，一種底護感、正常感和安全感是關鍵。與行為健康設計相關的一些關鍵字包括：溫馨、充滿希望、自然光、聲學、人身安全、積極分散注意力。
<b>評審標準</b>	創新與創造力 20% 一致性和功能性 20% 人類和環境影響 20% 完成計劃要求程度和額外超出基本計劃的程度 20% 簡報能力 20% * 參賽作品的評判標準包括美學、設計、創造力和功能的卓越性，以及設計解決方案對項目挑戰的適用性以及設計元素的成功整合。
<b>聯絡方式</b>	IIDA 電話：+01 312 467 1950 電子信箱：iidahq@iida.org 地址：111 E. Wacker Dr., Suite #222, Chicago, IL 60601
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://iida.org/competition">https://iida.org/competition</a>



時尚設計類：編號 01，第一等

## 法國路易威登精品大獎

### LVMH Prize

<b>競賽說明</b>	主辦單位：路易·威登集團 (LVMH group) 1987 年創立的 LVMH 集團，一直以「對創意的熱情」為動力，通過各種企業慈善活動支持時尚世界，包括：ANDAM 時尚獎（國家藝術與文化協會）、耶爾國際時裝和攝影節、倫敦中央聖馬丁藝術與設計學院、由法國文化和傳播部創建的年輕設計師投資基金，以及 Montfermeil 文化和創作節，並於 2013 年為年輕時裝設計師推出 LVMH 獎。
<b>參賽資格</b>	年齡限制 18 至 40 歲 至少製作設計並販售兩個系列的作品，含女裝、男裝或中性服裝（不含配件） 至少有六件自己設計的女裝、男裝或中性服裝。
<b>參賽時程</b>	青年設計師報名截止：2022 年 01 月 30 日 畢業生報名截止：2022 年 03 月 15 日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	1. 青年時裝設計師大獎 (THE YOUNG FASHION DESIGNER PRIZE) 2. 時尚畢業生大獎 (THE GRADUATE APPLICATION)
<b>評審標準</b>	才能、創造熱情和對永續發展等關鍵問題的認識。
<b>聯絡方式</b>	LVMH Data Protection Officer, 24-32 rue Jean Goujon, 75008 Paris, France. 電話：+33 (0)1 44 13 22 22 傳真：+33 (0)1 44 13 22 23 電子信箱：dpo.holding@lvmh.fr、lvmhprize@lvmh.fr
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.lvmhprize.com/">https://www.lvmhprize.com/</a>

時尚設計類：編號 02，第二等

## 世界可穿著藝術大賽

### World of WearableArt Awards Show (WOW)

<b>競賽說明</b>	主辦單位：世界可穿著藝術大賽 (World of WearableArt，簡稱 WOW) 世界可穿著藝術大賽舉辦已有三十多年，邀請了來自世界各地和不同背景的設計師創造難以想像的事物，挑戰傳統、挑戰對創造的期望，設計師的作品展現在超過 6 萬人的觀眾面前舞台上，對於設計師而言，世界可穿著藝術大賽提供了一個獨特的平台，來分享和展示他們的創造力和靈感，通過與其他創意公司的全球聯繫拓展視野，嘗試新的技術和技術，並建立自己的專業設計作品組合。
<b>參賽資格</b>	參賽者須年滿 18 歲。 * 須以自己名義參加，不能以其他機構名義參與。 * 最多可三人組隊團體報名。 * 需要製作一件完整的服裝。另請注意，不接受圖紙和草圖。 * 一個參賽作品最多可以包含三件服裝，您可以提交的參賽作品數量沒有限制。 * 服裝上不能有任何的品牌標示及名稱，服裝長度不得超過 3 公尺。 * 學生創新獎的資格為設計師必須目前就讀於高等教育課程或在截止日期前一年內畢業。
<b>參賽時程</b>	報名時間：2020 年 07 月 01 日至 2021 年 03 月 26 日 11:59 PM (紐西蘭時間) 截止。 預選公告：2021 年 04 月 01 日 提交作品截止：2021 年 06 月 15 日 05:00 PM (紐西蘭時間) 初選：2021 年 07 月 02 日至 07 月 04 日 初選結果公告：2021 年 07 月 16 日 決選：2021 年 09 月 最終評選：2021 年 09 月 27 日 頒獎典禮：2021 年 10 月 01 日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	每年提出六個詞為當屆主題，設計師可以選擇其中一個最具啟發自我的字彙進行創作，並且參與 WOW 舉辦的各項獎項。 2021 年的主題為：伊麗莎白時代 (Elizabethan Era)、建築 (Architecture) 單色 (Monochromatic)、前衛 (Avant-garde)、奧特亞羅瓦 [毛利語：長白雲之鄉] (Aotearoa)、開放 (Open)
<b>評審標準</b>	創意與創新、概念、製作品質、健康和 safety、表演潛力。
<b>聯絡方式</b>	電子信箱：info@worldofwearableart.com
<b>參考資料</b>	官方網站 <a href="https://www.worldofwearableart.com/">https://www.worldofwearableart.com/</a>





時尚設計類：編號 03，第一等

## 義大利國際人才支持獎

### International Talent Support (ITS)

<b>競賽說明</b>	<p>主辦單位：EVE S.r.l. (The electric vehicles consulting company)</p> <p>International Talent Support (ITS) 成立於 2002 年，在其 20 年的歷史中，它已發展成為最受認可的平台，支持年輕人才的強大平台。最重要的是，它創建了一個支持創造力不斷成長的家庭，就像一棵樹的樹枝朝著不同的方向生長，卻由相同的根源培育。它建立了一個令人印象深刻的 Creative Archive (創意檔案館)，這是一個追蹤時尚發展歷史的獨特收藏。在超過 580 名入圍者中，有許多是由頂級時尚品牌選出的，他們現在在這些品牌擔任關鍵職位，或者已經成功開發了自己的品牌。</p>		
<b>參賽資格</b>	<p>今年即將畢業的應屆畢業生和學生 (學士或碩士)。</p> <p>時裝、配飾和珠寶的新銳設計師。</p> <p>團體報名至多兩人。</p>		
<b>參賽時程</b>	<p>報名時間：2022 年 03 月 17 日至 05 月 13 日</p> <p>入選：2022 年 06 月底</p> <p>公布得獎名單：2022 年 09 月 09 日至 09 月 10 日</p>		
<b>參賽費用</b>	<p>免費報名</p>		
<b>參賽類別</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>時裝：包含男裝、女裝、無性別服裝、季節時裝，沒有限制樣式、類別或主題。需繳交 5 至 8 套服裝。</li> <li>配飾：包含鞋類、皮帶、帽子、包袋、眼鏡、任何身體配件。需繳交最少 5 件項目 (一雙鞋視為一件作品，只會選其中一支參賽)。</li> <li>珠寶：包含項鍊、戒指、胸針、耳環、手鐲、其他。參賽作品可為包含以上項目之系列作品。需繳交最少 5 件項目。</li> <li>ITS 數位時尚獎：無論是時裝、配飾還是珠寶皆必須遵守現實世界中的物理定律，儘管可以開發虛構的服裝項目。</li> </ol>		
<b>評審標準</b>	<p>創意性、可行性、作品完成度</p>		
<b>聯絡方式</b>	<p>EVE Schools and Contestants Office</p> <p>Flavia Cocuccioni</p> <p>電子信箱： schools-contestants@itsweb.org</p>	<p>EVE Schools and Contestants Office</p> <p>Virginia Dordei</p> <p>電子信箱： schools-contestants2@itsweb.org</p>	<p>電話：+39 040 300589</p> <p>傳真：+39 040 9828121</p>
<b>參考資料</b>	<p>官方網站 <a href="https://www.itsweb.org/jsp/en/index/index.jsp">https://www.itsweb.org/jsp/en/index/index.jsp</a></p>		

時尚設計類：編號 04，第一等

## iD 國際新銳設計師獎

### iD International Emerging Designer Awards

<b>競賽說明</b>	<p>主辦單位：iD 但尼丁時尚公司 (iD Dunedin Fashion Inc)</p> <p>iD Dunedin 是一家非營利性慈善組織，致力於在但尼丁和紐西蘭發展永續時尚產業。iD Dunedin 得到了城市、社區和商業合作夥伴的支持，由一個管理團隊負責營運，並由 iD Dunedin 時尚公司負責管理，活動籌集的資金將用於未來幾年的活動。iD 國際新銳設計師獎，於 2021 年舉辦第 17 屆，是唯一一個面向新興設計人才的獎項，向五年內畢業的世界各地設計師開放。iD 國際新銳設計師獎是一個獨特的活動，展示了來自紐西蘭和國外的知名設計師與來自全球的創新新興時尚的融合。</p>		
<b>參賽資格</b>	<p>參賽者可以為正在學服裝設計的學生，也可以為五年內的畢業生。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 沒有年齡或國家地區限制。</li> <li>* 可個人或團體報名。</li> <li>* 須提交 3 至 5 套服裝。</li> <li>* 以作品集方時來繳交作品，內容須符合比賽要求格式，以 PDF 呈現 (最多 8 頁)。</li> </ul>		
<b>參賽時程</b>	<p>報名截止：2021 年 04 月 14 日</p> <p>入選通知：2021 年 04 月 21 日</p> <p>入選者繳交影片截止：2021 年 05 月 07 日</p> <p>iD 電影首映：2021 年 06 月 19 日</p> <p>時裝週：2021 年 06 月 18 日至 06 月 20 日</p> <p>* 2021 年 iD 國際新銳設計師獎的所有決賽入圍作品，都將出演一小時的電影，該影片將在 iD 國際新銳設計師獎的時裝週中首映。</p>		
<b>參賽費用</b>	<p>免費報名</p>		
<b>參賽類別</b>	<p>無相關敘述</p>		
<b>評審標準</b>	<p>無相關敘述</p>		
<b>聯絡方式</b>	<p>線上諮詢：<a href="https://www.idfashion.co.nz/contact">https://www.idfashion.co.nz/contact</a></p>		
<b>參考資料</b>	<p>官方網站 <a href="https://www.idfashion.co.nz/">https://www.idfashion.co.nz/</a></p>		



時尚設計類：編號 05，第一等

## 洛茲國際織錦三年展 International Triennial of Tapestry (ITT)

<b>競賽說明</b>	主辦單位：波蘭洛茲中央織品美術館 (Central Textile Museum of Lodz in Poland) 在 19 世紀和 20 世紀，洛茲是波蘭最大的紡織工業中心。編織博物館的成立於 1946 年，六年後，織布部在羅茲藝術博物館成立，它的收藏系統地增長，並且不僅在藝術博物館的場地，而且在其他文化機構中組織的展覽，引起了極大的迴響。1955 年，該部門已經擁有自己的總部 - Ludwig Geyer 的白色工廠。紡織工業歷史博物館於 1960 年成為獨立機構，1975 年，名稱改為中央紡織博物館，並於 2013 年被擴大，從此稱為中央織品美術館。洛茲國際織錦三年展，面向世界各地在其藝術作品中使用織物媒介的藝術家開放，其不僅展示了世界上最有趣的藝術面料成就，而且還邀請人們對重要的當代問題進行深入討論。
<b>參賽資格</b>	來自世界各地的藝術家或藝術團體。 * 每位參賽者限提交一件最近三年內完成的作品。 * 作品應該在其重要層面或其正式層與紡織品介質相關。 * 參賽的平面作品尺寸不得超過 3×3 公尺，立體作品不得超過 3×3×3 公尺，作品重量以 100 公斤為限。 * 競賽說明有權淘汰不符合上述規格的參賽作品，退件費用則由參賽者自行負擔。 * 作品呈現語言為波蘭語或英語。
<b>參賽時程</b>	報名時間：2021 年 06 月 11 日至 2022 年 02 月 28 日 公布入圍名單：2022 年 04 月 15 日 公佈獲獎名單：2022 年 10 月 08 日 展覽：2022 年 10 月 08 日至 2023 年 04 月 15 日
<b>參賽費用</b>	免費報名
<b>參賽類別</b>	第 17 屆洛茲國際織錦三年展的主題：「量子纏結 (Quantum entanglement)。」 主題說明： 我們生活在一個與依賴、利益、衝突糾纏在一起的網絡中，這就是為什麼我們選擇「量子纏結」作為國際織錦三年展主題的原因。這個專有名詞來自量子力學，雖然它不能精準地確定我們通過感官所經歷的現實，但它似乎可以比喻且定義了我們在世界中觀察到的一系列現象。 在物理學中，量子糾纏描述了一種有趣的現象，當兩個基本粒子有強大的力量的聯繫在一起時，如果其中一個發生變化，不管它們之間的距離如何，另一個例子也會同時發生變化，這種關係雖然不受空間和時間的限制，但也並非堅不可摧的。只要出現觀察者，雙方之間的聯繫就會被打破，觀察本身似乎是非侵入性的，但它破壞了量子糾纏關係。 我們生活在恐懼和希望之間，在滿足私人利益和對社會的義務之間左右為難的世界。觀察到這些緊張局勢不能再成為我們漠不關心的理由。找到與我們的態度相結合的東西是藝術家的一項特殊任務，他們能夠合併簡要描述遙遠的術語和現象，這使他們有機會找到一個將破碎的世界焊接在一起的理論。 因此，「量子纏結」特別適合國際織錦三年展，它不僅旨在展示藝術紡織品的正式成就，而且是對方法、思想、方向、對不斷變化的世界的參考的回顧，而對這些問題發表評論的責任是由紡織來完成的，因為它具有其他藝術領域所沒有的廣泛的術語和正式的解決方案。
<b>評審標準</b>	無相關敘述
<b>聯絡方式</b>	CENTRAL MUSEUM OF TEXTILES IN Lodz 地址：282 Piotrkowska St., 93 - 034 Łódź, Poland 電話：+48 572 087 469 電子信箱：triennial17@cmwl.pl 線上諮詢：https://www.idfashion.co.nz/contact
<b>參考資料</b>	官方網站 https://www.cmwl.pl

時尚設計類：編號 06，第二等

## 名古屋時裝大賽 Nagoya Fashion Contest

<b>競賽說明</b>	主辦單位：名古屋時裝推廣委員會 (Nagoya Fashion Promotion Committee) 名古屋時裝推廣委員會設立於 1987 年 05 月 12 日，由名古屋時尚協會、名古屋市和名古屋產業振興公社等組成，是一個旨在促進和支持該地區時裝業的組織，以本地區擁有的紡織業歷史和傳統為基礎，發展時尚行業和提升時尚思維，培養下一代人才，並利用資訊和網路等展開各式各樣的宣傳活動。
<b>參賽資格</b>	任何人皆可以參加，但不接受團體報名。 * 參賽作品需從未公開，不限件數。 * 參賽作品必須為根據設計草圖創作之作品，並在名古屋市參加最後公共評審前一天彩排，其費用自理。 * 在 B4 尺寸 (257x364 mm) 繪圖紙上製作彩色設計草圖。 * 可以根據需要，在同一張紙上附加織物樣本和其他相關圖像。 * 參賽作品排版方式需依照官方提供之樣版。
<b>參賽時程</b>	收件截止：2022 年 05 月 19 日 17:00 (以郵戳為憑) 初選：2022 年 06 月初 網路公告初選名單：2022 年 07 月初 決選及頒獎典禮：2022 年 09 月 15
<b>參賽費用</b>	從日本境外寄送作品：免費報名。 從日本境內寄送作品：須透過郵局“Kogawase”為每幅草圖支付 500 日元的費用。
<b>參賽類別</b>	女裝、男裝或童裝 (5 至 6 歲兒童之服裝)，主題不限，季節、正式、休閒皆可。
<b>評審標準</b>	表現力、原創性、作品完成度
<b>聯絡方式</b>	Nagoya Fashion Association 地址：6th Floor, Design Center Building, 3-18-1 Sakae, Naka-ku, Nagoya City 460-0008, Japan 電話：+81-52-265-2030 傳真：+81-52-265-2036 電子信箱：nfa@n-fashion.com
<b>參考資料</b>	官方網站 https://www.n-fashion.com/





# 執行團隊



計畫主持人 Project Director  
林磐聳 Apex Lin, Pang-Soong



計畫協同主持人 Associate Project Director  
陳俊宏 Chen, Jun-Hong



計畫協同主持人 Associate Project Director  
謝省民 Hsieh, Sheng-Min



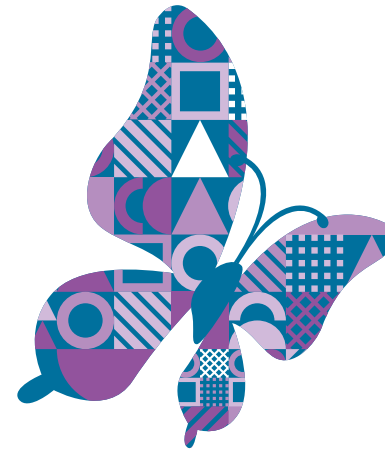
專案經理 Project Manager  
李玟函 Grace Li  
· 計畫進度與經費統整  
· 各項活動統籌分配及規劃執行



專案經理 Project Manager  
易媄安 Eunice Yi  
· 獎勵金審查相關作業  
· 各項活動人事邀約安排



專案經理 Project Manager  
陳芷儀 Joyce Chen  
· 行政及經費核銷  
· 國際競賽相關事宜



# IDC 2022

**書名** 2022 設計戰國策：教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫  
International Design Competition

**出版機關** 教育部

**發行人** 潘文忠

**發行單位** 教育部高等教育司

**地址** 10051 臺北市中山南路 5 號

**電話** 886-2-7736-5897

**主辦機關** 教育部高等教育司

**執行單位** 亞洲大學視覺傳達設計學系

**專輯主編** 林磐聳

**專輯副主編** 陳俊宏、謝省民

**專案經理** 李玟函、易媿安、陳芷儀

**兼任助理** 商育萱、吳芸慈

**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、王詠鑫、蘇文君、(日) 李穆堯、虹源翻譯有限公司

**攝錄影師** (攝影) 蔡德煌、翁鈺棠  
(錄影) 沈弘欽、V 點子工作室

**出版日期** 111 年 8 月

**版次** 初版 1 刷

**訂價** 新臺幣 450 元整

**I S B N** 978-626-7183-70-0 (精裝)

**G P N** 1011101094

**展售處** 國家書店松江門市 (秀威資訊科技公司)  
地址：臺北市松江路 209 號 1 樓 電話：(02) 2518-0207 轉 17

國家教育研究院 (教育資源及出版中心)  
地址：臺北市和平東路 1 段 181 號 電話：(02) 3322-5558 轉 173

三民書局  
地址：臺北市重慶南路 1 段 61 號 電話：(02) 2361-7511 轉 114

教育部員工消費合作社  
地址：臺北市中山南路 5 號 電話：(02) 7736-6054

國家圖書館出版品預行編目 (CIP) 資料

設計戰國策. 2022：教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫 = IDC 2022：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 111.08

面；公分

ISBN 978-626-7183-70-0 (精裝)

1. 設計 2. 數位藝術 3. 作品集

960

111011451



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：《2022 設計戰國策：教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫》，教育部出版，111 年 8 月