# 2016 IDC International Design Competition

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

# 設計戰國策

林磐聳 主編

教育部編印
中華民國一〇五年八月

# CONTENTS

# 目錄


計畫主持人－林磐聳教授序 04

「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」計畫簡介與成果 06

杭州大型設計展演：設計戰國策－杭州展 14

臺灣設計展演巡迴成果展 16

104 年度頒獎典禮暨成果發表記者會 18

來自亞洲的設計力量－國際設計研討會 22

來自亞洲的設計力量－國際設計工作坊 30

2016 設計戰國策：國際獲獎分享暨設計知識研討會 36

亞洲設計工作坊 40

設計名家專文 44

專訪電子報 64

104 年度獲獎作品介紹 88

國際競賽資訊 160

計畫主持人序

# 十年樹木，百年樹人

## 揚名國際設計界的台灣英雄榜

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

林磐聳

「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽」（簡稱：「設計戰國策」）自 2005 年進行策略規劃與先期試辦一年之後，自 2006 年起開始在台灣各個大學校院全面推廣至 2005 年的十年期間，台灣的學生在國際各項設計競賽總共榮獲了 610 個獎次，其中銅獎以上計有 75 件作品，成功地建立起台灣是個充滿創意能量與青年創新的嶄新形象；「十年樹木，百年樹人」這句話說起來輕鬆容易，但是真正具體執行起來，其中的酸甜苦辣點滴俱在心頭，當我們重新檢視一步一腳印的發展歷程，看見堅持十年下來所獲致的豐厚成績與國際競爭力，其中已有多位參加本項計畫獲得獎項與補助的學生，都已經進入專業設計職場或任教於大專院校，至此台灣設計教育形成一個良性循環的生態系統。

十年一瞬間、百年論英雄，歡迎更多的校院系所師生踴躍參與本項計畫，期待更多的設計英雄誕生！

2006 2007 2008 2009 2010 2011

計畫啟動

| 臺灣「大學校院藝術與設計領域人才培育計畫」(2003 年 ~ 至今 ) | | |
|---|---|---|
| 2003 年 -2007 年 | 藝術與設計類<br>教學資源中心計畫 | 臺灣北中南五個<br>教學資源中心學校 |
| 2005 年起至今 | 藝術與設計類<br>海外菁英培訓計畫 | 產品設計類、視覺設計類、<br>數位動畫類每年甄選 20 名菁英<br>至海外名校及公司進行培訓 |
| 2006 年起至今 | 鼓勵學生參加藝術與設計類<br>國際競賽計畫：設計戰國策 | 2005 年至 2015 年已經在國際<br>各項設計大賽榮獲 610 個獎次 |
| 2008 年起至今 | 臺灣國際學生創意設計大賽 | 2015 年已經有來自全球 46 個國家地區、<br>790 個系所院校、7,985 件作品參賽 |

2012 2013 2014 2015

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

# 計畫簡介與成果

## 計畫緣起

政府自 2003 年開始推動「文化創意產業」政策，其中教育部負責「藝術與設計人才培育計劃」，為此設有「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」。此專案計畫為落實我國「大學校院藝術與設計領域人才培育」之目標，加強藝術與設計領域人才培育國際化，規劃國內藝術與設計教育與國際競賽接軌，擬訂獎勵辦法鼓勵全國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經驗與觀摩學習，擴展國際視野、提昇專業素質。

## 計畫目的

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

---

## 計畫成果

### 一、辦理藝術與設計類國際競賽之獎學金審查行政作業

本計畫自 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；時至 103 年度銅獎以上大獎已累積 59 件，臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎校數攀升至 35 所 ( 圖一 ~ 三 )。

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。今年度 (104) 共計 70 件通過申請，其中包括 1 件銀獎、15 件銅獎，獲得銅獎以上大獎數量創歷年新高，目前已累積達 75 件；另外，也新增 2 所臺灣學校學生國際獲獎紀錄，共計已有 37 所臺灣學校學生於國際獲獎發光並獲得本計畫之補助。臺灣學子在國際設計舞台越漸發光，帶來的好成績是有目共睹，獲獎作品不只吸引集資平台的關注、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。

### 二、藝術與設計類國際競賽推廣，及人才資料庫網站功能維護

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，使產業與學術界間能夠有一個順暢的交流管道，更有利於雙方合作與人才未來規劃等目標。

### 三、舉辦頒獎典禮暨成果發表記者會

有鑑於獲獎人數一年一年地攀升，加上獲獎者親友們也想親臨現場分享喜悅之緣故，因此於 12 月 18 日 ( 五 ) 舉辦之『2015 設計戰國策頒獎典禮暨成果發表記者會』頒獎地點調整至臺大醫院國際會議中心 3F 舉行，邀請教育部長官、本計畫諮詢委員，及產學界專家學者等擔任典禮嘉賓及頒獎人。除了開放各平面媒體採訪，亦策畫特展讓所有獲獎作品於現場展出，增加作品曝光的機會。

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

# Synopsis and Achievements of the Project

## Origins of this Project

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

## Proposal

This project aims to implement the objective, "development of art and design talent in colleges," and to strengthen internationalization of the development of art and design talent, increasing the ability of connection between international competitions and domestic art & design education. It also has been encouraging students of domestic art and design departments to actively participate in international competitions, enhancing students' creative art and design standards by preparing entries, and developing their global perspectives and enhancing their professional qualities through the experience of international competitions.

---

## Achievements

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

This project has been implemented since 2005, and 22 students won awards in international competitions in the fiscal year of 2006; the number was increased to 45 in the fiscal year of 2007, 64 in 2008, and 71 in 2009. 61 students won awards in the fiscal year of 2010, including 1 gold award, 2 silver awards, and 8 bronze awards; 3 gold awards in the fiscal year of 2011; in 2012, the number of permissions obtained had risen again, a total of 96, including 1 gold award and 10 bronze awards; in 2013, the first Grand Prix was achieved, as well as 1 silver and 9 bronze awards; time to 2014, the number of bronze or higher awards has accumulated to 59, and the accumulated number of Taiwan schools winning international awards over the years has been rising to 35(Chart 1~3).

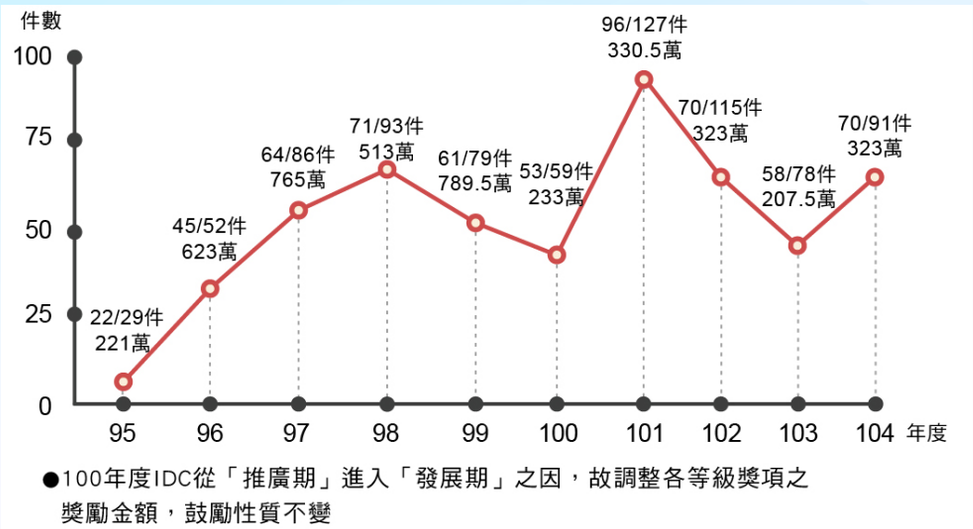
After this plan was implemented, the number of international awards won by Taiwanese art and design students has been constantly growing every year, and domestic universities have been paying more attention to the promotion of design education. According to the annual statistics in 2015, a total of 70 works obtained the permissions of the application, including 1 silver award, and 15 bronze awards. The total number of bronze or higher awards has accumulated to 75, and the accumulated number of Taiwanese schools winning international awards over the years has risen to 37. Taiwanese students are gradually shining in the international design scene, and their good performances are universally recognized. Not only do winning works attract capital raising platforms, but winning students are also easily invited for industrial cooperation or starting their own businesses; a portion of the goods have also been sold on the market. This plan has been a significant incentive in enhancing Taiwanese art design and cultural creation.

### 2.Promotion of International Art and Design Competitions, and Maintenance of Database of Talents

Promoting international art and design competitions through the IDC official website, is the most immediate way to promote information. In addition to the existing database of international competitions, the database of previous winners and online exhibition of winning entries which were both newly built in 2013, has become a smooth channel of communication between industry and academia; this will be beneficial for targets such as cooperation and future planning about talents.

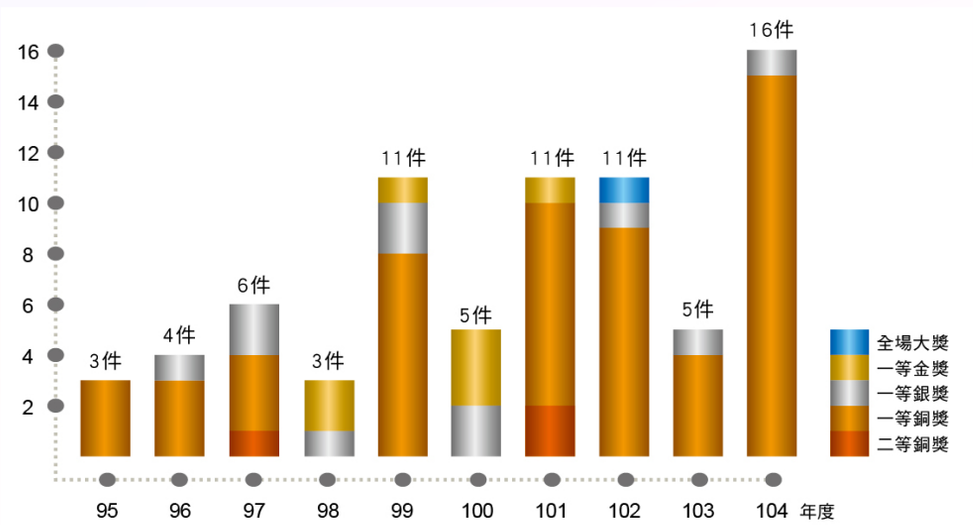
### 3.Holding the Awards Ceremony and Press Conference on Achievement

On December 18 in 2015( FRI ), in the NTUH International Convention Center 3F , this project held an annual awards ceremony and press conference on the achievement of 2015, and invited the officials of Minister of Education, the advisory committee of this project, and experts and scholars from industry and academia, as well as guests and award presenters. In addition to the interviewers of various print media, IDC also organized an exhibition so that all the winning entries would be displayed, and their opportunities of exposure could increase.



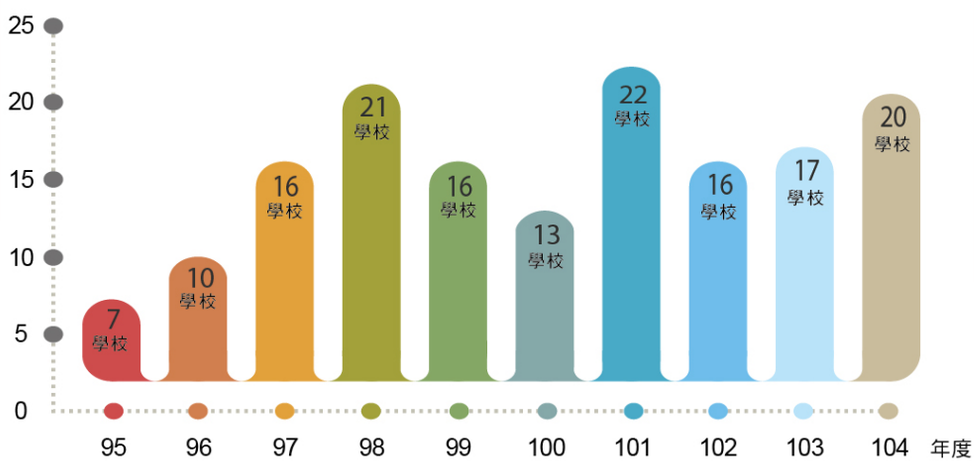

▲ 圖一：610 件國際競賽獲獎作品，頒發獎金 4,328.5 萬元整

Chart 1: 610 Winning Entries in International Competitions, Total Prize Money is NT$43,285,000




▲ 圖二：總計 158 個學校獲獎次數，累積參與學校達 37 所

Chart 2: 158 Winning Times of Schools, Cumulative Number of Participating Schools is 37




▲ 圖三：610 件國際競賽獲獎作品，75 件奪得銅獎以上獎項

Chart 3: 610 Winning Entries in International Competitions, 75 Winning Entries above Bronze Awards

## 四、舉辦「來自亞洲的設計力量」系列活動，拓展臺灣學生的設計視野

近年亞洲勢力的崛起，逐步影響全球設計趨勢，為緊密連接臺灣與亞洲設計之交流合作，2014 年 1 月 17 日 ( 五 ) 至 19 日 ( 日 ) 於臺中舉辦第一屆「來自亞洲的設計力量 The Power of Asian Design」系列活動，邀請來自日本九州大學設計學院數位媒體設計系教授 - 源田悅夫、韓國 DesignPark Communications 社長 - 金炫、印度國家設計學院 (NID) 校長 -Pradyumna Vyas、泰國 Aesthetic 工作室及 Axile 品牌創辦人 -Anurak Suchat、香港靳劉高創意策略創辦人 - 靳埭強、澳門設計師協會會長 - 黃奕輝，與中國美術學院設計藝術學院副院長 - 周剛；同年 12 月 19 日 ( 五 ) 至 21 日 ( 日 ) 於臺中舉辦第二屆「來自亞洲的設計力量 The Power of Asian Design」系列活動，邀請來自香港陳永基設計有限公司創意總監 - 陳永基、澳門佳作創辦人 - 林子恩、日本 GEN SUZUKI STUDIO 負責人 - 鈴木元、日本 Yamamura Animation, Inc. 創辦人 - 山村浩二、泰國創意設計中心 (TCDC) 設計創意商業發展部門新銳設計師 -Tanatta Koshihadej、新加坡幻想朋友工作坊創辦人 -Stanley Lau 與中國清華大學深圳研究生院設計藝術研究所所長 - 黃維；翌年 12 月 11 日 ( 五 ) 至 13 日 ( 日 ) 於臺中舉辦第三屆「來自亞洲的設計力量 The Power of Asian Design」系列活動，邀請來自丹麥 Finn Nygaard Design 創辦人 -Finn Nygaard、澳洲斯威本科技大學遊戲與互動系主任 -Troy Innocent、馬來西亞亞洲設計連主席 - 王利欣 William Harald-Wong、韓國 Crosspoint International 社長 & 韓國螺鈿漆器博物館總監 - 孫惠園、日本深澤直人設計工作室創辦人 - 深澤直人、中國上海 YANG DESIGN( 楊設計顧問 ) 創始人 - 楊明潔與香港著名設計師、藝術家 - 劉小康，分享不同文化之設計經驗與未來發展方向。

國際設計研討會中，來自亞洲各地的設計大師分享國際設計觀點及在地實務經驗，拓展臺灣學生的設計視野，藉此凝聚更大的亞洲設計力量，第一屆計 21 所學校 186 名學生參與、第二屆計 43 所學校 202 名學生參與及第三屆計 34 所學校 446 名學生參與。連續兩日國際設計工作坊，大師們引導學生做創意發想及實際操練，讓學生與國際設計思維接軌，藉此提升國內的設計教育水平，第一屆「視覺傳達組」、「產品設計組」、「數位動畫組」共計 15 所學校 143 名學生參與 83 件作品產出，及「設計教育組」計 30 所學校 52 名教師參與；第二屆「視覺傳達組」、「產品設計組」、「數位動畫組」共計 27 所學校 194 名學生參與 139 件作品產出，及「設計教育組」計 30 所學校 50 名教師參與，並感謝清華大學深圳研究生院設計藝術研究所、廈門大學藝術學院、澳門理工學院、新加坡淡馬錫理工學院來台熱情參與；第三屆「視覺傳達組」、「產品設計組」、「數位動畫組」及「文創設計組」共計 26 所學校 179 名學生參與 95 件作品產出。希冀「來自亞洲的設計力量」系列活動能帶給臺灣藝術與設計領域的師生，有不一樣的體驗、開拓更大的設計視野。

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

The rising power of Asia in recent years is gradually influencing global design trends. For goal of increasing exchanges and cooperation and closely connecting Taiwanese and Asian design, on January 17 ( Fri ) to 19 ( Sun ) of 2014, IDC held a series of design activities, "1st The Power of Asian Design", in Taichung, and invited Professor Etsuo Genda, Content and Creative Design, Faculty of Design, Kyushu University from Japan; Director Kim,Hyun, DesignPark Communications from South Korea; Director Pradyumna Vyas, National Institute of Design(NID) from India; Anurak Suchat, Founder of Aesthetic Studio and Axile from Thailand; Kan,Tai-Keung, Founder of KL&K Creative Strategics from Hong Kong; Nelson Wong, Chairman, Macau Designers Association from Macau, and Zhou Gang, Vice Dean, School of Design, China Academy Of Art from China. On December 19 ( Fri ) to 21 ( Sun ) of 2014, IDC held “2nd The Power of Asian Design” in Taichung, and invited Leslie Chan, Creative Director of Leslie Chan Design Co., Ltd. from Hong Kong; Wilson Chi-lan Lam, Founder of Macau Creations from Macau; Gen Suzuki, Founder of GEN SUZUKI STUDIO from Japan; Koji Yamamura, Founder of Yamamura Animation, Inc. from Japan; Tanatta Koshihadej, the designer of Thailand Creative and Design Center(TCDC) Design thinking and Service design, Design and Creative Business Development Department from Thailand; Stanley Lau, Founder of Imaginary Friends Studios from Singapore, and Huang Wei, Director of the Academy of Arts and Design, Graduate School at Shenzhen, Tsinghua University from China. On December 11 ( Fri ) to 13 ( Sun ) of 2015, IDC held “3rd The Power of Asian Design”, still in Taichung, and invited Finn Nygaard, Founder of Finn Nygaard Inc. from Denmark; Troy Innocent, Discipline Leader of Games and Interactivity, Swinburne University of Technology from Australia; William Harald-Wong, Chairman of The Design Alliance Asia (tDA Asia) from Malaysia; Sohn, Hyewon, CEO of Crosspoint International·Director of Korea Mother-Of-Pearl Art Museum from Korea; Fukasawa Naoto, Founder of NAOTO FUKASAWA DESIGN from Japan; Jamy Yang, Famous designer, Collector, Founder of YANG DESIGN from China, and Freeman Lau, Hong Kong Famous designer, Artist. These international design masters shared their design experiences from different cultures and the way of future development.

In the International Design Seminar, design masters from all over Asia share international perspectives and local practice experiences, to expand Taiwanese students' horizons and agglomerate the greater power of Asia, with 21 schools and 186 students participating as of 1st; 43 schools and 202 students participating as of 2nd; 34 schools and 446 students participating as of 3rd. During the two consecutive days of the international design workshop, the masters guide the students to do creative thinking and practical exercises, and help the students connect with international design thinking in order to enhance the level of design education in Taiwan. In the 1st, 15 schools and 143 students participated in and designed 83 works in the “Visual Communication Group,” ”Product Design Group,” and “Digital Animation Group,” while 30 schools and 52 teachers participated in the “Design Education Group.” In the 2nd, 27 schools and 194 students participated in and designed 139 works in the “Visual Communication Group,” ”Product Design Group,” and “Digital Animation Group,” while 30 schools and 50 teachers participated in the “Design Education Group.” Special thanks to the Academy of Arts and Design, Graduate School at Shenzhen, Tsinghua University, Art College of Xiamen University, Macao Polytechnic Institute, and Temasek Polytechnic in Singapore, whose representatives came to Taiwan and participated in these activities. In the 3rd, 26 schools and 179 students participated in and designed 95 works in the “Visual Communication Group,” ”Product Design Group,” “Digital Animation Group,” and “Cultural Creative Group.” We wish Taiwanese teachers and students in the fields of art and design can learn different experiences and broadly expand their design vision.

**表一「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」95 年度 ~104 年度獎勵概況**

| | 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 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 95年度執行成果 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 | 9 | 6 | 4 | 22 | 1. 東方技術學院<br>2. 國立交通大學<br>3. 國立高雄師範大學 | 4. 國立雲林科技大學<br>5. 國立臺灣師範大學 | 6. 實踐大學<br>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 | | | |
| 96年度執行成果 | 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<br>2. 國立成功大學<br>3. 國立高雄師範大學<br>4. 國立雲林科技大學 | 5. 國立臺南藝術大學<br>6. 國立臺灣科技大學<br>7. 國立臺灣師範大學 | 8. 臺南科技大學<br>9. 實踐大學<br>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 | | | |
| 97年度執行成果 | 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<br>2. 長庚大學<br>3. 國立交通大學<br>4. 國立成功大學<br>5. 國立高雄師範大學<br>6. 國立雲林科技大學 | 7. 國立臺南藝術大學<br>8. 國立臺灣科技大學<br>9. 國立臺灣師範大學<br>10. 國立臺灣藝術大學<br>11. 朝陽科技大學 | 12. 輔仁大學<br>13. 臺南科技大學<br>14. 實踐大學<br>15. 樹德科技大學<br>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<br>獎金 5 萬 47 件 | 獎金 3 萬 | 獎金 2 萬 | 獎金 765 萬 | | | |

## 五、舉辦獲獎學生作品海外成果展覽，促進國際交流

本計畫執行以來，每年學生參與國際設計競賽已有優異成績，但是如何將獲獎的「作品商品化」亦或是獲獎人才後續發展，需要的是更多「被看見」的機會與推廣，故設計戰國策安排獲獎作品至海外辦成果展覽，促進國際間的設計交流。本計畫於 10 月 19 日至 10 月 25 日於「2015 中國杭州文化創意產業博覽會」期間假中國美術學院設計藝術學院展覽廳，展出歷年度獲得銅獎以上作品之得獎作品展，並邀請對設計人才需求孔急的大陸企業及設計公司參觀，了解臺灣學生之設計能量。透過這些海外展出強力宣傳，使本計畫得獎學生作品受到國際的關注，落實臺灣藝術設計教育與國際接軌的計畫概念，及提升台灣設計人才就業或企業實習機會。

## 六、國際獲獎分享暨設計知識研討會－提供設計知識、分享參加國際競賽經驗談及心得交流

為增加獲獎學生之競爭力，於 2016 年 4 月 25 日 ( 一 ) 假正修科技大學綜合大樓 12 樓國際會議廳舉辦「2016 設計戰國策－國際獲獎分享暨設計知識研討會」，邀請三大領域之產學界專業設計師，分享產學界經歷及分析設計師應具備之設計知識；另外，也邀請到國際獲獎經驗豐富的新銳設計師，分享創作經驗、作品商品化過程、跨界合作及參與競賽分析，提供全國高中職以上學生最新的參賽注意事項，同時也透過分享與提問的方式，讓與會者能獲得更適切的建議，並擁有更多獲得設計知識的管道。

| | 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 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 98年度執行成果 | 0 | 2 | 1 | 6 | 1 | 2 | 52 | 2 | 5 | 71 | 1. 大同大學<br>2. 元智大學<br>3. 明志科技大學<br>4. 長庚大學<br>5. 國立交通大學<br>6. 國立成功大學<br>7. 國立政治大學 | 8. 國立高雄師範大學<br>9. 國立雲林科技大學<br>10. 國立臺中技術學院<br>11. 國立臺北科技大學<br>12. 國立臺南藝術大學<br>13. 國立臺灣科技大學<br>14. 國立臺灣藝術大學 | 15. 朝陽科技大學<br>16. 復興商工<br>17. 銘傳大學<br>18. 臺南科技大學<br>19. 實踐大學<br>20. 樹德科技大學<br>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 | | | |
| | 全場大獎 | 一等金獎 | 一等銀獎 | 一等銅獎 | 一等優選 | 三等優選 | 一等入選 | 二等入選 | 三等入選 | 總件數 | 獲獎學生學校 | | |
| 99年度執行成果 | 0 | 1 | 2 | 8 | 1 | 0 | 46 | 3 | 0 | 61 | 1. 大同大學<br>2. 明志科技大學<br>3. 亞洲大學<br>4. 南臺科技大學<br>5. 國立成功大學<br>6. 國立高雄師範大學 | 7. 國立雲林科技大學<br>8. 國立臺北科技大學<br>9. 國立臺南藝術大學<br>10. 國立臺灣科技大學<br>11. 國立臺灣師範大學<br>12. 國立臺灣藝術大學 | 13. 銘傳大學<br>14. 臺南科技大學<br>15. 實踐大學<br>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 | | | |
| | 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 | | |
| 100年度執行成果 | 0 | 3 | 2 | 0 | 6 | 0 | 39 | 3 | 0 | 53 | 1. 大同大學<br>2. 明志科技大學<br>3. 國立成功大學<br>4. 國立高雄師範大學<br>5. 國立臺中技術學院 | 6. 國立臺北科技大學<br>7. 國立臺南藝術大學<br>8. 國立臺灣科技大學<br>9. 國立臺灣師範學院 | 10. 崑山科技大學<br>11. 銘傳大學<br>12. 實踐大學<br>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 | | | |

## 5.Organizing the Overseas Exhibitions of Award-Winning Student Works and Promoting International Exchanges

Since the implementation of this plan, Taiwanese students have had excellent results in international design competitions every year, but how to "commercialize the award-winning works" and how to help the award-winning talent to develop in the future have posed further challenges as winners need more opportunities and promotions "to be seen." As a solution, IDC arranged the award-winning works to be exhibited overseas to promote international exchanges of design. This plans exhibited the works winning bronze or higher awards in School of Design's hall of China Academy of Art on October 19 to October 25 during the China International Cultural & Creative Expo (CICC) in Hangzhou, and invited Mainland China's enterprises and design companies to visit, to understand the design capability of Taiwan students since they were in urgent need of design talent. These exhibitions and strong publicities, so that this plan's award-winning works can receive international attention, realized the concept of international linkage of Taiwanese art design education, and enhanced Taiwanese design employment or internship opportunities.

## 6.International Awarded Experience Sharing cum Design Knowledge Seminar-to Provide Design Knowledge, and to Share the Experience of Attending International Competitions and Exchanges

In order to increase competitiveness of awarded students, on April 25, 2016 ( Mon ) in the International Conference Hall, 12F of the Cheng Shiu University, a grand "2016 IDC - International Awarded Experience Sharing cum Design Knowledge Seminar" was held. The seminar invited some industry experts to share practical experience of application for market channels and government resources, and to teach students some special tips; in addition, the awarded designers shared their experiences of commercialization, mentality, competition preparation, and creative processes, offering all of domestic high school and older students the latest registration notes. It also provided opportunities for questions and sharing, so that the participants can get better advice and more ways to learn design knowledge.

| | 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 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 101年度執行成果 | 0 | 1 | 0 | 8 | 2 | 2 | 81 | 2 | 0 | 96 | 1. 大同大學<br>2. 大葉大學<br>3. 明志科技大學<br>4. 長庚大學<br>5. 亞洲大學<br>6. 南華大學<br>7. 國立交通大學<br>8. 國立成功大學 | 9. 國立雲林科技大學<br>10. 國立臺北科技大學<br>11. 國立臺灣大學<br>12. 國立臺灣科技大學<br>13. 國立臺灣師範大學<br>14. 國立臺南藝術大學<br>15. 國立聯合大學 | 16. 崑山科技大學<br>17. 朝陽科技大學<br>18. 輔仁大學<br>19. 銘傳大學<br>20. 臺南應用科技大學<br>21. 實踐大學<br>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 | | | |
| 102年度執行成果 | 全場大獎 | 一等金獎 | 一等銀獎 | 一等銅獎 | 一等優選 | 二等優選 | 一等入選 | 二等入選 | 三等入選 | 總件數 | 獲獎學生學校 | | |
| | 1 | 0 | 1 | 9 | 13 | 0 | 44 | 2 | 0 | 70 | 1. 大同大學<br>2. 大葉大學<br>3. 長庚大學<br>4. 亞洲大學<br>5. 南臺科技大學<br>6. 國立交通大學 | 7. 國立成功大學<br>8. 國立高雄師範大學<br>9. 國立雲林科技大學<br>10. 國立臺中科技大學<br>11. 國立臺北科技大學<br>12. 國立臺灣科技大學 | 13. 國立臺灣師範大學<br>14. 國立臺灣藝術大學<br>15. 銘傳大學<br>16. 實踐大學<br>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 | | | |
| 103年度執行成果 | 全場大獎 | 一等金獎 | 一等銀獎 | 一等銅獎 | 一等優選 | 二等優選 | 一等入選 | 二等入選 | 三等入選 | 總件數 | 獲獎學生學校 | | |
| | 0 | 0 | 1 | 4 | 10 | 0 | 38 | 5 | 0 | 58 | 1. 大同大學<br>2. 中原大學<br>3. 亞東技術學院<br>4. 亞洲大學<br>5. 國立成功大學<br>6. 國立雲林科技大學 | 7. 國立臺中科技大學<br>8. 國立臺北科技大學<br>9. 國立臺灣科技大學<br>10. 國立臺灣師範大學<br>11. 國立臺灣藝術大學<br>12. 國立聯合大學 | 13. 遠東科技大學<br>14. 銘傳大學<br>15. 實踐大學<br>16. 醒吾科技大學<br>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 | | | |
| 104年度執行成果 | 全場大獎 | 一等金獎 | 一等銀獎 | 一等銅獎 | 一等優選 | 二等優選 | 一等入選 | 二等入選 | 三等入選 | 總件數 | 獲獎學生學校 | | |
| | 0 | 0 | 1 | 15 | 10 | 0 | 42 | 2 | 0 | 70 | 1. 大同大學<br>2. 中原大學<br>3. 東海大學<br>4. 長庚大學<br>5. 亞東技術學院<br>6. 亞洲大學<br>7. 崇右技術學院 | 8. 國立成功大學<br>9. 國立政治大學<br>10. 國立高雄師範大學<br>11. 國立雲林科技大學<br>12. 國立臺北科技大學<br>13. 國立臺灣大學<br>14. 國立臺灣科技大學 | 15. 國立臺灣師範大學<br>16. 銘傳大學<br>17. 臺南應用科技大學<br>18. 實踐大學<br>19. 樹德科技大學<br>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 | | | |

## 七、編輯出版國際競賽獲獎作品之專輯一冊

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

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

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

## 八、設計戰國策推廣十年有成：610 件國際競賽獲獎作品、頒發獎金 4,328.5 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，本計畫推廣十年有成。臺灣學生在國際競賽的獲獎數累積已達 610 件，頒發之總獎金數累積 4,328.5 萬元整，臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎校數累積至 37 所。期許透過本計畫之鼓勵性質，讓更多台灣學生的作品，能站上世界的舞台，提升學生的創作實力，增加每件學生精心製作的作品之能見度。

## 8. IDC Entering Its Tenth Year: 610 Award-Winning Works from International Competitions, and Prizes Awarded NT$ 43,285,000 in Total

The Ministry of Education encourages students to participate in international competitions of art and design class – the IDC project has entered its tenth year. The cumulative number of awards Taiwanese students have won in international competitions has reached 610, NT$43,285,000 has been awarded for cash prizes, and the number of participating schools has reached 37. Hopefully, this project can help more Taiwanese students' works stand on the world stage and enhance students' creative ability, increasing the visibility of each student's elaborate works.

表二 臺灣學校歷年參與國際競賽獲獎總數統計表（95 年度 ~104 年度）

| | 參與學校 | 95 年度 | 96 年度 | 97 年度 | 98 年度 | 99 年度 | 100 年度 | 101 年度 | 102 年度 | 103 年度 | 104 年度 | 獲獎總數 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 大同大學 | | | | 1 | 1 | 1 | 4 | 3 | 4 | 1 | 15 |
| 2 | 大葉大學 | | | | | | | 4 | 1 | | | 5 |
| 3 | 中原大學 | | | | | | | | | 1 | 1 | 2 |
| 4 | 元智大學 | | | | 1 | | | | | | | 1 |
| 5 | 東方技術學院 | 1 | | | | | | | | | | 1 |
| 6 | 東海大學 | | | | | | | | | | 1 | 1 |
| 7 | 明志科技大學 | | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | | | | 11 |
| 8 | 長庚大學 | | | 4 | 1 | | | 2 | | | 1 | 8 |
| 9 | 亞東技術學院 | | | | | | | | | 1 | 1 | 2 |
| 10 | 亞洲大學 | | | | | 1 | | 5 | 8 | 1 | 18 | 33 |
| 11 | 南華大學 | | | | | | | 1 | | | | 1 |
| 12 | 南臺科技大學 | | | | | 1 | | | 1 | | | 2 |
| 13 | 崇右技術學院 | | | | | | | | | | 2 | 2 |
| 14 | 國立交通大學 | 1 | | 4 | 1 | | | 1 | 1 | | | 8 |
| 15 | 國立成功大學 | | 1 | 4 | 5 | 2 | 5 | 5 | 1 | 1 | 2 | 26 |
| 16 | 國立政治大學 | | | | 1 | | | | | | 1 | 2 |
| 17 | 國立高雄師範大學 | 1 | 1 | 4 | 3 | 4 | 3 | | 3 | | 2 | 21 |
| 18 | 國立雲林科技大學 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | | 6 | 7 | 4 | 1 | 30 |
| 19 | 國立臺中科技大學 | | | | 4 | | 1 | | 5 | 1 | | 11 |
| 20 | 國立臺北科技大學 | | | | 2 | 5 | 1 | 6 | 7 | 5 | 6 | 32 |
| 21 | 國立臺南藝術大學 | | 2 | 4 | 6 | 1 | 2 | 1 | | | | 16 |
| 22 | 國立臺灣大學 | | | | | | | 1 | | | 1 | 2 |
| 23 | 國立臺灣科技大學 | | 9 | 7 | 13 | 22 | 11 | 31 | 20 | 18 | 11 | 142 |
| 24 | 國立臺灣師範大學 | 1 | 1 | 7 | | 4 | 9 | 6 | 1 | 2 | 2 | 33 |
| 25 | 國立臺灣藝術大學 | | | 1 | 2 | 2 | | | 1 | 4 | | 10 |
| 26 | 國立聯合大學 | | | | | | | 1 | | 1 | | 2 |
| 27 | 崑山科技大學 | | | | | | 1 | 2 | | | | 3 |
| 28 | 朝陽科技大學 | | | 3 | 1 | | | 1 | | | | 5 |
| 29 | 復興商工 | | | | 1 | | | | | | | 1 |
| 30 | 遠東科技大學 | | | | | | | | | 1 | | 1 |
| 31 | 輔仁大學 | | | 1 | | | | 1 | | | | 2 |
| 32 | 銘傳大學 | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 4 | 3 | 13 |
| 33 | 臺南應用科技大學 | | 2 | 4 | 1 | 3 | | 1 | | | 2 | 13 |
| 34 | 實踐大學 | 7 | 20 | 7 | 14 | 8 | 11 | 11 | 2 | 2 | 3 | 85 |
| 35 | 醒吾科技大學 | | | | | | | | | 2 | | 2 |
| 36 | 樹德科技大學 | | | 1 | 3 | | 6 | 3 | 7 | 6 | 10 | 36 |
| 37 | 嶺東科技大學 | 8 | 6 | 8 | 6 | 1 | | | | | 1 | 30 |
| | 年度通過總數 | 22 | 45 | 64 | 71 | 61 | 53 | 96 | 70 | 58 | 70 | 610 |
| | 核發獎金總數 | 221 萬 | 623 萬 | 765 萬 | 513 萬 | 789.5 萬 | 233 萬 | 330.5 萬 | 323 萬 | 207.5 萬 | 323 萬 | 4,328.5 萬 |

＊ 學校順序不代表排名，僅以學校字首筆畫做為排列依據。

杭州大型設計展演

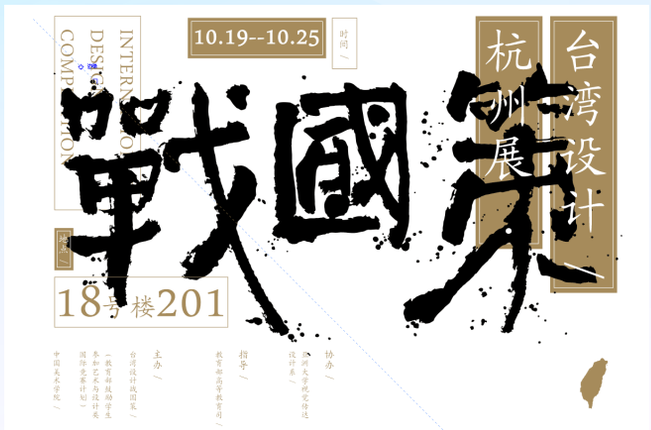
# 設計戰國策－杭州展

展出時間：2015 年 10 月 19 日 ( 一 ) 至 10 月 25 日 ( 日 )

展出地點：中國美術學院設計藝術學院展覽廳

合作單位：中國美術學院

2015 中國杭州文化創意產業博覽會




▲設計戰國策－杭州展－主視覺海報

## 杭州大型設計展演動機

中國杭州文化創意產業博覽會自 2007 年創辦以來，經過八年的發展，影響力與知名度逐年提升，「國際化」、「專業化」、「品牌化」、「產業化」辦展特色日漸顯著，目前已經成為中國大陸四大文化創意產業博覽會之一。2015 中國杭州文化創意產業博覽會的展覽主題為〝融 -- 設計改變生活〞，故本計畫整合符合展覽主題內容之歷年度國際獲獎作品，並透過合作單位於中國美術學院設計藝術學院展覽廳展出，期望透過杭州大型設計展演的強力宣傳，使本計畫得獎學生作品得到國際化的關注外，也能提升臺灣學生獲獎作品及設計人才之能見度，落實臺灣藝術設計教育與國際接軌。

## 關於設計戰國策－杭州展

「設計戰國策－杭州展」主要展出內容為本計畫歷年度獲銅獎以上大獎作品。計畫執行迄今已鼓勵 610 件國際設計競賽獲獎作品，頒發之獎學金總和高達新台幣 4,328.5 萬元整。所有獲獎作品中銅獎以上共有 75 件，而在計畫實施邁入第 9 年之際，臺灣學生在德國紅點設計概念大獎獲得全場大獎，這是臺灣學生首次在國際設計競賽舞台中獲得最高殊榮，也映証了台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 96 年度至 104 年度精選整合符合展覽主題內容之歷年度國際獲獎作品，共計第一等全場大獎 1 件、第一等金獎 7 件、第一等銀獎 8 件、第一等銅獎 31 件、第二等銅獎 3 件，參與此次杭州大型設計展演。

## 展出成果

2015 中國杭州文化創意產業博覽會的展覽主題為〝融 -- 設計改變生活〞，主會場及週邊活動總面積共 6 萬平方公尺，展覽規模橫跨 2 館 6 區，期間規劃辦理 30 餘項產業對接活動，匯集來自世界各地一流的文創設計品牌，5 天展期吸引近 25 萬人次的參觀人潮。此屆文博會國際展商比例高達 25%，分別有來自美國、英國、義大利、德國、芬蘭、新加坡、俄羅斯、西班牙、法國、日本、加拿大、瑞士、丹麥等 20 個國家的企業和機構參展，為歷屆規模最大。此次合作單位中國美術學院還獲得第九屆 (2015) 中國杭州文化創意產業博覽會表彰為「優秀組織獎」，而「設計戰國策－杭州展」於中國美術學院設計藝術學院展覽廳登場，七天的展期中，到訪參觀的包含學術單位、師生以及一般民眾。

「設計戰國策－杭州展」開幕茶會當日由計畫協同主持人陳俊宏講座教授與謝省民教授代表參加，中國美術學院視覺傳達設計系畢學鋒教授代表出席，進行一場兩岸設計教育方針之交流。我方代表為出席貴賓導覽展出內容，讓貴賓們能了解獲獎作品內涵，對於臺灣學生獲獎作品的設計創意表現，有不同層面的認識與分析解讀。透過「設計戰國策－杭州展」在中國美術學院的展出，讓臺灣學生的作品有機會與中國美術學院及產業界切磋交流機會，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。

▲計畫協同主持人陳俊宏講座教授 ( 左二 ) 與謝省民教授 ( 鞠躬者 ) 出席展覽開幕茶會

▲計畫協同主持人陳俊宏講座教授代表致詞

▲中國美術學院視覺傳達設計系畢學鋒教授出席開幕茶會致詞

▲與會貴賓們合影

▲兩岸設計教育方針交流時間

▲我方代表為出席貴賓導覽展出內容

▲參訪學生熱烈討論展出作品

▲展覽會場一角

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

# 臺灣設計展演巡迴成果展

**展出時間：2016 年 03 月 14 日（一）至 06 月 01 日（三）**
**協辦單位：正修科技大學時尚生活創意設計系**
**東方設計學院美術工藝系**
**亞洲大學視覺傳達設計學系**
**崑山科技大學創意媒體學院藝術中心**
**樹德科技大學視覺傳達設計系**

特別感謝正修科技大學時尚生活創意設計系吳守哲主任與黃品嘉老師、東方設計學院美術工藝系方曉瑋老師、崑山科技大學創意媒體學院藝術中心郭靖邦主任及樹德科技大學視覺傳達設計系張建豐老師協助展出事宜。

## 關於巡迴成果展

為搭配今年 4 月 25 日（一）於正修科技大學舉辦之「2016 設計戰國策：國際獲獎分享暨設計知識研討會」，故舉辦為期約 3 個月的巡迴成果展覽。主要展出內容為本計畫 104 年度國際獲獎作品，提供中南部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。

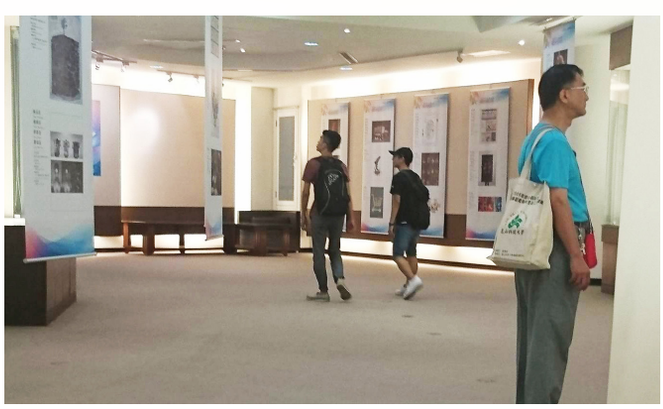
▲ 2016 設計戰國策巡迴成果展 宣傳海報

▲ 亞洲大學場

▲ 東方設計學院場

▲ 正修科技大學場

▲ 樹德科技大學場



▲ 崑山科技大學場

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

# 104 年度頒獎典禮暨成果發表記者會

**時間：2015 年 12 月 18 日（五）上午 10 點至 12 點**
**地點：臺大醫院國際會議中心 3F**
**(100 台北市中正區徐州路 2 號 )**

▲104 年度成果發表展出一隅

## 新聞稿

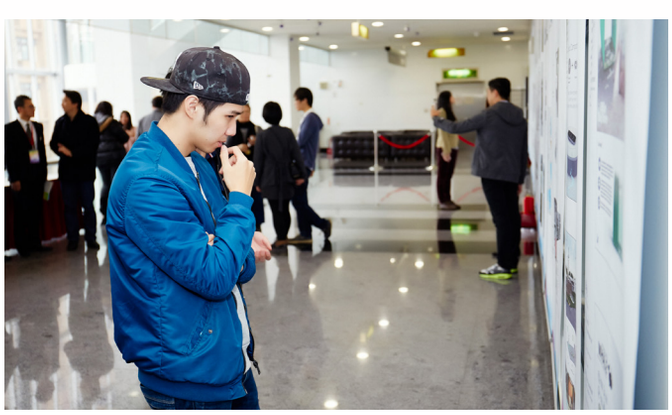
今 (104) 年「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」( 以下稱 : 本計畫 ) 頒獎典禮暨成果發表會訂於 12 月 18 日（五）上午 10 時於臺大醫院國際會議中心 3 F 舉行。當天除有獲獎學生及其指導老師獲邀出席授獎及分享得獎喜悅，更安排獲獎學生作品的案例分享。教育部主辦、亞洲大學執行的「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」，累積獲獎人次達 610 人，總獎金為 4,328.5 萬元。今年有 1 位同學獲得國際設計競賽「銀獎」獎勵、15 位同學獲得銅獎獎勵、54 位同學獲得優選及入選獎項，總計獎勵 70 件作品及頒發新臺幣 323 萬元獎勵金，表現亮眼。

▲獲獎學生家長與學生開心合影

教育部為更落實「藝術與設計人才培育計畫」目標，加強藝術與設計領域人才培育國際化的方向，自 95 年度起開始辦理「鼓勵學生參加國際競賽」，並訂頒「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽獎勵要點」，本要點獎勵的競賽共分為 5 大類 3 等級，期藉由規劃國內教育與國際比賽接軌，促使全國大學校院藝術與設計科系學生能踴躍參加國際比賽；藉由參與競賽作品的準備，提升學生創作的國際水準；透過參賽作品的觀摩學習，擴展學生視野及提升相關人力素質。

▲學生開心與獲獎作品合影

今年獲得「2015 iF Student Design Award」(2015 德國 iF 學生設計獎 )-「EUR3,750」(TOP 1) 的國立臺灣科技大學馬彗娟同學，其設計的「Blind Guider」（原來我在這裡），設計目的是為了讓視障者能夠獨立外出行走的設計，其中包含具有方向性的導盲磚、導盲杖以及一個藍牙耳機。「Blind Guider」的導盲磚，主要是設置在各個到路的路口，主要用來指引視障者其行走的方向，亦可提供路名資訊與方向給視障者，而導盲磚上所使用的技術是 RFID。當導盲杖底部的 RFID 讀取器碰觸到導盲磚的 RFID 標籤時，便會自動傳送資訊到視障者的藍牙耳機上，供視障者接收路名與方向資訊。因此，視障者不只可以清楚知道他的位置所在，亦可以讓他知道接下來要走的方向。導盲磚的設計採用下凹式的引導面，如此一來視障者便能夠輕易的確認自己行走的方向，且他也可以知道自己已經走到路口，再決定再繼續前進或者轉彎。該作品亦獲得今年度本計畫最高新臺幣 15 萬元獎勵。



▲學生專心欣賞展出的獲獎作品

▲頒獎典禮與會貴賓及師生大合照

▲教育部林思伶政務次長出席頒獎典禮與致詞勉勵獲獎學生

▲教育部林思伶政務次長 ( 中 ) 與指導老師們合影

另一位亞洲大學陳亭妤同學設計「Pomelo as Blessing」（寶柚平安）、「Magic Bamboo Charcoal Paper Package」（神奇竹炭紙包裝盒），分別獲得「2015 Red Dot Award: Design Concept」（2015 德國紅點設計概念大獎）及「2014 Red Dot Award: Communication Design」（2014 德國紅點傳達設計大獎）。其「Pomelo as Blessing」（寶柚平安）是選圓角的木製盒來呈現自然純樸與厚實感，木盒也可以留存、再次使用，反映傳統客家文化精神，外層紙張有著細碎的金色與銀色點綴，提升禮盒精緻度，這是一種不同以往的包裝型態，也是一項深具台灣文化的產物；至「神奇竹炭紙包裝盒」（Magic Bamboo Charcoal Paper Package）來自臺灣的孟宗竹竹炭商品，透過創意的巧思以竹炭紙製作禮盒包裝，只要撕開內襯紙板，禮盒就變成防潮除臭盒，開發包裝盒的再利用價值，消費者還可以自行 DIY 將禮盒結構摺疊出除臭包或防潮包，讓竹炭片發揮最大功效。兩項作品共獲得今年度獎勵金新臺幣 20 萬元獎勵。

今年尚有許多優秀學生及作品將於今年 12 月 18 日（五）於頒獎典禮暨成果發表會與社會大眾見面。為將學生努力的成果及作品創意內容讓更多人士瞭解與分享，本計畫已經於 104 年 12 月 11 日（五）至 13 日（日）於國立公共資訊圖書館及亞洲大學分別舉辦「國際設計研討會」及「國際設計工作坊」，希望藉由得獎個案的激勵及國外大師的經驗分享，鼓勵更多青年學子踴躍參加國際競賽，開拓不同的設計視野與思維，讓臺灣的藝術與設計成果在國際舞臺上綻放更燦爛的光芒。

▲ 林思伶政務次長 ( 右後九 ) 與亞洲大學蔡進發校長 ( 右後八 ) 及獲獎師生分享榮耀

▲ 林思伶政務次長 ( 右後七 ) 與樹德科技大學陳清耀副校長 ( 右後六 ) 及獲獎師生分享榮耀

▲ 國立臺灣科技大學廖慶榮校長 ( 右九 ) 與獲獎學生從林思伶政務次長 ( 左九 ) 手中領取獎金大支票及獎狀

▲ 銘傳大學獲獎師生與林思伶政務次長 ( 右五 ) 開心合影

▲ 國立臺北科技大學獲獎師生與林思伶政務次長 ( 左五 ) 開心合影

▲ 國立成功大學獲獎師生從李彥儀司長 ( 左二 ) 手中領取獎金大支票及獎狀

▲ 大同大學李文淵主任 ( 右二 ) 與獲獎學生從林思伶政務次長 ( 左三 ) 手中領取獎金大支票及獎狀

▲ 恭喜東海大學學生首次於國際競賽獲獎

▲ 獲得 2015 iF Student Design Award EUR3,750 的國立臺灣科技大學馬彗娟同學分享創作故事

▲ 作品包包漂流獲得多項國際大獎的亞洲大學劉經瑋同學分享創作故事

▲ 國立雲林科技大學李傳房院長 ( 右五 ) 與獲獎學生從林思伶政務次長 ( 左五 ) 手中領取獎金大支票及獎狀

▲ 崇右技術學院陳啟雄校長 ( 右後五 ) 與獲獎師生齊聚分享榮耀

▲ 嶺東科技大學陳俊瑋主任 ( 右一 ) 與獲獎學生從林思伶政務次長 ( 左一 ) 手中領取獎金大支票及獎狀

▲ 實踐大學獲獎學生從林思伶政務次長 ( 中 ) 手中領取獎金大支票及獎狀

▲ 恭喜國立臺灣師範大學獲獎學生

▲ 恭喜國立政治大學獲獎學生

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

# 「來自亞洲的設計力量」國際設計研討會

時間：2015 年 12 月 11 日（五）上午 9 點至下午 5 點
地點：國立公共資訊圖書館 2F 國際會議廳 ( 臺中市南區五權南路 100 號 )

活動時程規劃：

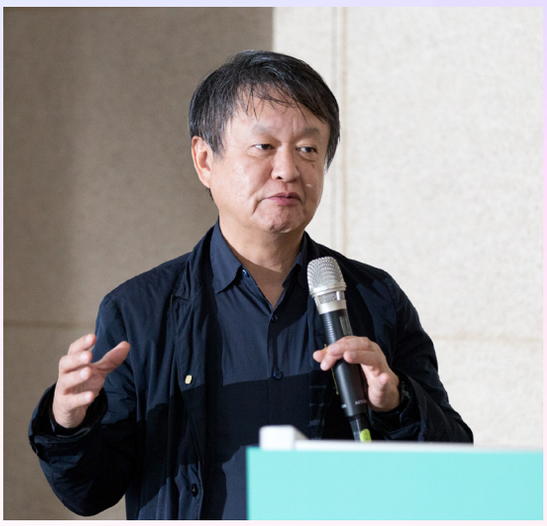
| 時間 | 講題／演講者 |
|---|---|
| 09:00~09:20 | 報到 |
| 09:20~09:50 | 開幕式 - 與會貴賓介紹<br>亞洲大學 蔡進發校長 致詞<br>設計戰國策計畫主持人 林磐聳講座教授 致詞<br>致贈國際設計大師感謝狀 & 合影 |
| 09:50~10:50 | 講題：《專題演講》設計生活<br>演講者：深澤直人 Fukasawa Naoto ／深澤直人設計工作室創辦人 |
| 10:50~11:40 | 講題：《視覺設計》POSTERS AND SO ON 關於海報這檔事<br>演講者：Finn Nygaard ／ Finn Nygaard Design 創辦人 |
| 11:40~12:10 | 講題：《產品設計》我們為何而設計？<br>演講者：楊明潔／知名設計師、收藏家、YANG DESIGN( 楊設計顧問 ) 創始人 |
| 12:10~12:20 | 上午場 _ 綜合 Q&A 時間<br>主持人：設計戰國策協同主持人 謝省民教授 |
| 12:20~13:40 | 休息時間 |
| 13:40~14:30 | 講題：《文化創意》The Power of K-beauty 大韓美麗的力量<br>演講者：孫惠園 Sohn Hyewon ／ Crosspoint international 社長 & 韓國螺鈿漆器博物館總監 |
| 14:30~15:20 | 講題：《動畫設計》Emergent narrative through play 為遊戲說個好故事<br>演講者：Troy Innocent ／澳洲 RMIT 大學動畫 / 互動媒體哲學博士 |
| 15:20~16:10 | 講題：《視覺設計》Colours of Asia 亞洲色彩<br>演講者：王利欣 William Harald-Wong ／亞洲設計連創辦人與主席 |
| 16:10~16:40 | 講題：《文化創意》椅子戲<br>演講者：劉小康 Freeman Lau ／香港知名設計師、藝術家 |
| 16:40~16:55 | 下午場 _ 綜合 Q&A 時間<br>主持人：設計戰國策協同主持人 陳俊宏講座教授 |
| 16:55~17:00 | 圓滿落幕 |

## 我相信可以得到大家共鳴的設計，就是一個好的設計。

我認為設計就是要創作人跟東西、跟環境的一種關係，必須不斷嘗試跟周遭環境接觸。事實上，每個人的身體都是非常誠實的，因此每個人本能地可以跟世界相處得很好，這是一種無意識狀態下出現的正常反應。另外一個很重要的事情是，當人跟東西還有環境之間的關係是非常好的，就稱之為美。所以一個東西不可能擺在任何地方都可以叫做美，因為它必須跟環境是有關係的。舉例來說，在牆壁跟人間，存在一些很複雜的東西；這些複雜的東西，不是往牆壁靠，就是往人的身體靠。以前很笨重的電視機往牆壁靠而變得輕薄；往人靠就變成智慧型手機，家裡的電話也變成隨身攜帶的手機。整體趨勢來講，科技的進步把人跟牆壁中間比較複雜的東西，都一點一點清除乾淨，雖然形狀消失，但是機能依然是存在的。所以對產品設計師來講，已經不是像以前要設計冷氣機形狀的時代，而是要設計一個可能眼中看不到本質的東西。

有一種設計師是只有想到自己想要做的設計輪廓；另外一種設計師會先看外面局勢或環境，然後考量出需要被設計的東西，這兩種思維是完全不一樣的，設計出來的東西當然也是完全不同的價值。如果你只想到自己想要的，然後硬是把它擠進大家共有的環境，和諧就會崩壞；如果你是考量共有環境設計出來的輪廓，相信可以得到大家的共鳴，那它就是一個好的設計。我希望大家可以從大環境描繪一個可能是眼睛看不到的輪廓，那就是所謂的必然現象。下雨天你拿了把傘走進一個空間，當裡面沒有傘架又剛好是磁磚地板時，我想任何人都會自然而然把傘尖放在凹槽處，所以，在設計傘架的時候，並不一定是傳統的傘架，而是在門邊或牆邊，設計一個凹槽就可以，這個就是最簡單的設計－環境會讓人很自然產生一種行為反應，所以其實人不經過思考，是可以做很多正確的事情。如果每個人心裡都會這樣子想的設計，正是我想要做的事情。

很多人打開電鍋盛飯後，都不曉得要把飯匙放在哪裡，就很自然地擺在電鍋上面，所以當你看到無印良品有這樣子的電鍋時，就會變成一個品牌顯著的特色。另外則是我替無印設計非常有名的 CD Player，它就像是一個廚房抽油煙機的風扇，一拉風就會流動，我就是希望一拉 CD Player，音樂就像風一樣流動。所有行為就是綜合你跟周遭環境，讓整體設計是非常完美和諧的操作。其實這個世界就是這樣子在運作，一種必然的現象，設計人所要做的輪廓，正是這樣子從生活與環境當中，創造出來的。



日本 Japan

## 深澤直人 Fukasawa Naoto

- 深澤直人設計工作室創辦人
- 東京多摩美術大學綜合設計系教授
- 2010-2014 年日本優良設計獎評審委員長及 2012 年德國百靈國際設計大賽評審
- 獲頒美國 IDEA 金獎、德國 iF 設計獎金獎、日本優良設計獎金獎、英國 D&AD 金獎、日本每日設計獎、德國紅點設計獎等許多獎項
- 「MUJI」壁掛式 CD 播放器、「±0」加濕器、「au/KDDI」INFOBAR 手機及 neon 手機等經典作品皆獲美國現代藝術博物館收藏

▲ IROSHIMA_armchair_beech

丹麥 Denmark

## Finn Nygaard

- Finn Nygaard Design 創辦人
- 瑞士國際平面設計聯盟 (AGI) 成員
- 多次獲得多項國際設計大獎，如丹麥設計獎、Graphis 年度海報設計獎 - 金獎、斯洛伐克 Master's Eye 設計獎等
- 擔任超過 22 個國際型設計競賽評審委員、講者
- 於世界各地舉辦過多次重要個人展覽，展出內容包含他的設計作品、插畫作品、海報與壁畫

▲ AarhusJazz 2015

## 關於海報這檔事－如果你的設計就能與眾不同，就能讓作品脫穎而出。

我常常覺得人生六十年就像是一個循環，雖然剛過六十歲的生日，好像已經遊歷了整個世界一樣，我現在正踏到人生的下一個階段，而平面設計這個領域還有非常多新的點子等待我們去挖掘。我在哥本哈根這個城市住了非常久，兩年前我決定搬到丹麥另一座小島，那邊有非常多的石頭，還有非常多漂亮的自然景觀，這些自然景觀其實給我很大的啟發。對我而言，城市好像沒這麼新鮮，我在小島收集了非常多的小石頭，這可以說是自然界的平面設計。過去幾年在設計的時候，我都非常好奇，到底觀眾看到我的作品時有什麼反應？所以我才會設計一款會看到我的雙眼在海報後面看著大家的海報。我非常喜歡爵士樂這個領域，過去大約設計了六百五十張以上的海報，當然也有一些比較商業的設計。最近為空中巴士三百跟兩百飛機設計了一款圖畫，這家丹麥航空公司規模非常小，但他的辨識度非常高，身為平面設計師也就是要與眾不同，如果你的設計就能與眾不同的話，就能讓這家航空公司脫穎而出。我覺得身為平面設計師是一個非常新鮮的工作，你可以設計專刊，也可以設計郵票。

在丹麥有一種現象叫 something，當時有位先生跟我接洽，他氣質非常好、文質彬彬，他當時想為他的 something 設計一款海報，希望在海報中會有一些婦女朋友們的意象或者其他元素，但是我還是照我的意思設計一款海報。他當時看見我設計的海報滿開心的，要我印製大概兩萬份的明信片，這是從另一個角度來看這種 something 現象，這不是他想要的成果但卻意外的滿意。後來幾年我經常獲邀設計一些致敬的海報，有時候其實有點感傷，因為有一些海報設計師的朋友已經不在了，要為他們設計海報。1979 年對我而言是非常重要的一年，因為我去了中國學了書法。在聽爵士樂的時候我會想用油墨來創作，有時候我也會聽一些日本古代傳統音樂，過去這幾年都用油墨來創作。幾年前我設計了一系列海報－我們都是平等的，這是我心中一個非常大的主題。我一直對人類的演化非常有興趣，因為我覺得所有人類都是同源同種，其實很有趣的一點在一萬兩千多年前，所有人類都是黑人，都來自非洲，可是你會發現到現在為什麼會有種族歧視？我那時候就設計了不同國家的作品，然後這作品就像一本本的書告訴大家不同的故事，每一次我到了一個新國家，就會用他們國家國旗的顏色帶進系列海報中。其實我很想為各個國家的海報做一些調整，都是同一顆頭顱在各國海報中有不同的呈現，由此可見我們人類都是平等的，或許有些人不是很喜歡，但我還是會繼續設計這些海報。

Finn Nygaard

# 我一直在思考的，我們究竟為何而設計？

做一個設計師，是做一個自己覺得很酷、很爽的東西呢？還是要用「物」去考慮？關鍵在於這個設計為誰而做。設計始終是在考慮人和物或者是與環境之間的關係，像德國人非常講究設計的邏輯性，每個階段必須有一個理由支撐他，思考為甚麼會得到這樣的結果，因此會從五個層面去考慮，從使用者層面、觀察者層面、擁有者層面、生產者層面以及到最高層面—社會層面。當我們面對個體用戶時，需要考慮的是個體的人；面對族群應該去思考，身分認同與情感交流。個體可以感知冷暖，但是當人置身於族群當中，要考慮就更多了，所以我們稱為是擁有者層面，就好像我們在開車，任兩輛車都可以讓我們從 A 地送到 B 地，但是它的身分認同是不一樣的。身分認同其實會涉及到產品品牌識別性，也就是品牌 DNA，任何一個成熟的產品、品牌一定具備自身品牌 DNA。任何一項產品跟使有者之間，是有情感上的溝通，比如說一個聽覺有障礙的人，是願意戴著一個看上去就是助聽器的產品，還是戴上一個看起來不像助聽器的產品？我覺得答案應該是後者，因為沒有一個人是希望產品給他帶來自卑感，就好像老人杵著拐杖，一般來說他一定是真的走不動了才杵著拐杖，因為杵著拐杖就是告訴別人我已經走不動了，但是沒有人喜歡這種感覺，所以在產品設計中，是要去考慮產品和人之間、和用戶之間他們情感上溝通和交流，身分認同就像對應的品牌識別性，一個成熟品牌的產品，一定具備非常清晰的品牌 DNA。

我們如何看待不同國家的設計？我覺得設計的國家性是一件自然而然的事情，透過古品可以清楚看到不同年代、族群、國家的生活方式和審美嗜好。那中國的設計呢？我想跟工業革命的斷代史是有關係的。正因為沒有經歷過工業革命階段，對山寨是沒有羞恥之心的，所以出現一模一樣的仿製品，山寨傷害的是一個國家的品牌，這種傷害可能導致我們需要花幾代人的時間才能去挽回。所以設計能否改變社會？從一個個體用戶、一個族群用戶到一個對於國家的思考，接下來想面對的是我們身處的社會以及賴以生存的地球，在社會層面當中去思考可持續發展，是環保、友善、有益於節約能源和資源的。一個優良的產品能傳達正面的社會啟迪意義，當消費主義和全球化已經消耗大量的地球資源，在某一個領域，我們已經過度設計了；而在另外一個領域，設計卻是非常需要、非常匱乏。我們究竟為何而設計？我相信包括我以及在座的同學，都會繼續以設計的方法尋找答案。

中國大陸 China

## 楊明潔 Jamy Yang

- 知名設計師、收藏家、YANG DESIGN( 楊設計顧問 ) 創始人
- 囊獲包括德國紅點獎、德國 iF 設計獎、日本優良設計獎、美國 IDEA 及亞洲最具影響力設計銀獎在內等八十多項設計大獎
- 2013 年於上海投資創辦中國首家私人工業設計博物館
- 2015 年創辦生活方式品牌羊舍 (YANG HOUSE)
- 為眾多國際頂尖品牌與公益組織合作夥伴，包括波音、寶馬、奧迪、博世、飛利浦、斯沃琪、綠色和平、壹基金

▲義大利 T-BOX 多功能家居系統

韓國 Korea

## 孫惠園 Sohn, Hyewon

- Crosspoint International 社長、韓國螺鈿漆器博物館總監
- 專長為品牌設計、品牌命名、策展、行銷顧問、韓國傳統工藝流通
- 2004 年獲香港設計中心之亞洲最具影響力設計獎
- 2014 年獲德國 iF 設計獎包裝設計獎、日本優良設計獎包裝設計獎
- 知名創作為 "Chamisul( 真露 )" 燒酒、"Chum-churum( 初飲初樂 ) " 燒酒、"Tromm" 洗衣機 、"Too cool for school"、"Dr.Jart"、" 台灣我的美麗日記 " 等化妝品品牌

▲too cool for school

## 深藏在 K-BEAUTY 裡面的秘密

設計是怎麼樣影響整個世界？這次選擇韓國化妝品作為主題來跟大家介紹。第一次接觸到化妝品設計是在 1992 年，到目前為止大概設計過 15 件不同的品牌。據我所知，台北有 7 家 TOO COOL FOR SCHOOL，這個品牌創立至今大概有 5 年歷史。一開始默默無聞的小化妝品公司，到現在可以說是 K-BEAUTY 的代表性品牌。深藏在 K-BEAUTY 裡面的秘密到底是甚麼？為什麼 K-BEAUTY 會變得這麼流行？很重要的原因就是韓流，也就是說這些韓劇的明星，或是 K pop 的歌星，他們在亞洲、東南亞活動時候使用或代言的化妝品，馬上就成為大家喜愛的品牌；第二個原因就是韓國做化妝品的技術，連我自己也感到驚訝。事實上，韓國化妝品 OEM 公司現在都在為歐洲化妝品做 OEM，比如雅詩蘭黛或是蘭蔻，從這一點可以看出一個事實，只要你有錢、有辦法拿到資源，就可以拿現有化妝品容器裝這些原料；讓你的品牌有設計，就可以賣出去。這也是為什麼在韓國有這麼多的化妝品牌，然後這些品牌非常巧妙地使用韓劇、K POP 明星當代言人，這些品牌已經紅到中國、香港、台灣甚至是歐美國家，但其實這些化妝品製造公司都那幾家而已。這些化妝品不同的地方就在於他們的品牌、包裝和容器，還有品牌概念不太一樣而已。所以像我們這樣的品牌設計公司對這些化妝品公司來講，有著非常重要的角色，因為藉由我們才能讓他們的東西賣得更好。

TOO COOL FOR SCHOOL 系列產品，邀請在英國活動的德國插畫家為我們繪製，那個時候給插畫家一個構想－想要卡通人物看起來又醜又胖然後自以為很漂亮，然後每個產品都放入不一樣的卡通人物。一開始推出這系列產品總共有 20 件不一樣的內容，還推出一個宣傳方式－買超過多少錢，就免費送你一個紅色褲子化妝包喔！我還記得當時在首爾年輕人最火熱聚集的地方開第二家店時，門口聚集非常非常多的小女生，每天都在排隊。但是我只做這個系列的話，是沒有辦法把店面全部裝滿，於是產生第二個系列叫做美術課的產品，從小時候認知的畫畫用品得到靈感，並把它做成化妝品。再來是格子系列，五年前因為流行格子圖案的衣服，就把這個圖案放在化妝品上面，同時也在美國得到 10 大化妝品設計獎。剛剛到目前為止提到的這些產品，都是同一個時間與地點推出的產品，但是在同一個賣場底下會創造不一樣的小品牌，用不一樣的設計去包裝，讓它們自己產生競爭的現象。其實這些年我感覺到韓國化妝品公司除了 OEM 技術越來越好，同時在容器跟外包裝設計的技術也越來越好，我相信幾年之後透過韓流，可以觸及到世界更多角落。

## 遊戲就像一個鏡面，
## 可以讓你去了解、窺看整個世界。

整個社會的文化根基源自於遊戲，人跟動物都有遊戲的現象，可是當今社會覺得遊戲是屬於比較次要的文化，其實遊戲對於整個社會的形塑有很大的影響，可以說是在文字還沒出現前就存在的一種現象。要體現遊戲的最佳場域就是程式，當中可以看到很多層面的暗碼，雲端科技也是另種形式的暗碼，人類族群中的各種習俗也是，無論工業性質或是綠化的空間也是，這些暗碼會與人類形成一種互動關係，藉此我們也會成為另一種程式的關係。遊戲可以說是一種自我表現、溝通的語言，是我們跟外界接觸的一個準則，他就像一個鏡面，可以讓你去了解、窺看整個世界。戶外遊戲是一種值得一提的遊戲形式，大家集結在一起玩遊戲，會形成一種遊戲的族群，這不僅對遊戲設計師而言很重要，對於一般大眾也是很重要。

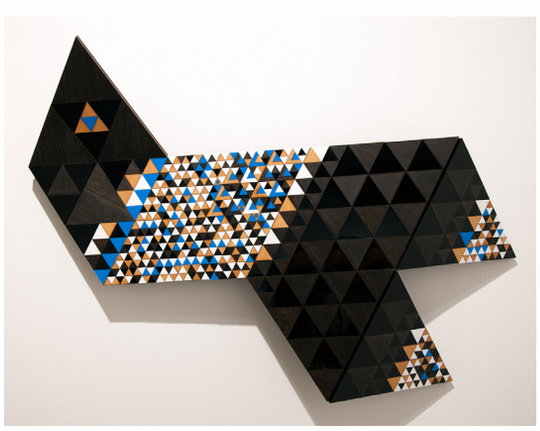
如果遊戲是種語言的話，我們要如何呈現這種語言呢？我曾經嘗試過各種空間，像是藝廊、街頭或是虛擬空間，這些混和式空間就是混和式現實，可以提攜出一種抽象概念。所謂抽象意涵其實有兩種層面，一種就是藝術品本身的對稱，另一種就是虛擬世界中的抽象。這些暗碼就是一般人如何了解整個世界，過去可能大家會透過電腦軟體或是手機程式學習新事務，這就是數位世代中的抽象理念，就是遊戲當中出現的新語言。另外一種圖像化的符號，可能沒有任何實質上的意義，指的是遊戲世界中的活動、行為，可以透過遊戲不斷改寫自我、定義自我，所以你如何呈現這些符號，其實會大大改變你最終的意義。另外也有一種書寫系統，跟大自然現象有關，當自然中充斥這些不斷轉變的語言，在轉變的過程中，可能有新的意義會出現，但是有些舊意義會流失，文化是這整個符號意義的幕後推手。另外一種新的抽象意涵，可以呈現一種新的系統，不斷產生新的聲響、影像、圖像，這種衍生性的系統可以透過設計師的巧思有新的意義，可以透過軟體的輔助、物質的製作，產生新的衍生性創作，這種新形式的創作，可以給設計師更多探索的可能性，整個系統可以讓更多點子意欲而生。

遊戲不只娛樂性質，也是一種表達媒介、可以形塑文化，希望透過各種邏輯的探討讓大家玩遊戲，這就是我設計遊戲、暗碼的原因。現在整個城市充斥各種混和式現實，不斷要去面對一些新的語言和抽象概念，鼓勵大家盡情去探索、玩樂整個世界，在互動過程中成為故事的本質，可以同時沉靜在遊戲當中及現實社會，將會是一個非常棒的事情。

澳洲 Australia

### Troy Innocent

- 斯威本科技大學遊戲與互動系主任
- 1992 年獲奧地利國際電子藝術競賽榮譽獎
- 1995 年獲國際數位藝術大獎首獎
- 1998 年獲日本多媒體內容協會外語片全場大獎
- 舉辦多次個展及作品參加超過 40 場展覽展出，作品涵蓋表演藝術、互動裝置與公共藝術等



▲delta

馬來西亞 Malaysia

## 王利欣 William Harald-Wong

- 亞洲設計連主席
- William Harald-Wong & Associates Snd Bhd 主席及設計總監
- 2001-2013 年國際平面設計協會副主席
- 馬來西亞平面設計協會聯合創辦人與顧問
- 2014-2015 年獲亞洲最具影響力設計獎

▲ Hidangan Wanita Sekarang_Recipe Book

### 在實行計畫的時候，設計師可以跟很重要的人見面溝通，這就是實現願景的機會。

現在的設計要看很多層面的東西，包括品牌、空間文化還有社群，主要是看這個設計究竟是為了什麼而做的。我對於文化非常有興趣，所以才接下博物館的設計工作，大概進行 3 年的時間，從無到有，馬來西亞之後還有更多博物館要建造。這個博物館位於彭亨州的一個城鎮，選在這裡的原因是因為一條南北縱橫的高速公路。這條高速公路是很多商業人士、新加坡遊客都會用的一條道路，不過南來北往卻從來沒什麼人在小鎮停留，因為沒東西可以看，我們的目標是提高地方人氣。戰爭過後中國商人把房子捐給蘇丹王，在蘇丹王的二姨太過世後，這棟建築才變成博物館。還有一個很重要的關鍵是博物館館長，他是馬來西亞最年輕的館長，那時候他一直跟我分享他的願景，希望博物館以後會是什麼樣子，我覺得這對於設計師跟學生來說，是一個非常重要的事情。作為一個在實行計畫的設計師，你可以跟很重要的人見到面、跟董事會成員溝通，這就是實現願景的機會。館長的理念很好，但是他沒錢，政府也不給他錢，後來他得到石油公司的贊助，因為石油公司過去跟蘇丹王有過一些合作。

關於博物館的識別－坐落在東海岸的城市，下方就是中國南海，只要想到這個地方就會想到美麗的海灘，有風吹拂，非常漂亮。除了具有指標性的南海外，另個就是當地的木雕，基於這兩個非常有標誌性的象徵，我們才能創造出博物館的識別。木雕在馬來文化中有很深層意義，精神上的象徵是保護你避開一些邪惡的東西，讓你安全回家，因此我們希望透過木頭做博物館外圍跟內圍的連結、媒介。不過建築本身有一個問題，因為本來是給人居住的地方，所以門跟路口都有點小，都有點難找。後來採取的方法是用大張海報當作路標，如果沒看到入口，看到海報就知道要往哪邊走。在設計博物館的時候想要呈現身分的認同，把傳統跟現代同時擺在一起，所以在時尚區特別委託一位非常有名的當地時裝設計師，用傳統織布製作現代感的設計，作為博物館的展示服裝。另外，我還找了很多不同的字體，因為每一個字體背後都有一個歷史淵源，因此希望設計師在選擇的時候，可以先了解它的歷史。現在設計師在選字體時，可能是電腦滑鼠一點，拉下來看要選哪一個，完全不知道字體背後的意義，覺得這是一個可以讓他們學習的方式。後來我們決定留下原本的字體、把圖片旁邊的裝飾去掉，用一個非常簡潔乾淨的入口給大家。

## 從自己發展出一個視覺語言，去表現自己對狀況的一種看法。

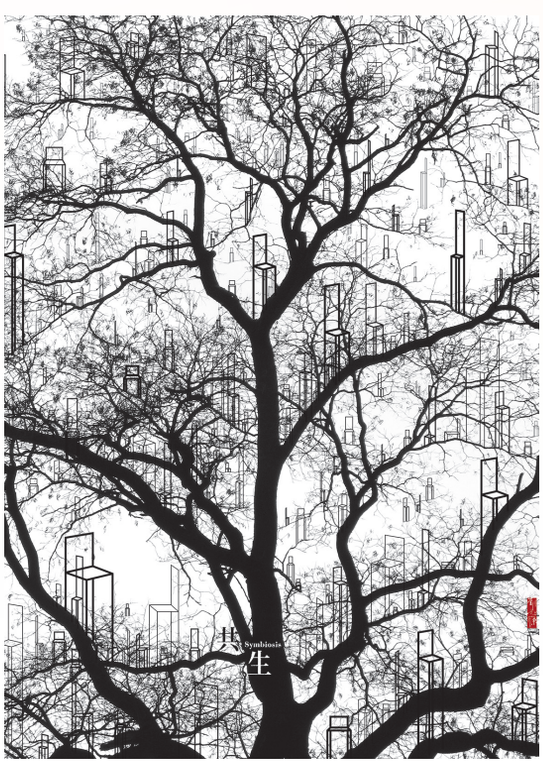
香港 Hong Kong

### 劉小康 Freeman Lau

- 靳劉高創意策略合夥人
- 香港理工大學院士及職業訓練局榮譽院士
- 亞洲設計連副主席
- 香港設計總會秘書長
- 香港設計中心董事局副主席

還是覺得很幸運，香港的進步經過一個很大的改變。從六十年代嬰兒潮，經濟開始蓬勃發展，台灣、韓國、新加坡、香港變成亞洲四小龍；七十年代本土文化起飛至大陸的改革開放；到九十年代回歸中國，有很多事情發生，在這大環境下，我開始產生一些實驗的系列作品「椅子戲」。1984 年中國決定收回香港，有一個很大的問題出現，就是「欸 ... 發生什麼事情？我們是誰？我們是中國人嗎？我就是香港人嘛？」那個時代，很多人以為香港人是英國人。一百多年來都沒有問題，但是這個問題隨 1984 年而來。我們從來沒有問過這個問題，覺得我們就是香港人，原來這個生活問題，可以是這麼複雜的，於是，1984 年我的第一個作品裡面，就有一把椅子出現。在九十年代，派英國最厲害的一位政治家彭定康來香港當最後一個港督，他來了之後改變香港的生態，突然之間香港有了民主，雖然以前香港就是一個非常自由、享有法治的城市，只是從來沒有民主，1992 年開始不同議會可以公開選舉。在我身邊的朋友開始有了改變，他們面對新的遊戲、新的權力，真的改變，最有趣的就是，連藝術家都會改變的。有些人對政治變得非常敏感與投入；但是另一幫人，只關心七龍珠的內容，回歸之後還有很多事情發生。

香港政治起飛時，我做了裝置藝術，向香港政府借一堆椅子，搭了一面蠻大的牆，拿了一個蠻大的藝術獎，之後我再跟政府借椅子，他們都不再借給我了，因為我總是批評他們現況很亂。我有一個公共藝術品，把以前公務員坐的椅子變成古董，一個出土文物一樣，再用椅子做了一些符號，但是椅子最重要的還是給人坐，所以別人坐的時候，椅子就變成男女的椅子，代表凹跟凸、陰跟陽的感覺。兩個人的關係不一定就是姿勢的問題，溝通也是，應該是大家見面很多次才算是溝通。我做了另外一把椅子，就是兩個人坐上來，屁股動一動，對方都感受得到，不只是語言的溝通，更是肢體的溝通，我覺得這才是一個正直的溝通。到 2000 年開始談創意產業，中國做家具非常有名的朱小杰很喜歡我的東西，就提議把我的概念做成產品，雖然不是大量生產，但第一次跟生產商做一些真的去賣而不是放在博物館的家具。人與人的溝通、政治的問題、社會的問題，當然我們生活在城市裏面，都是很直接有反應的，所以我很多東西最後都會變成一把椅子，反映社會周圍的事情，後來覺得這是一種藝術表現，就變成個人作品，這是我作為一個設計師和藝術家，很自然的一種反應，從我自己發展出來一個視覺語言，去表現我自己對狀況的一種看法。




▲ Symbiosis

演講內容整理 / 吳承諭、胡克強、陳子蓁、陳萱容、楊筑惠、楊喬硯、楊璿羽
彙整及撰文 / 盧佳宜

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

# 「來自亞洲的設計力量」國際設計工作坊

時間：2015 年 12 月 12 日（六）~12 月 13 日（日）上午 9 點 00 分至下午 5 點 30 分
地點：亞洲大學亞洲會議中心 M001& 創意設計學院各系專業教室 ( 臺中市霧峰區柳豐路 500 號 )

▲國際設計大師於「來自亞洲的設計力量」主視覺前合影

▲兩天超緊湊的國際設計工作坊準備登場

## 活動時程規劃：

| 時間 | | | 內容 |
|---|---|---|---|
| DAY 1<br>12 月 12 日<br>（六） | 上午 | 09:00~09:30 | 學員報到 |
| | | 09:30~10:00 | 工作坊 OPENING: 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 |
| | 中午 | 12:00~13:00 | 午餐 |
| | 下午 | 13:00~17:00 | 《DAY 1-2》 1. 實作階段　2. 個別指導及討論 |
| | | 17:00~17:30 | 《DAY 1-3》 1. 作品進度檢視及討論　2. 工作坊 DAY 1 結束 |
| DAY 2<br>12 月 13 日<br>（日） | 上午 | 09:00~09:30 | 學員報到 |
| | | 09:30~11:00 | 《DAY 2-1》 1. 實作階段　2. 個別指導及討論 |
| | | 11:00~12:00 | 《DAY 2-2》 1. 作品修改及完整度檢視　2. 各組完成作品並製作作品簡報 |
| | 中午 | 12:00~13:00 | 午餐 |
| | 下午 | 13:00~14:20 | 《DAY 2-3》 提供簡報與發表準備 |
| | | 14:30~17:30 | 《DAY 2-4》 1. 工作坊各組成果發表　2. 國計講師進行作品總評　3. 頒發研習證書 |
| | | 17:30~ | 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」系列活動接續在亞洲大學登場，2015 年 12 月 12 日 ( 六 ) 至 13 日 ( 日 ) 連續兩日的國際設計工作坊，共計分為四組。視覺傳達組由丹麥－ Finn Nygaard Design 創辦人 Finn Nygaard 及馬來西亞－亞洲設計連主席 William Harald-Wong 指導；產品設計組由中國大陸－ YANG DESIGN( 楊設計顧問 ) 創始人楊明潔指導；數位動畫組由澳洲－斯威本科技大學遊戲與互動系主任 Troy Innocent 指導；文化創意組由韓國－ Crosspoint International 社長孫惠園及香港－靳劉高創意策略合夥人劉小康指導。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。

## 實作操練紀錄【產品設計組】
## 指導教授：楊明潔（中國大陸）；協同教師：劉芃均

▲楊明潔老師 ( 拿麥克風者 ) 分享自己的創作故事

▲學生設計發想階段

▲楊明潔老師 ( 右一 ) 與學生進行腦力激盪時間

▲楊明潔老師 ( 中 ) 仔細聆聽學生分享的創意概念並給予建議

## 實作操練紀錄【數位動畫組】
## 指導教授：Troy Innocent（澳洲）；協同教師：黃明媛

▲Mr. Troy Innocent( 中 ) 分享自己設計過的遊戲

▲Mr. Troy Innocent( 中 ) 解釋設計遊戲之創意發想方式

▲學生以分組討論方式創作遊戲劇情內容

▲Mr. Troy Innocent( 右一 ) 與學生討論腳本發想

## 實作操練紀錄【視覺傳達組】

指導教授：Finn Nygaard( 丹麥 )、William Harald-Wong（馬來西亞）；協同教師：游明龍、陸蕙萍

▲ Mr. Finn Nygaard 主題引導時間

▲學生創意聯想發想中

▲ Mr. Finn Nygaard( 中 ) 與學生討論創意呈現方式

▲ Mr. Finn Nygaard( 中 ) 檢視學生作品並提供建議

▲ Mr. William Harald-Wong( 中 ) 分享創作思考脈絡

▲學生分組討論時間

▲ Mr. William Harald-Wong( 右二 ) 引導學生作創意發想

▲ Mr. William Harald-Wong( 右二 ) 與學生討論作品的調整

## 實作操練紀錄【文化創意組】
## 指導教授：孫惠園（韓國）、劉小康（香港）；協同教師：謝維合、徐宏文

▲ 孫惠園老師 ( 中 ) 分享品牌規劃項目

▲ 學生試著以毛筆方式創作品牌標準字

▲ 與孫惠園老師 ( 中 ) 討論及挑選作品

▲ 品牌形象設計調整討論

▲ 劉小康老師 ( 中 ) 分享創作作品與破題時間

▲ 學生進行初步創意分享及劉小康老師 ( 拿麥克風者 ) 點評

▲ 討論分享後，繼續努力創作的學生

▲ 劉小康老師 ( 中 ) 各別指導學生創作作品

## 成果發表紀錄

▲ 文化創意組 - 孫惠園老師帶領學員們進行成果發表
( 創作者曹碩娟、李昀珊、劉子榕、吳佳靜)

▲ 文化創意組 - 劉小康老師與學員們開心完成發表
( 創作者張曼珊、歐志鋒、鄭荃、鍾琦、吳婷鈺 )

▲ 產品設計組 - 楊明潔老師分享學生分組進行田野調查發現的創作契機

▲ 視覺傳達組 -Mr. Finn Nygaard 與學員作品一起合影
( 創作者蘇韻宇 )

▲ 視覺傳達組 -Mr. William Harald-Wong 與學員作品合影紀念
( 創作者孫文駿 )

▲ 數位動畫組 - 學員介紹遊戲角色設計理念
( 創作者曾子恒 )

▲ 成果發表會後同學們開心與國際設計大師合影

▲ 成果發表會後同學們開心與國際設計大師合影

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

## 學員回饋

- 體會到了國外的老師和亞洲地區老師的不同，很開心也很榮幸可以給丹麥的老師指導，希望下次有機會可以給更多國外的老師上課！
- 來這裡讓自己更進一步、也更了解什麼是設計！
- 學習到以往沒有的概念跟想法，感到很興奮。
- 能有這樣的機會和他校老師與大師以及不同學校的學生相互交流收穫十足，很愉快！
- 很喜歡老師的上課方式，老師也會給很好的意見，最重要的是老師會幫助我們去呈現我們想表達的。
- 課堂中發現到設計作品時什麼才是最重要的－是”過程”而不是”結果”。
- 感謝老師給我很多的啟發和幫助，改變了我的一些想法，讓我認識到海報真正的意義。
- 從零到一的過程中很刺激也很充實。
- 非常感謝老師的指導，讓我更清楚了解到一張海報所要具備的，也讓我深刻體會到不同的觀點、思維和做法，能有想法上的交流，也了解到在歐洲國家做海報的方式與思維。
- 首次在工作營去外面田野調查，實地看了許多事情，實際面對面的和人們對談有不錯的收穫，感謝您！
- 老師言語精闢，一語道破盲點。打破我們在討論過程中忽略實際功能與感受，提高產品強度與實用性。
- 這種創造人物、故事的方法我從來沒碰過，如此考驗想像力的方式我很喜歡！
- 謝謝您指導我們並提供給我們那麼嶄新的玩法！
- 學習到平常比較少接觸的專業提案，有的組別甚至非常專業。
- 與不同人做討論的感覺十分不一樣，很努力腦力激盪很好玩。
- team work 的感覺很棒，練書法字很重要。
- 老師在字型和 logo 圖片的搭配都非常敏銳，還會告訴我們“好的”logo 跟字型如何排列以及如何去感覺。
- 學習到與團隊如何一起工作，了解到獨立製作作品與小組差異很大，收穫很多。
- 透過不同的老師教導不同的方法，我們學到了更不一樣表現文化的手法。
- 老師說不用一開始就想產品的具體樣貌，這句話讓我收穫匪淺。對其概念的定義是最重要的。

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

# 2016 設計戰國策：國際獲獎分享暨設計知識研討會

時間：2016 年 04 月 25 日（一）上午 9 點 00 分至中午 12 點 00 分
地點：正修科技大學綜合大樓 12 樓國際會議廳（高雄市鳥松區澄清路 840 號）

▲ 正修科技大學龔瑞璋校長 ( 左四 )、時尚生活創意設計系吳守哲主任 ( 右一 ) 及計畫協同主持人謝省民教授 ( 左三 ) 與與會講者們合影。

## 活動時程規劃：

| 時間 | 內容 |
|---|---|
| 09:00~09:30 | 報到 |
| 09:30~09:45 | 介紹與會貴賓<br>正修科技大學 龔瑞璋校長 致詞<br>設計戰國策計畫代表 致詞 |
| 09:45~10:15 | 《產品設計類》講題：設計當下·思考未來<br>演講者：王千睿／明基友達集團副總經理暨設計長 |
| 10:15~10:45 | 《平面設計類》講題：設計師的最大禁忌～抄襲！<br>演講者：楊佳璋／中華平面設計協會輔導理事長 |
| 10:45~11:15 | 《數位動畫類》講題：動畫短片創作的思維<br>演講者：張維忠／國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系助理教授 |
| 11:15~11:25 | 《國際競賽參賽經驗》講題：獎這麼久，學生怎麼懂？<br>演講者：吳品潔／國立成功大學創意產業設計研究所碩士班 |
| 11:25~11:35 | 《國際獲獎分享》講題：相信自己的運氣<br>演講者：伍昭儀／樹德科技大學視覺傳達設計系 |
| 11:35~11:45 | 《國際獲獎分享》講題：設計驅動式創新 - 跨領域合作<br>演講者：李胤愷／國立臺灣科技大學工商業設計系碩士班 |
| 11:45~12:00 | 綜合 Q&A 時間<br>結語 & 圓滿落幕 |

▲ 感謝正修科技大學龔瑞璋校長 ( 中 ) 出席研討會與致詞

▲ 正修科技大學綜合大樓 12 樓國際會議廳座無虛席

▲ 聽眾仔細討論獲獎作品

▲ 聽眾認真聆聽演講內容

## 設計專家分享

### 設計當下，思考未來

對於未來的轉型，設計扮演的角色是非常重要。尤其在資訊產業最為明顯，在品質大家都做得差不多的時候，原本的規格差異越來越小，就進入低價化的競爭，要不然就必須在差異化上面尋找新的機會。剛開始我們跟著科技發展，但是，當到達一個比較飽和的狀態後，就會開始回歸再思考，人類真正需要的是什麼樣的東西？畢竟決定未來科技發展方向的，還是人類的價值觀。所以，很多都開始回到「人本」的考量，我們真正期望外來的數位生活，是什麼樣的能量？有什麼樣的期待？不是工程方面的人，反而是設計或是其他方面的人，在規劃整個未來。

現在因為差異性並不大，所以商品在消費者的體驗跟價值會取代 CP 值，會變成未來消費者的訴求。所以，現在商品不再只是用品，大家買手機絕對不只是為了通話而已，而是一種生活方式與品味的象徵。現在變成透過設計去反應目標族群，他們的生活期待以及需求趨勢是什麼？透過理性跟感性，讓商品與消費者能產生期待共鳴。因為產生這種情感就會打動人心，而這些部分依賴的都是設計的能量。台灣因為代工製造起家，以前都只注重這個部分，現在當整個產業要轉型，對於設計創新這個方面的需求會變得很大。重點就是設計如何讓它的使用體驗跟人家不同，以前講的是實體競爭，未來講的是無形的競爭力，是價值的創造。

產業真正需要的設計是哪一方面？第一個是昨天－延長商品既有的生命週期；再來就是今天－以現有技術去開發現行的一個商品；然後明天－研發下一代商品。再來就是以往比較少去著力的－前導性產品概念。希望能延長產品的生命週期，就必須先去了解市場到底有什麼樣的需求，在使用的時候有什麼不方便的地方。能不能做一個設計，經過二十幾年還是毫不遜色，這正是我們對自己的期許。台灣在設計能量上，是有國際能力的，因此我們如何讓設計發揮一個舞台，讓設計扮演的角色跟以往有所差別。

王千睿

- 國立臺灣師範大學 設計學系專任教授
- 明基友達集團副總經理暨設計長 (VP & CDO)
- 宏碁集團品牌事業設計總監
- 德國保時捷汽車公司 (Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG) 車體設計
- 德國 Stuttgart 國家造形藝術學院 工業設計系碩士

## 楊佳璋

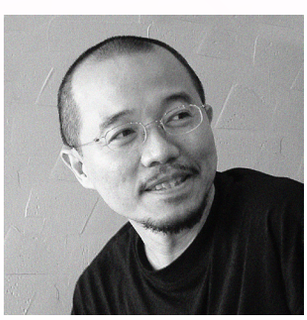
- 中華平面設計協會輔導理事長
- 樺致形象設計有限公司創意總監 / 負責人
- 慕旭文創開發股份有限公司創意總監
- 德國 iF 設計獎“Concept Design Award”
- 評審委員 (2013~ 迄今 )
  『2016 台北世界設計之都』設計諮詢委員

## 到底是抄襲，還是善意的巧合？

在這個資訊爆炸時代，每個人手機一滑，可能有幾萬筆資料，尤其像現在所謂的連線族群，我相信你們每天接觸的媒體一定都非常多，看到的訊息也一定非常多。所以我常在想也不太理解，在資訊這麼流通的時代，抄襲事件還是層出不窮。

這幾年遇到太多次，只要設計競賽一公布得獎名單，就會有人檢舉。檢舉後主辦單位要求創作者到場說明，當創作者提供設計理念後，發現其實類似符號經常可見，像是用高音譜記號做跟音樂有關的創作。在與創作者談話後，也很難判斷是否為惡意抄襲，或許有可能在創作過程，曾經有過什麼樣的印象，或者就是比較倒霉，使用了比較常見的符號為系統。可以借鏡的是，在做創作的時候，盡量避免使用太常見的元素跟手法。也曾發生檢舉者提出獲得金獎作品是抄襲日本某本設計書上的作品，當時直覺有點怪，怎麼抄得這麼沒技巧？因此趕快聯繫檢舉人到案說明，請他提供原始資料。得獎者是位常參加各式競賽，也經常拿到好成績的設計師，他非常震驚之於也做了很多研究。他想辦法理解對方提供的資料，發覺文字跟 LOGO 沒辦法合上，以及編排的慣性很奇怪。最後，檢舉者終於發了一封 email 承認是他假造。他因為沒有獲獎而心理憤憤不平，而對得獎者產生極大怨懟，所以運用他的設計專業造假，直到通知他會有刑責時才驚覺闖了大禍。好在這個案子結局是好的，終於還給創作者清白。因此，現在只要主辦單位跟我說被檢舉，我立刻講說不要急，先弄清楚。以我公司為例，從最初概念的發想到手稿再到進電腦，一修、二修跟三修，都會把所有過程記錄跟保留。我們防的不是抄襲，防的是善意的巧合。

設計的目的是在解決問題而非轉換形式，設計師要想辦法讓我們更好，用我們的工作去解決原來不變的事情。設計師最重要的角色應該是負起責任的社會工作者，台灣的未來、世界的未來都掌握在設計師手上。希望各位能從社會責任的角度出發，把每一個工作都做好。



## 張維忠

- 國立臺灣藝術大學
  多媒體動畫藝術學系助理教授
- 國立臺灣藝術大學創新育成中心主任
- 臺北當代藝術館「青春未來影展」顧問
  澳門「當下未來影展」策展人
- 「皮克斯動畫公司」
  (PIXAR Animation Studios) 技術導演

## 動畫短片創作的思維－如何說一個好故事？

動畫短片的創作思維，最困難的地方往往是題材的選擇。動畫的核心價值是什麼？動畫題材跟表現功能、如何說一個好故事、敘事跟結構。往往每一個剛開始創作短片動畫的朋友，最大的困難就是到底在講什麼？看完之後好像沒有什麼共鳴。在故事創作當中，到底能不能獲得一些感動？創作動畫很重要的一個觀點是，要懂得如何欣賞動畫，並且從分析動畫中，可以被解構的內容和形式來做練習。

我非常強調的就是，到底這部動畫要表達什麼？可以仔細去判斷，到底這個故事裡面你看到了什麼，為什麼你看到了這些東西？那其他同學為什麼沒看到？或者他看到妳沒看到？到底這個動畫的敘事跟自己的生活經驗有沒有什麼關聯？為什麼會喜歡或不喜歡？在欣賞動畫的過程中反覆思考這幾個問題，自己找答案是一個很不錯的訓練方式。動畫內容最重要的就是初期的開發階段，到底你說這個動畫的目的是什麼？純娛樂嗎？還是有特別的訊息想傳達？這個動畫有沒有特定某個族群？這些都會影響到說故事的表現方式，以及主題的選擇。

基本上一個好故事在看完後，需要知道在講什麼，目標是明確、對象要清楚。再來是媒材的選擇，到底適合 2D 動畫還是 3D 動畫，或者用手繪、用沙呈現。另外，形式上的造型性、角色設計及場景設計，對於整個環境的規劃、色彩計畫，以及色彩跟心理學的關係。當然故事的發展不可或缺的，是聲音的部分，包含音效跟背景音樂等等。基本上敘事的結構，可以被歸類為幾種模式：直線式、散文式、交錯式、懸念式，各有它的特色。散文式的敘事重點是在比較片斷性的組合，強調情緒的鋪陳，有點像是日記或是自述。交錯式的敘事是難度最高的模式，整個故事劇情是由兩條線所交錯編織而成，甚至是多條線，在做這種編劇通常劇情鋪陳會比較長一點，然後在觀看的過程中會不同時空來回切換，也是一個很有趣的觀賞經驗。常常做編劇時很大的問題在於，你要講情感的東西，可是時空設定在外太空，外太空離我們太遠，那個情感就講不出來，你要講你身邊的東西才能感動。

# 獲獎者分享

## 獎這麼久，學生怎麼懂？

吳品潔

國立成功大學
創意產業設計研究所碩士班

過去大學的時候，很常被鼓勵去參加競賽，但是學生根本不懂那是什麼東西，為什麼要去參加國際設計競賽？其實國際競賽就是一個平台，過去設計的品質沒有一定評量標準，也就是篩選機制，因此讓該領域具有專業經驗的人聚在一起，主要目的是促進社會的創新，某種程度也算是在宣傳，促成國家、企業、公司達到競爭力。目前國際設計競賽對台灣來講，是能提高國家競爭力的，同時也使該領域生產技術的能量進步。

對學生而言，有時候學習是很單方向的；但如果是設計競賽，後續要做很多很多努力，成為一個循環，讓自己有一個實際創作的舞台。再來是可以擺脫學生思考的舒適圈，去看更多類似作品與參與，除了思考實際化外，也讓過去沒想到的創意大跳耀。主要會吸引人的原因是獎章對未來非常有幫助，與作品具有國際級水準，再來就是自我訓練以及實踐，增加作品集的 CP 值，也可以增加腦力的創意激盪，以及感受壓力的推進。雖然大部分對於設計競賽是負面評論，這個現象不只在台灣，2015 年的時候其實就已經指出，國際設計競賽其實是有很大的缺陷，比如很多作品只能實現於概念。其實競賽就是一個舞台，你有去參加就有參加，沒參加也沒有關係，如果參加的話，會是累積經驗很好的地方，以及拓展視野、互相交流思考。因此，國際設計競賽某種程度也是對設計師的人格養成，以及自身能力成長很好的地方。

## 創作自己喜歡的作品是很重要，但是如果想要得獎，試著投其所好！

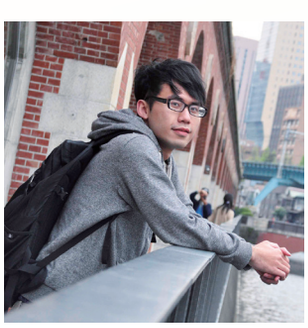
伍昭儀

樹德科技大學視覺傳達設計系
獲獎作品介紹：詳見頁 122

我是專攻平面海報設計國際競賽的學生。我的設計風格是擅長利用載體的方式，藉由異物結合跟隱喻，來表達我想傳達的設計主軸，也就是說我的畫面是問題，然後藉由標語來為您解答。為什麼我會用這樣的方式參加比賽？藉由比較精簡傳達理念的方式，讓大家能夠馬上看到我的作品。

首先你要找尋自己的優點。我選擇載體是因為，這是一個非常直接，只看觀念在畫面上的呈現，所以只要我想傳達的議題夠新穎、夠吸引力，那我就有機會在海報競賽中脫穎而出。再來就是，要了解這個比賽要的風格，像海報競賽有非常多不同的設計風格，研究他們的比賽方法是一個非常好的準備比賽過程。最重要的一點是，把握世界的時事與潮流。海報設計是資訊的傳播，所以我們要傳達給觀眾的也是現在最新的資訊。像我得獎的話筒作品，那時候美國籠罩在竊聽案之下，就是當年的時事，我再用這個時事做比賽，因此對美國人來講就是他們所發生的事情。再來就是全力以赴，相信自己的運氣，我一直相信今天這個人不是你的伯樂，並不代表下一個就不是你的伯樂。回歸到最後一點，設計就是想像力，不管你做什麼設計，你永遠都要讓自己的思緒在很靈活的情況下。如果你問我還要不要參加比賽，我會再去參加，因為我相信自己的運氣，在未來也許還有更多人會喜歡上我的作品。

## 從零到有，一定需要很多耐心去實驗，也會碰到很多困難，再一步一步實踐出來。



李胤愷

國立臺灣科技大學
工商業設計系碩士班

主要以點滴雲端建置系統作品，分享從概念到雛型跟跨領域合作的過程。剛得獎的時候是痛苦的開始，首先決定要不要花時間雛型化，然後在過程中會有很多困難，比如說技術的困難然後去找資源，再來就是不知道有沒有辦法將作品媒合。護士跟病人的比例應該是一比七，可是目前卻是一比十四，也就是說護士多了一倍的工作時間。不管日班或夜班，都需要替病人更換點滴，假如打完沒有去更換的話，會造成病人手臂腫脹等問題。在繼續參加比賽過程中認識一些工研院經理，他們剛好跟榮總有合作，所以就有機會跟榮總的副院長、護理主任與督導長一起開會。

這個系統是當病房內點滴袋快用完時，先用藍芽傳輸訊息到每間病房的收發器，再走院內的有線網路到後端護理站。在跟台中榮總醫院做訪談時，他們帶我們參觀智慧病房，智慧病房有一個當點滴量不足時，家屬可以按介面通知護理員更換的系統。因此可以透過改良這個裝置，把訊息傳送到電腦主機，並透過現有網路，護理站馬上就可以知道了。作品不可能很完美所以要一直去修正，像這個作品目前已經修了七個版本，現在還在持續修正當中。接下來是溝通，像跟跨領域同學合作，他們想法跟我們不太一樣，所以要懂得去帶他們並說服他們。不僅僅是對設計的熱情，對問題也要有好奇心，才會有求知慾望的熱情。

教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫

# 亞洲設計工作坊 Asia Design Workshop

時間：2016 年 07 月 12 日（二）~07 月 14 日（四）上午 9 點 00 分至下午 5 點 30 分
地點：亞洲現代美術館安藤講堂、視覺傳達設計學系 A414 教室、哈佛講堂 A116 教室

▲ 感謝亞洲現代美術館李梅齡館長 ( 右三 ) 出席亞洲設計工作坊開幕典禮，與國際設計大師韓秉華老師 ( 中 ) 及蘇敏儀老師 ( 左三 ) 合影留念。( 左起為李新富老師、林磐聳老師；右起為謝省民老師、陳俊宏老師 )

## 活動時程規劃：

| 時間 | | | 內容 |
|---|---|---|---|
| DAY 1<br>7 月 12 日<br>（二） | 上午 | 09:00~09:30 | 學員報到 |
| | | 09:30~09:50 | Opening：國際講師介紹 |
| | | 09:50~10:40 | 專題演講：韓秉華老師 |
| | | 10:40~11:30 | 專題演講：蘇敏儀老師 |
| | | 11:30~12:00 | 工作坊開題：李新富老師 |
| | 中午 | 12:00~13:30 | 午餐 |
| | 下午 | 13:30~17:00 | 《Day1-1》主題引導<br>1. 主題引導及設計發想<br>2. 國際講師分組引導 |
| | | 17:00~17:30 | 《Day1-2》檢視概念及討論<br>1. 作品進度檢視及概念討論<br>2. 工作坊 Day1 結束 |
| DAY 2<br>7 月 13 日<br>（三） | 上午 | 09:00~09:30 | 學員報到 |
| | | 09:30~12:00 | 《Day2-1》實作階段<br>1. 學員實作階段<br>2. 國際講師各組指導及討論 |
| | 中午 | 12:00~13:30 | 午餐時間 |
| | 下午 | 13:30~15:30 | 《Day2-2》創作時間 |
| | | 15:30~17:30 | 《Day2-3》檢視進度與修正建議<br>1. 作品進度檢視及修正建議<br>2. 工作坊 Day2 結束 |

| 時間 | | | 內容 |
|---|---|---|---|
| DAY 3<br>7 月 14 日<br>（四） | 上午 | 09:00~09:30 | 學員報到 |
| | | 09:30~11:00 | 《Day3-1》實作修正檢視<br>1. 作品完整度檢視<br>2. 個別指導及修正討論 |
| | | 11:00~12:00 | 《Day3-2》挑選成果發表會作品<br>1. 最後修正與完成作品<br>2. 製作作品簡報 |
| | 中午 | 12:00~13:30 | 午餐時間 |
| | 下午 | 13:30~14:30 | 《Day3-3》報名大賽與完成簡報<br>1. 製作作品簡報與報名大賽<br>2. 提供簡報與發表準備 |
| | | 14:30~16:30 | 《Day3-4》工作坊成果發表會<br>1. 創作成果發表<br>2. 國際講師進行作品總評<br>3. 頒發研習證書與大合照 |
| | | 16:30~17:30 | 工作坊圓滿落幕 |

## 活動介紹

「亞洲設計工作坊」暑假於亞洲大學登場，邀請兩位來自香港的設計力量－香港美術家協會副主席韓秉華老師，及香港現代女畫家協會主席蘇敏儀老師，舉辦為期三天 ( 含專題演講 ) 的設計工作坊，兩位國際設計大師共同指導文創設計組，期待擦撞出不同的火花。

## 要很努力對自己喜歡的工作，不斷的加油。

香港 Hong Kong

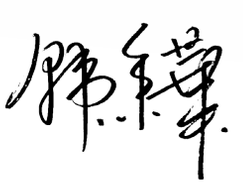
### 韓秉華 Hon, Bing-Wah

- 香港 HS art & design 設計總監
- 香港康樂及文化事務處博物館專家顧問
- 香港美術家協會副主席
- 2003 年獲紐約 Phaidon 出版機構選列世界一百位平面設計師，並出版專集
- 2012 年獲上海設計之都年度人物

我認為繪畫是一個很重要的基礎，沒有碰設計之前，我希望當一個畫家、藝術家，但是七十年代，當畫家、藝術家很難生存，當畫家除了賣畫好像有點不夠，那我設計你來合作。最重要的是學習設計基礎的階段，每個人的學習主要要遇到好的老師、好的機會，另外就是每個人都要希望做得更好更理想的工作，機會是我們自己找的。當時我參加一個香港藝術節標誌設計比賽，田中一光是評委，當時參加那個比賽，我拿了一等獎，不過給你的是藝術節看不完的票，所以這是榮譽不是為了錢，很幸運能拿到這個獎，這是我的一個里程碑。基礎就是我們的基因，手繪的東西現在還收著，將來香港文化博物館會收藏；包裝設計不是在電腦螢幕看，肯定要用手做出來，還有很多立體設計造型基礎，對我以後影響蠻大。

現在香港高樓大廈，但是七十年代的香港很苦，香港不是一天能成功的，以前的平民區水荒時候大概五天供應一次水，供水的時候要一桶一桶抬水回家。因此做很多事情是義務設計，有些是收費很貴，這要看社會的題材怎麼樣，直到現在還是這個樣子。我不喜歡把古老的圖形直接放在我的設計圖形上，希望能改一下再重新設計，因為我相信每一個年代都不一樣的，現代的我可以自己做一個重新的演繹。1977 年香港創意青年選舉的獎盃是我設計的，然後我是 1985 年拿了香港十大傑出青年獎，那個手裡面不是功名富貴長壽，而是藝術跟設計是控制在我們手裡面。工作跟理想都很重要，上海給我的機會蠻多的，當時申辦世界博覽會的時候，用學生比賽的標誌投影一個新系列－心連心手牽手，看到的都是上海的城市面貌跟國際的面貌。一兩年前的上海國際電影節獎盃，以前的標誌是像一個金爵，不像中國的爵杯，像是一個阿拉丁神燈，所以後來我調整了十幾年前的設計，給他重新演繹，本來概念是火生金就是新的金爵獎盃，不過後來不行就改用土，用土來生金。

最後看的是杭州，杭州的城市形象有一套，比較高級的禮品用詩包裝茶。杭州生產茶葉還有中國的瓷器，透過我的水墨畫將蘇東坡的水墨意境表達出來，是黑雲翻物、天水一絲，落款的書法跟印章是用刺繡表現出來。最後，想跟大家分享，要很努力對自己喜歡的工作，不斷的加油。



香港 Hong Kong

## 蘇敏儀 So, Man-Yee

- HS art & design 創作總監
- 香港現代女畫家協會主席
- 杭州萬事利絲綢集團藝術顧問
- 2003 年獲紐約 Phaidon 出版機構選列世界一百位平面設計師
- 2013 年獲香港六藝卓越女性獎

## 每一個圖形都是一件藝術的作品

我從小就很喜歡畫畫，一開始是學純藝術的，就是學水彩畫、油畫、素描，後來就學平面設計，也學過服裝設計，所以對我以後有很大的幫助。從七十年代的作品開始，都是比較藝術和設計融合在一起的，以前沒有電腦，所有的作品都是用手繪的，所以，都是一種鍛鍊。我們以前學過畫畫，所以比較容易描繪，有些作品現在也是很難再做了，因為沒這麼細節、細膩，還有眼睛要不行了，早期的我是很喜歡插圖的，當時很多海報，都是用插圖來表現，以前沒有電腦一個一個美化圖形，所以是用廣告顏色和水彩總和出來的，整個海報都是用水彩，都是一氣呵成畫出來，如果有一點點畫得不好，一定要重新再來，但是，非常幸運，我所有畫的東西都沒有這樣重新再來。我們很喜歡去旅遊，八十年代開始旅遊所有歐洲，然後用一種長形的手法表現歐洲，這種手法是比較突破的，所以這幅畫讓我在香港舉辦一次水彩的畫展，然後香港的藝術館收藏這些作品。

九十年代邀請展的一些海報，我就用一個古代的衣服做模型，裡面放了一些藝文的英文文字，感覺沒有這麼傳統，也沒有這麼古老，就是把這個文化跟服裝，到了一個比較現代、時尚的感覺。當時做了好多這種商務，有些不喜歡用攝影來代表，比較喜歡藝術化一點，因此就用畫的方式表現出來，描繪的方式可以感覺他的優雅，還有能創作一個風格出來。兩千年開始，就用很多工藝發展出平面到立體、一種 3D 效果的月曆。香港有一些舊的陶樓房子，沒有電梯又在一些很偏僻的地方，然後會有一個信箱掛在地上，然後郵差發信的時候就很方便，每一家每一戶可以放進去信箱，所以我就用這個概念設計一個有點香港風味、懷舊風情的月曆。2005 年中國銀行邀請我們設計月曆，委託我們做 12 年，其實今年就是第 12 年，時間好快好快，當時他們委託我的時候我還說，這麼久我可能已經退休了啦！所以說我們作藝術的、設計的，是永遠不會退休的，一定永遠往前的。

從兩千年開始，我做一些圍巾跟絲綢去生產，後來絲綢的老闆請我每個月過去集團一周，去培訓他們的設計師。他們原本設計的絲綢圖案，都是把電腦裡面的元素放進去，所以全都是一樣，因此當時我要求他們一定要原創，所以每一次過去，就給他們一個題目，去做什麼出來，然後下個月再去看他們的作品與生產，同時我自己也設計一些圖案給他們生產，讓他們有一個樣板懂得怎麼去欣賞和構思，所以每一個圖形，就是一件藝術的作品。

## 實作操練紀錄【文創設計組】
## 指導教授：韓秉華（香港）、蘇敏儀（香港）；協同教師：李新富

▲ 韓秉華老師 ( 中 ) 與蘇敏儀老師 ( 左二 ) 講解規則

▲ 學生進行分組創意發想遊戲

▲ 國際設計大師與學員交流時間

▲ 李新富老師協同指導參與工作坊學員

## 成果發表紀錄

▲ 成果發表紀錄

▲ 老師點評時間

▲ 亞洲設計工作坊成果發表會大成功！

演講內容整理 / 黃子凌、蘇靖涵
彙整及撰文 / 盧佳宜

# ARTICLES

## 設計名家專文


能量注入：給準設計師的一席叮嚀－楊佳璋 46

產品設計：台灣設計．創意釋放－林同利 52

經驗分享：立足臺灣．放眼亞洲．胸懷世界－林文彥 58

# 給準設計師們的一席叮嚀：用力吸收、不停思考、一直前行，成就自己的設計之路！

Keep learning, thinking and moving forward.
Your designer dream, let's go for it!

樺致形象設計有限公司創意總監
Creative Director, HWAT's Graphic Design co., Ltd.
楊佳璋 Martin Yang

近幾年「設計」似乎突然變成熱門的顯學，許多大專院校發現設立設計相關科系很好招生，各地也就如雨後春筍般大量出現。此現象造成現在臺灣設計相關科系一年有一萬多位畢業生，這是筆者以前求學時期完全無法想像的。可是，為數眾多的畢業生卻沒有這麼多對應的設計職缺，成了失業率最高的科系，學生們該如何面對且何去何從呢？筆者想以自己多年來從事業界專業設計工作並同時在學校兼任教學回饋的經驗，對所有即將畢業的準設計師們，提出筆者的一些觀點。不管您認為是絮絮叨叨的言語也好，或只是出於善意的叮嚀也罷，筆者都是希望能提出一些中肯且值得參考的建言。

## 每年設計科系畢業學生如此多，但為何每家設計公司都抱怨找不到人才？

學設計表面上看起來好像很好玩，但真正設計類科系學生應該很清楚一學設計其實很辛苦。很多入學後的孩子發現學習辛苦又不一定能勝任，就開始混日子，變成設計教育很大的問題；再加上少子化問題的衝擊，某些校系對於學習品質把關不嚴，素質良莠不齊的情況非常嚴重，讓同樣大學四年畢業的學生，程度卻有極大的落差。因此造成每年這麼多設計科系畢業的學生，卻每家設計公司都抱怨找不到人才的奇怪現象。由此可知，答案顯而易見，解救之道就在己身！如果你能認真學習，加強自己的專業能力，甚至能拿幾個重要獎項來增進自我價值，也就是說「應考的人雖多，錄取的永遠是給已準備好的人！」

## 對，臺灣的市場就是小，這是設計產業無法逃避的問題！

只要談到臺灣設計產業的基本問題，第一就是臺灣一向不太重視設計，所謂「設計有價」這件事，在普遍的觀念裡一直是薄弱的，幸喜這個概念這幾年在許多人的努力之下，已逐漸有改善的現象。第二是臺灣整體市場太小，供給與需求的失衡，以及設計並非藝術創作，大部分的設計工作都是依附在商業行為模式之下產生的，因此市場小就沒有足夠的經費。例如美國的整體市場非常大，大型的廣告設計公司經常都是股票上市上櫃，因此可以支應這些公司的需求，甚至能有研究部門專門研究消費者行為…等；相對而言，臺灣許多設計師為了追求市場，可能必須出走到大陸或者其他國家。以大環境而言，聽起來似乎很悲觀，可是從另一個角度來看，臺灣也許可以發展出很精緻的設計文化。因為這裡的文化很多元，廣義的臺灣人除了說閩南語的台客外，還有客家人、原住民、接受過日本教育的老人家、來自中國大陸各個省份的鄰居，現在還有越南、印尼…等籍的新住民。我們從小就習慣在這樣多元民族的環境下生活，把各種差異視為理所當然。因此造就了臺灣設計師有很強的適應能力與彈性，觀點也很特別，這是臺灣人特殊的韌性。以臺灣這麼小的環境，只能以多元的文化為底蘊，小而美的設計公司做精也做深，並發展出精緻細膩的設計，才是最符合市場現況的發展。

麥味登連鎖加盟早餐店：品牌識別系統與店觀商業空間設計
My Warm Day: Brand Identity System and Commercial Space Design

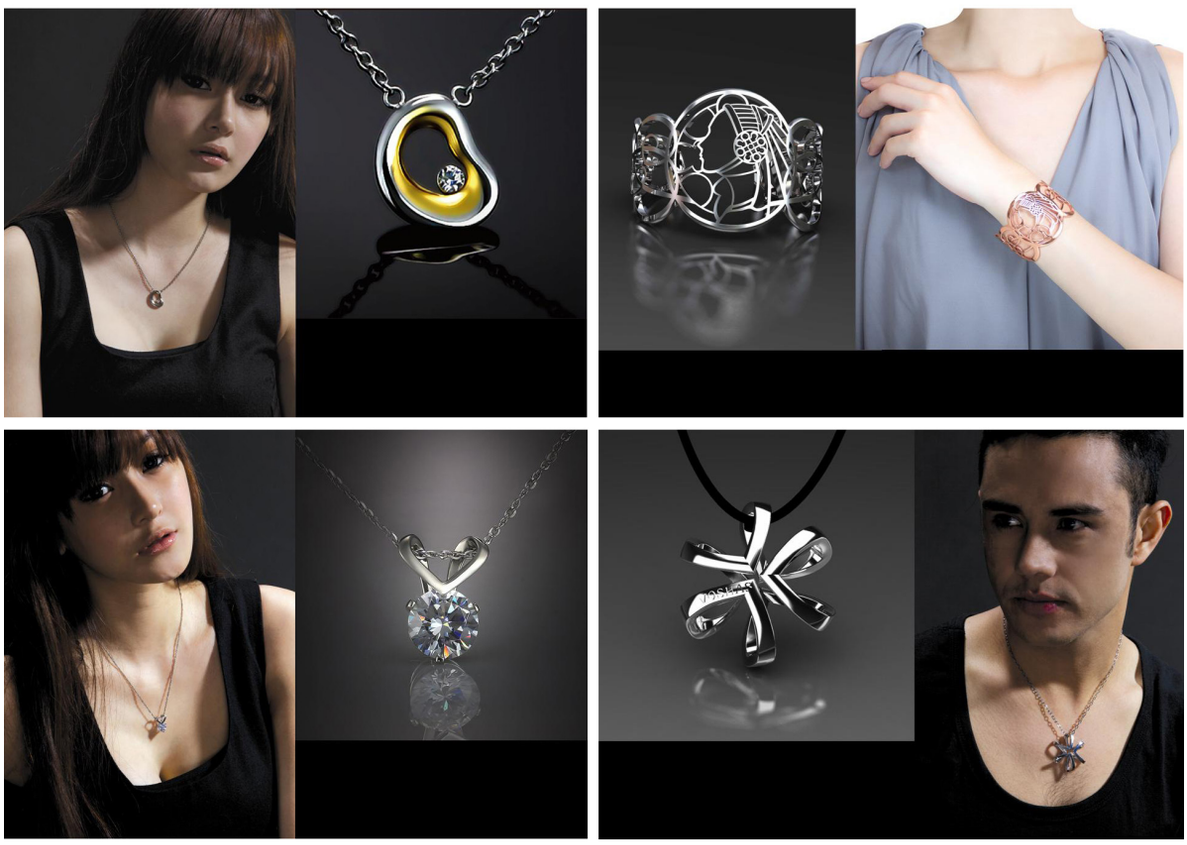
"Design" has suddenly became a hot subject at Taiwan in recent years. As colleges expand their enrollments in this field, the proliferation of design-related departments is found almost everywhere throughout Taiwan. This phenomenon leads approximate ten thousand graduates a year – a number is not only beyond my imagination when I was in college, but also a glut of graduates for limited design vacancies. After the boom, design department has the highest unemployment rates, this worries me about student's future - how do they face this challenges? And where should they go? Because of these concerns, I propose some opinions according to my long-term design experiences in both academic and industrial realms. No matter what you think it's a chatter or friendly reminder, I just hope my sharing could benefit your career insight and planning in the coming future.

## With so many design graduates, but why does every design company still complains shortage in professionals?

Any design-related student knows that design is not as fun as it seems. Many of them can't afford the heavy study load and dawdle away their time, which causes a big problem in design education. Moreover, the impact of low birth rate makes colleges focus more on student numbers, not learning quality. It is no wonder then that excessive but uneven-level graduates are unqualified to meet enterprise demand for design talents. Thus, the obvious answer stands out: the key solution to reverse this trend still relies on you. If you can enhance your own expertise and even get recognized by important awards, then you can convince people of your value, and readiness for challenges. In brief, opportunities are given to those who are well prepared.

## Yes, the small market in Taiwan is the challenge we must take

When it comes to the fundamental problem in Taiwan's design industry nowadays, the first one is that less attention is paid to design. The so-called "Design has a price" has been neglected for a long time, but this concept has been improved through collective efforts. Second, the overall market in Taiwan is quite small and characterized as supply-demand disequilibrium. Most of design jobs, unlike typical artistic creation are deeply dominated by business models. Since small market could not provide enough fund, many local designers must leave Taiwan for better opportunities in big markets like China and other countries. The United States, for instance, has a very big market with many large advertising design companies listed on the stock exchange. Therefore, they can meet these companies' demands, and even established research departments to specialize consumer behavior. It sounds pessimistic for the general environment, but let's view the problem at a different angle. It might be a turning point for Taiwan to develop design culture based on the cultural diversity here. The term "Taiwanese" in a broad sense, apart from traditional elements (i.e. people with Min Nan dialect, Hakka, aborigine, elders who educated in Japanese education, other groups from mainland China) and even integrated with new immigrants from other countries (i.e. Vietnam, Indonesia, etc.). We have been used to living in multi-ethnic circumstance like this, and take these differences for granted. Because of this, it cultivates Taiwanese designers' strong adaptiveness, flexibility and special viewpoints. Considering such an environment, small but exquisite design company established on cultural heritage may best meet the market trend of development now.



慕旭：品牌識別系統與產品設計
VOSHAS: Brand Identity System and Product Design

## 設計工作有可能成為終身的職志嗎？碰到創意的瓶頸時怎麼辦？

設計工作能否維持長久的重點是在於你能不能堅持！過程中你可能會發現自己有許多的同學轉行，有人可能覺得太辛苦、或是沒有好的發展，當然也會有人認為做其他行業比設計好，就都陸陸續續離開。從事設計工作真的很辛苦，但是當你有著很大的熱情而不輕言放棄，這樣的力量就會支持著你繼續往下走。挫折當然難免會有，只要你能想辦法一一克服，你會發現辛苦完成的每一件設計工作，都會帶給你極大的成就感與樂趣。做設計一定會碰到瓶頸，甚至你會發現每一段時間就會出現一個新的瓶頸，不管怎麼做似乎都無法避免。解決之道就是不斷地嘗試各種方式，繼續做繼續想，你就會豁然開朗。只有不斷地做，你才會發現思路越來越順，越來越懂怎麼操作設計與創意。經驗的累積當然很重要，但是不斷的努力絕對是克服瓶頸必要的因素。因為熱愛設計工作，你才會想在這領域展現強烈的企圖心，自然而然就會找到屬於自己的出路。

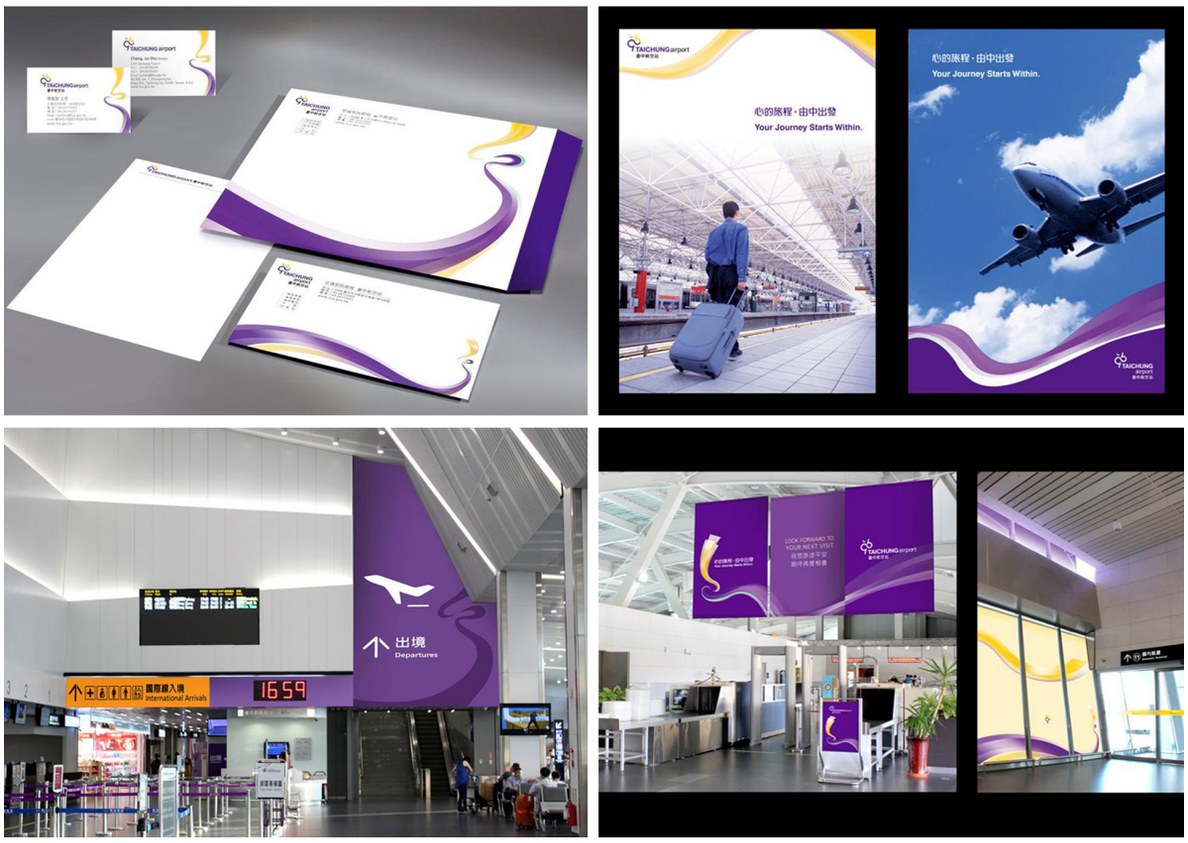
## 設計科系的畢業生，應該先入行還是再繼續升學？

這個問題當然是因個人的生涯規劃而異。有些人也許未來有志於從事教學，當然會覺得升學取得更高學歷相對重要。但如以針對專業設計工作而言，其實是很需要累積大量的實務經驗。雖然設計行業裡並沒有明顯的師徒制，但你一定會發覺，如果能在一個好的團隊裡面工作，有資深的人員願意把他們的經驗教導你，進步的會非常快。如果從這個角度切入，學歷與設計專業並沒有太大的對應關係，有好學歷不代表你有好的設計能力。以筆者自己的經驗來說，大學畢業後如能早日投入職場，學習與進步通常會非常快；相反的，如大學一畢業馬上就接著念研究所，由於實務經歷不多，再加上學校的老師不一定有很深厚的實務經驗，最後的結果通常也只是把研究所當作大學的延伸，收穫有限。

累積幾年的工作經驗以後，如果有進修的念頭，再回到校園讀研究所，你會非常清楚自己需要什麼、要學習些什麼。甚至不只是從學校老師學到東西，如能幸運的遇到工作資歷豐富的同學，更能帶給彼此許多美好的學習經驗。

## 設計人都看些什麼書？有沒有推薦的書呢？

筆者並沒有特別推薦的書單，而是認為設計者應該多看各種類型的書，千萬不要侷限在設計美術類。因為設計工作迷人地方就在於接觸的客戶多元，不會有其它工作可以深入接觸這麼多的產業。相對的就必須藉由大量的閱聽去累積自己的眼界，再




台中航空站：品牌識別與環境指標識別系統設計
TAICHUNG Airport Brand Identity and Environment Indicator System Design

## Could design be a career? How do designer deal with bottlenecks during the creative process?

This question depends on whether you can hold on to the last or not. You might see many peers change their jobs–some people may think this job is too tough without ideal development. Of course, some might leave the field for better chances. Engaging in design work is really hard. When you are doing whatever you're passionate about, however such power will make you move forward. Setbacks are always there for us to overcome, then you will find every design effort rewards you back with tremendous satisfaction and pleasure. Also, bottlenecks are unavoidable and arise periodically. The best solution is to constantly try different ways in practices–keep brainstorming and doing until your inspirations pop up. Only continuous practices ensure your clear thinking, as well as more insights into the manipulation of design and creativity. Constant efforts, the key to overcome bottlenecks is far more essential than accumulated experiences. Because of the passion on design, you are eager to show strong ambition in this field and deserve more opportunities.

## For design graduates, should they work first, or continue studies?

This question varies with individual's career plan. For those who interest in teaching in the future, they might consider the advanced degree as priority. Regarding the professional design work, it better collects plenty of practical experiences. Although there is no apparent apprenticeship inside this filed, you realize you are the direct beneficiary of working with a good team, in which you can make rapid progress under seniors' mentorship. From this point of view, there is no strict correlation between education and design profession. High degree doesn't mean good design ability. According to my own experience, if a graduate can enter the job market soon, his learning and improvement will be usually fast. On the contrary, if he studies for further degree, what he gets might not be much because of less practical experiences instructed from school teachers. This means in the end that graduate school is just the extension of the college, namely limited gains. As a person who plans for further education after years of working experiences, by comparison, is fully aware of what you want and learn. In addition to the knowledge from teachers, you wish to have wonderful learning experience with experienced classmates.

## What kind of books do designers usually read? Any recommended books for designers?

In fact, I don't have recommended list for reading, I prefer designers not to limit yourselves to art design category. The charm of design is that you can carry out in-depth contacts with customers from various industries, which is something other jobs can't offer. Therefore, you should broaden horizon by lots of reading and listening. If you complete this, along with creative thinking, you can make customers feel "Wow! This idea is awesome. How can you know so much about

加上設計師創意的跳躍性思考，設計出來的成果才會讓客戶也覺得：「哇！你真的好有巧思，而且你怎麼這麼了解我們這個產業？」設計工作最好玩的部份也就在這裡。筆者自己是什麼書都看，保持腦袋裡面有新鮮的東西在轉，這是很重要的。隨時讓你的腦袋處於思考狀態，久而久之會慢慢發覺這會形成一種習慣。因為平常已經累積足夠的想法，當你同時要面對很多不同的業主與 case，就能具備在很短的時間裡知道如何解決問題的能力。

## 對在學設計科系學生與<br>即將畢業的準設計師們的幾句建言。

只有非常認真的去面對、去對待你的每一件作品，作品就會相對回饋給你！設計科系學生一定都知道，求學過程就是由不間斷的作業所堆疊起來的。如果你用心做好每一件作品，將它視為最重要的事情去看待，將來這疊作品的質與量就會與別人不同。等到大四要做畢業製作時，會發覺大一一起進到學校唸書的同學們，四年後要畢業時程度卻落差很大。這個情況在畢業後會更迅速拉大，因為程度好的人就是能夠進環境較好的公司；相反的，不是進入較差的公司，就是被淘汰轉行。在好的設計公司磨練個半年，差異馬上就拉開了。這是大部分學生現階段看不見的，很少人有遠見能看出未來會面對的問題，就是從現在不斷累積而來的。筆者常鼓勵學生別太過於善待自己，因為求學中很容易出現一個現象，就是太容易說服自己「我只是個學生，這樣就可以了。」或者是「啊…今天好累喔，不然這樣就好了。」那就永遠做不出精采的作品。應該換個心態說「我雖然是學生，可是希望我的作品能呈現專業的水準，要做到最好或者是到目前能力裡面最極致的狀態！」面對自己的作品要有這樣的雄心與企圖，其實那也是設計師該有的人生態度。

最後，筆者一直認為設計這個工作在某個層面而言就像是醫生一樣，你應該把自己視為一個解決問題的角色，怎麼量身訂做的幫助客戶把品牌、產品、包裝、行銷…等每一個環節都做好，創造客戶、消費者、設計師三方的利益，這才是身為一個設計工作者最重要的價值。

電子系統研究所：品牌識別系統設計
Electronic Systems Research Division Brand Identity System Design

our industry?"–it's definitely the most interesting part for me. I read whatever books I could get. It's important to have something fresh in your brain. Keeping brainstorming is a must, which develops a mind habit. Because of the thinking accumulated over time, you are allowed to know how to solve problems in a short time when you face many different cases and customers.

## Suggestions for students and new graduates of design major

As long as you devote efforts to every works, then you will be amazed about what they come back to you in many ways. Every design major knows our college life is made of continuous assignments–they are all growth track that vividly conveys creative energy inside you. If you indeed complete assignments with whole-hearted attitude, your portfolio must be outstanding from others in the future. Graduation project is the first mirror to reflect the gap among students' level, followed by more competitive trial in job market. Later after graduation, the gap in level is widened further quickly, namely survival of the Fittest: the superior is highly likely to get a decent job at renowned design companies where his skillset are expected, while the inferior either work for little-known companies or face a career change after elimination. That's the truth that most students can't figure out. Only few are farsighted enough to foresee that what we will face in the future actually accumulate now. Therefore, I often encourage students not to go easy on yourself. Once the thought "It should be okay since I am just a student" or "I'm tired today, so... let it be" comes up, you'll never produce perfect works. Instead, you should change the mindset to "Perhaps I am just a student, but I do hope I can present professional works which maximizes my full potential currently."

In the end, I've always thought the designer is somehow like doctor on certain aspects. You must view yourself as a problem solver, knowing how to get every task done for customers through customized solutions in brand, product, packing, marketing and so on. After all, the greatest value of designers is to create interests among customers, consumers and designers.

# 台灣設計・創意釋放

## How Taiwanese Design Has Set Creativity Free

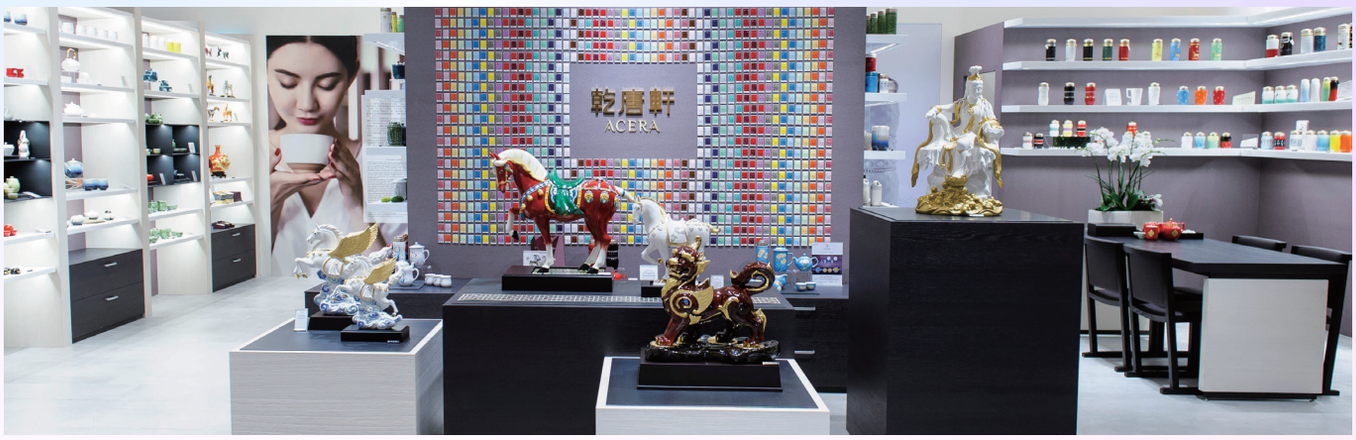
台灣優良設計協會秘書長
Secretary General of Good Design Association, Taiwan
林同利 Lin, Tong-Li

乾唐軒 - 活瓷隨身杯 ACERA-LIVEN Accompanying cup

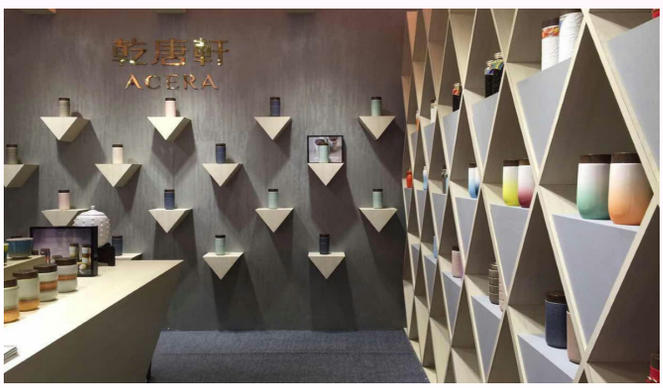
近來，大部分企業對設計的認知都有相同的看法，就是說「好的設計」在競爭激烈的市場中，一定是企業成功的一個主要要素。全球廠商的製造能力都在成長，並且在價錢和品質上不斷競爭，藉由良好設計來孕育優勢的策略，不管在現在或是未來都是持續的，是決定產品成功的關鍵因素。多年來，觀察商品設計的各型態相關加值因子是如何協助創造企業持續發展與成長，認為這些加值因子包括 1. 創新加值、2. 體驗加值、3. 故事加值、4. 美學加值、5. 科技加值等 5 大項，當然商品設計加值的目的就是要讓企業持續發展與成長。每一個商品的設計，應用的加值因子也可採用多項加值因子來共同創造。

國內當然有許多企業的發展值得年輕學子借鏡，這些企業也經歷許多市場的轉變與挫折，應用了許多現代的觀念與作法，讓企業轉型以永續發展。產業永續經營的一條龍策略簡單來說，就是筆者一直在推廣的「設計・生產・品牌・行銷」，就是在每一個環節都要用心投入、每一個時候都要創新。而赫曼・西蒙 (Hermann Simon) 所著的隱形冠軍 (Hidden Champions of the 21st Century) 就是指一些默默努力的中小企業；台灣中小企業有些雖還稱不上是「隱形冠軍」，但也是該行業裡的佼佼者，如乾唐軒、萬國通路、吉而好、藝拓國際、王鼎精密、金合利鋼刀、法藍瓷、果舖創意、ZUNY 皮革家飾、宮原眼科、馬家麵線…等。

首先，從筆者好朋友于春明總裁的「乾唐軒 ACERA」談起，乾唐軒自 1986 年創立，取其藝術陶瓷 (Art Ceramic) 之意涵。早期以傳統「乾唐彩 TANGCAI」系列為主，突破傳統的唐三彩，融合獨特彩釉和西方噴繪技法，經高溫多次燒成，呈現出現代東方華麗高貴的陶藝風格。10 多年前，台灣產業面臨生產困難、OEM 及 ODM 訂單滑落，于總當時剛掌握日用陶瓷技術的專利，毅然決然地籌措了新台幣 5,000 萬的建廠基金赴中國山東棗莊，成為當地第一家外資企業，並以漢唐藝術為題材，將「現代設計理念和手法」融合其中，創立「活瓷 LIVEN」生活品牌之系列產品，帶給消費者優質健康的生活；綜觀，乾唐軒在產品設計都融入了每一項加值因子，譬如 1. 創新加值－在產品的類別或陶、瓷土的開發，一直擴展創新；2. 體驗加值－每一項產品的設計，一定在生活與市場反覆體驗測試；3. 故事加值－包含各朝代的文化故事，還有生活喜慶習俗；4. 美學加值－在商品、展場、精品店及品牌形象的設計，要求完美；5. 科技加值－以日用陶瓷技術的專利、對人有益的活瓷、生活精品的 DNA 身份等。




乾唐軒 - 台北 101 店 ACERA in Taipei 101




乾唐軒店內意象 Store Image of ACERA

乾唐軒 - 活瓷茶具 ACERA-LIVEN Tea sets

Recently, a consensus among most companies regarding design has been adopted that states, in a competitive marketplace, “good design” is one of the main factors in success. With global production capacity on the rise, and stability in competitive pricing structures and quality, good design leads to strategic advantages. This will continue now and into the future, and is a key factor in determining the success of a product. For many years, observing how various elements of product design have contributed to continued development and growth has resulted in the following values being identified as value-added elements, which include: 1. Added creative value; 2. Added experience value; 3. Added story-based value; 4. Added aesthetic value; and 5. Added technological value. It goes without saying that the purpose of adding value to a product’s design is to allow continued growth and development. Every factor of design and application of value-added element can also be applied in multiplicity to other value-added elements to co-create new values.

Taiwan has many stories of business development that are worthy of study by younger students. These companies have experienced many changes and setbacks in the marketplace, and have applied many of today’s current methods and ideologies to transform their company to continue developing. When an industry continuously implements a beginning-to-end strategy, in simple terms this can be seen as the “design, manufacturing, branding, and marketing” strategy which I have always promoted. The important thing is that a diligent effort is made at every stage, with innovation continuously being introduced. The book Hidden Champions of the Twenty-First Century by Hermann Simon identifies some small and medium-sized enterprises (SMEs) which have worked hard quietly in the background. Although some Taiwanese SMEs could not be called “Hidden Champions,” they are nevertheless some of the top players in their respected industries. Some examples include: ACERA, the Eminent Luggage Corporation, Cheerful Fashion Goods, Artilize Worldwide Co. Ltd., ATOP, Maestrowe, Franz Collection Inc., Bone Collection, ZUNY, Miyahara, and Majanoodles.

Let us first look at ACERA, whose chairman Yu, Chun-Ming is a close friend of mine. The company was founded in 1986 and was named Art Ceramic because of the close connotation with the business it operates. During its early years, the company focused on its “Tangcai” range of ceramic products, which was a breakthrough compared to traditional Tang Tricolor, combining the company’s unique colored ceramic glazing with western spray painting techniques. The ceramics are then baked many times over at high temperatures to create the exquisite ceramic artistic style which is found in the East today. Ten years ago, the Taiwanese industry was facing manufacturing difficulties, with OEM and ODM orders falling. It was at this time that Chairman Yu had obtained the patent rights for domestic ceramic technology, and despite the difficulties of the time, he remained resolute. He raised TW 50 million to construct a factory in Zaozhuang—a city in Mainland China’s Shandong Province—and became the first wholly foreign-owned enterprise in the area. Taking inspiration from the creative works of the Han and Tang Dynasties and combining this with modern design principles, Chairman Yu developed his “LIVEN” branded range of products which allows consumers to lead a high quality and healthy lifestyle. A broad assessment of ACERA shows that they have integrated each of the value-added elements into the design of their products. Examples of this include: 1. Added creative value – by continuously pushing for innovation in their product types and their development of pottery and porcelain; 2. Added experience value – making sure that the design of each product undergoes extensive testing in both everyday life and the marketplace; 3. Added story-based value – including cultural stories from each dynasty as well as everyday traditions and celebrations; 4. Added aesthetic value – always striving for perfection in the design of its products, exhibitions, boutique stores, and brand image; and 5. Added technological value – using patents for its domestic ceramic technology to create the “Huoci” range of products which is beneficial for people and gives each product a unique identity.

乾唐軒 - 熱波按摩器 ACERA-Liven Porcelain

乾唐軒與施華洛世奇合作商品 ACERA cooperated with Swarovski

乾唐軒 - 上海虹橋機場店 ACERA in Shanghai Airport

除了設計，在生產上更有許多 know-how，如材料的來源、品質、進價及倉管等；製作的流程、技術、模具及良率等；人員的素質、管理、養成及培訓等。話說品牌的學問可大，筆者常常在演講時會說「你的品牌是品牌嗎？」因為在千千萬萬的品牌中，有多少消費者認識你的品牌呢？創造出一個商標是非常容易的一件事，但達到知名品牌，甚至成為國際品牌，就非常難。有專家說品牌認知度必須達到全球的 20%，才是真正的國際品牌，所以你的產品商標是品牌嗎？這個品牌可以透過行銷增加多少品牌價值呢？讓你的產品價錢可以賣高一點，到底能賣多少呢？所以「行銷」也是非常重要，在行銷來說你的產品定價策略、產品定位都要非常準確。于總在設廠 3 年後，開始全面行銷，他行銷目標避開大陸已有許多國際精品的一線城市，而先以二、三線城市的消費者為主，並以健康、精品、好禮等策略為主要訴求，結果出師不利。于總就趕快改變策略，找了一些好朋友先作「宋瓷 ( 送瓷 )」，經過這一番的轉變，接受送瓷的友人，體驗了商品的好處，且剛好要送人禮物，所以開始下訂單了。憑著台灣水牛的精神開始在中國大陸布局，現在重要的銷售點都有乾唐軒的精品商店，逐漸站穩了在中國大陸精品品牌的地位，可說是小兵立大功。

接著，談談筆者尊敬的萬國通路謝明振董事長，現在從台灣、美國到全世界，尤其是德國、日本、大陸、香港機場和台灣的

乾唐軒 - 綻蕊水瓶組 ACERA-the series of Zhan-Rui Bottle

高鐵站、B&Q 及許多地方都可以看到「EMINENT」的專賣店。謝明振董事長說他的想法很簡單，從 1979 年創立萬國提箱起，想要掌握設計並由自己控制全球的行銷通路，不要只是一味地為別人設計、為別人製造。自創品牌當然有很大的企業風險，二、三十年前，遇到歐美對手的圍堵，如果財力不夠雄厚、研發實力不強，產品馬上會被封殺，在市場上消失。曾經在英國，對方叫他不要做品牌，一年給他新台幣 1,000 萬元，如果是你，要不要放棄呢？在美國，雙方合作不成卻成了被告，後來雖然贏了官司，但在收到巨額律師費帳單時，覺得還不如把工廠關起來不要做算了。最後，只得勉強跟律師協商，以三年分期付款支付。謝董的創業之路，一路走來跌跌撞撞，但是依舊堅持著不會被打敗的信念往前走，又是一個真正的台灣水牛精神。

萬國通路廣告汽車線稿篇 the Advertising of Eminent Luggage Corporation-about Automotive

In addition to an understanding of design, the company also has significant production-related know-how. This includes the sourcing, quality control, costs, and storage of materials; the processing, techniques, models, and yield rate of manufacturing; as well as the personal qualities, management, education and training its personnel require. It is often said that creating a brand requires a lot of knowledge. I often ask listeners to my speeches, “Is your brand really a brand?” With so many brands on the market today, how many consumers actually recognize your brand? After all, creating a trademark is easy; the hard part is getting that trademark to become a well-known brand, or to become an international brand. Experts believe that for a brand to become truly international it must be recognized by 20% of the world’s population. If this is the case, is your product’s trademark really a brand? How much brand value can be added by using this brand name for sales and marketing? If it can help you to achieve a slightly higher price for your products, how much more can you actually receive? It is because of this that marketing is also extremely important. When thinking about marketing, your product pricing strategy and product positioning both must be extremely accurate. Three years after setting up his factory, Chairman Yu started going full steam ahead marketing his products. He avoided the first-tier cities in Mainland China due to the existing supply of premium international products already available within these markets, and instead started by focusing on consumers in the second and third-tier cities. Despite basing his marketing strategy on health, premium products, and free gifts offerings, it proved unsuccessful. Chairman Yu therefore quickly changed his strategy. He first called on some of his friends and offered them some of his ceramic products for free. After these friends had experienced the benefits of these products, they then started placing orders when they needed gifts for other people. Due to the diligent spirit of the Taiwanese chairman, operations in Mainland China had begun. The business now has ACERA premium outlets in all of the major retail areas in Mainland China, and has gradually become a premium brand in the Chinese market. All of this shows how even small players can achieve big successes.

A further example which is close to my heart is the story of Chairman Hsieh, Ming-Chen’s Eminent Luggage Corporation. Eminent retail outlets can now be found in Taiwan, the USA, and in other locations around the world. They are especially prevalent in Germany, Japan, Mainland China, the Hong Kong International Airport, Taiwan’s High Speed Rail Stations, and B&Q. Chairman Hsieh says that his philosophy is very simple: right from the formation of the Eminent Luggage Corporation in 1979, he has wanted to control the design and global sales channels for his products. He does not simply want to design and manufacture products for others. Of course, businesses face great risks when they want to establish their brand. Twenty to thirty years ago, when faced with the stiff competition from Europe and America, if the company did not have enough capital or adequate R&D capabilities, their products would have been wiped out and they would have disappeared from the market. In fact, a British competitor once offered Chairman Hsieh TWD 10 million per year to not establish his own brand. If you were in his shoes, would you have accepted the offer? In the USA, collaboration between the company and another party not only proved unsuccessful, it also led to the filing of a lawsuit. Although this case was subsequently won, when the hefty lawyers’ bill arrived, Chairman Hsieh felt that carrying on was just not worth it. In the end, the only option available to him was to come to an agreement with the lawyers to pay their outstanding fees in installments over three years. Chairman Hsieh has encountered many roadblocks while on the road to setting up his business. However, his steadfast determination to not be defeated, along with his faith that kept him carrying on is another example of the Taiwanese spirit of diligence.

萬國通路廣告阿兵哥篇
the Advertising of Eminent Luggage Corporation-about Soldiers

2004 年受到年前 SARS、美伊戰爭的影響，經濟的不景氣籠罩全台灣，各行各業的生意幾乎都垮了下來，萬國通路卻逆勢在最惡劣的年代掛牌上市，謝董帶領著萬國的設計研發、業務、財務團隊出席櫃台買賣中心審查會時，非常有信心的對審查委員說：「SARS 一來，全球人口更需要流動，行李箱市場前景一定會更好！」加上萬國通路業績數年來一路成長，審查委員最後還是一致通過萬國的股票上市案。近 10 年許多歐美箱包大廠都陸續倒閉，深究其因就是找不到優質的 ODM 工廠優良技術合作，或盡是找一些 B 級或 C 級的代工廠代工，其結果都不甚理想。萬國通路早年曾經主打美國市場，但因為紡織品配額問題而轉戰日本，現在日本的營業額是全世界單一國家銷售量的 30%，在德國也是，在國際的成績相當不錯。在德國，科隆是 EMINENT 品牌銷售的大本營，該市就有六家專賣店，全德國更有近六十家的專櫃在當地知名連銷百貨公司內。謝董全家常與客戶一起過節，拉近彼此距離，這也是萬國的企業文化，將生意建立在與客戶之間的情感上。在行銷上，萬國在歐洲每家專賣店裡放置全身的太空人模型，建立萬國通路的品牌識別度。在美國市場則小心翼翼從周邊開始賣，亞洲的香港機場快線、東南亞各大城市都有專櫃。對於銷售，萬國採取分散市場、通路多元化的策略。

萬國擁有最好的設計與開發團隊，在設計研發也是以每一項設計加值的因子來探討精進，且在經營策略上並未放棄 ODM 市場，歐美像是 Ferrari、Hugo Boss、Samsonite、Delsey 等大廠都是萬國的 ODM 主要客戶。ODM 的營業額佔了約 60%，也支撐公司的穩定成長，是一個優質的中堅企業。且與台南市府簽訂了投資意向書，在高鐵台南站附近興建一個大型觀光工廠，投資金額超過 12 億，把大陸東莞工廠的部分生產線移回台南新廠。萬國通路要打造全世界最有效率、最人性化的工作環境，樹立台灣企業典範。達到綠能工廠、擁有高爾夫球練習場、腳踏車步道及花園等，讓工廠環境好，員工心情好，大幅提升生產效率，也能根留台灣。

參與了林磐聳教授主持的設計戰國策計畫後，也了解一群優秀的設計新血在設計創意及國外培訓上，都有很好的養成，況且時代的轉變更是飛速，不管是設計 4.0、工業 4.0、商業 4.0，都引領著大家精進，但是這裡舉例兩家傳統中小業的永續發展所付出的努力，值得大家深思、借鏡。這跟我們學習設計的初衷一樣，永不放棄設計的原意與原則，就是讓生活更美好、進而讓世界更美好。

萬國通路廣告生活篇
the Advertising of Eminent Luggage Corporation-about Life Style

萬國通路在德國的行銷方式
the Marketing way of Eminent Luggage Corporation in Germany

萬國通路廣告太空人篇
the Advertising of Eminent Luggage Corporation-about Astronaut

In 2004, Taiwan was enveloped by dark economic conditions due to the outbreak of SARS and the aftermath of the Iraq War the previous year. With most industries suffering a drop in sales, the Eminent Luggage Corporation decided to buck the trend and go public at such a turbulent time. When Chairman Hsieh brought a team from the design R&D, sales, and finance departments of his company to the Taipei Exchange for a meeting with the investigative committee, he proclaimed with great confidence, “When SARS strikes, the global population will need to be even more mobile. The prospects for the luggage market are therefore going to be even brighter!” Coupled with figures showing how the company’s sales had consistently grown over the previous years, the committee ultimately voted unanimously to allow the company to be floated on the exchange. Over the last decade, many large European and American luggage manufacturers have successively gone into liquidation. In-depth research into the reasons behind this shows that these manufacturers either could not find good quality ODM factories with good technology to collaborate with; or they used B and C-grade subcontractors which produced results that were less than adequate. Early on in its history, the Eminent Luggage Corporation tried to conquer the U.S. market, however, due to issues with textile quotas, the company switched its focus to the Japanese market instead. Japan as a single country now accounts for 30% of the company’s global sales, with Germany also accounting for a similar amount. All of this demonstrates the company’s impressive international performance. The company’s sales headquarters for the Eminent brand in Germany is located in Cologne, with the city containing six of the company’s stores. The company also has close to 60 retail counters in local, well-known department stores throughout Germany. One interesting point worth mentioning is how Chairman Hsieh and his family usually spend time with their customers celebrating holidays together to become more closely acquainted. This is also a key part of the corporate culture at Eminent: building a business on the back of customer relations. For marketing purposes, the Eminent Luggage Corporation places a life-sized model of an astronaut in each of its European stores to increase brand recognition. Whereas in the USA the company is taking a more cautious approach to selling its products, in Asia it is a different story. The company has setup retail counters on the Airport Express line at Hong Kong International Airport, as well as in major cities across Southeast Asia. As for sales, Eminent adopts a strategy of market and sales channel diversification.

Eminent has a team containing the best designers and developers. When working on design R&D, the team works on how to use the design value-added element to make great leaps forward. The company has also never abandoned the ODM market as part of its operational strategy, with notable European and American manufacturers such as Ferrari, Hugo Boss, Samsonite, and Delsey all being ODM customers. ODM now accounts for 60% of this mid-sized company’s turnover and plays a role in supporting its stable growth. In addition, the company has also signed a letter of intent with Tainan City Government to build a large tourist factory near the city’s High Speed Rail station. With a total investment exceeding TWD 1.2 billion, the new factory will bring some production lines back to Taiwan from their current base in Dongguan City, Mainland China. The Eminent Luggage Corporation hopes to build the world’s most efficient and customized working environment, setting an example of what Taiwanese companies are capable of. The idea is that by creating a Green environment for its factory; along with a driving range, bicycle paths, and garden area, company employees will always have a positive outlook which will greatly increase productivity and keep the industry in Taiwan.

After participating in the Project of International Design Competition hosted by Lin, Pang-soong, I realized that there is now a fresh group of talented designers who have excellent innovative design abilities and have undergone international training. Design 4.0, Industry 4.0, and Business 4.0 have all encouraged us to strive for improvement, however the examples presented here of the hard work put into continuous development by these two traditional SMEs is worthy of our consideration and reflection. After all, this is precisely what drives our aspirations to study design in the first place. By never abandoning the intentions and principles that make up our designs, we can create a better life and a better world.

# 立足臺灣•放眼亞洲•胸懷世界

Rooted in Taiwan, Eyes on Asia, Aiming at the World

嘉南藥理大學資訊多媒體應用系特聘專技教授兼系主任

Professor and Chairman of Department of Applied Informatics & Multimedia , Chia Nan University of Pharmacy & Science

林文彥 Lin, Wen-yen

## 一、前言

身處資訊傳播無國界的今天，做為全球國際村的蕞爾小國，儘管在政治上無法與歐、美、日等先進國家同步齊驅，但透過全球設計軟實力的勃興，讓創意翱翔於國際設計舞台，臺灣的創意設計實力近十年來躋進國際舞台，表現十分亮眼，其中尤以高中到大學生的耀眼鋒芒，直讓國際間設計的先進國家無法小覷。以國內針對學生所舉辦的設計舞台而言，每年五月的「新一代設計競賽 (YODEX)」已堂堂跨入第 35 屆，學生的設計競賽也步入第 16 年，不論規模與參賽校系、學生數，放眼全球可說是獨領風騷；「臺灣國際學生創意設計競賽 (TISDC)」儘管自 2008 年舉辦至今才 8 年，評審團的國際聲望、獎金、參賽人數、國際學生參賽率等，也都獲得全世界年輕設計學子的青睞，臺灣設計領域的青年學子也頗有斬獲，成績豐碩。

筆者藝專畢業、退伍後，自 1977 年起一直在廣告企劃、設計領域任職，自 2003 年起與游明龍、林宏澤老師同時進入台南女子技術學院 ( 現台南應用科技大學 ) 視覺傳達設計系服務，並於 2007 年至 2014 年擔任系主任及所長。在擔任教師期間 (2003~2007、2014~2015) 指導學生參與「新一代設計競賽」共獲 2 金、2 銀、2 銅、6 佳作、5 廠商贊助特別獎；擔任系主任期間 (2007~2014) 帶領全系共獲 3 金、6 銀、29 銅、22 佳作、15 廠商獎及包裝設計類繁星特別獎殊榮，總計入圍 106 件、獲獎 76 件，自 2003~2014 年 12 年期間，視傳系獲獎數及獎項四度 (2005、2007、2011~2012) 於全國掄冠、五度 (2004、2006、2010、2013~2014) 名列全國科大之首！也由於視傳系學生在國內「新一代設計競賽」已獲得相當耀眼成績，筆者時時萌生「立足本土•放眼亞洲•胸懷世界」的願景。2005 年指導學生呂雅蕙以期中作業〔綠與生命 Green & Life〕參加嶺東科技大學所承辦的「教育部技專院校平面與廣告設計競賽」獲環保類優選，並於 2006 年獲得第六屆斯洛伐克國際海報三年展入圍，從此帶動視傳系參加國際競賽另一畦徑。在擔任系主任期間，2008 年五專部龍姍羚〔手工肥皂包裝設計〕榮獲德國 iF 包裝設計獎包裝設計類入圍及教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽第一等入圍獎金 5 萬元，台南科技大學名列 iF 評比世界百大大學校院第 41 名殊榮。

## 二、「設計戰國策」的參與學習

與此同時躬逢「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」，從 2005 年的計畫說帖、專家研討與試辦，到 2006 年起每年舉辦「設計戰國策」獎勵獲獎學生審查、頒獎及北、中、南的國際知名大師講座、產學設計高峰會、獲獎學生經驗分享等，筆者也都參與了臨場學習與經驗分享，因此在執行政府相關計畫時，適時將相關經驗帶入計畫中。「97 年度教育部補助重要特色領域人才培育改進計畫文化創意數位設計人才培育改進分項計畫二：視覺設計菁英人才培育改進計畫」四梯次 225 人次，計榮獲 2009 臺灣國際平面設計競賽優選、第十一屆墨西哥海報設計雙年展、莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎入選、2011 臺灣國際海報設計獎優選、2012 德國 iF 概念獎入選百大殊榮。學生參與各項國際競賽，2010 年林阿蓮與高婷婷以〔幸孕〕獲得日本名古屋國際設計競賽 Design to Empower Tomorrow 其他類金獎及日幣 10 萬元，再透過「設計戰國策」獎助第一等獎金 100 萬元殊榮。

呂雅蕙 Lu, Ya-Hui〔綠與生命 Green & Life〕 2006

龍姍羚 Long, Shan-Ling
〔手工肥皂包裝設計 Packaging Design for Handcrafted Soaps〕 2008

## 1. Introduction

As a small nation in the global village, Taiwan is politically unable to be the equal of such developed countries as European countries, the USA and Japan. However, in an age in which information communication knows no boundaries, and with the rise of the global soft power of design that makes room for creativity to soar through the international stage of design, its power of creative design has made its impact felt in the world, making dazzling achievements. In particular, the brilliance of the senior high school and university students has taught advanced nations in design in the world that it is a force to be reckoned with. With respect to the design stages organized for Taiwan's students, the YODEX(Young Designers Exhibition) held annually in May has stepped into its 35th year, while the design contest for students has also entered the 16th year; whether in terms of the scale or the number of participating departments and students, it is par excellence of its kind in the world. Although the TISDC(Taiwan International Student Design Competition) has only been held for eight years since 2008, the international reputation of its jury, its prize money, number of participants, and the participation rate of international students, have all found favor with young design students in the world; also, Taiwan's young students in the design field have been immensely successful, winning many prizes.

This author, after graduating from the college of art and discharged from the armed forces, had been working in the advertising planning and design fields until joining the Department of Visual Communication Design, Tainan Women's College of Arts and Technology(now as Tainan University of Technology) in 2003 with Mr. Yu, Ming-Lung and Mr. Lin, Hung-Tse. From 2007 to 2014, I was the department head and director. While working as a teacher (2003-2007 and 2014-2015,) under my supervision, my students joined the YODEX and won a total of 2 golds, 2 silvers, 2 bronzes, 6 honorable mentions, and 5 manufacturer-sponsored special awards; under my leadership as the department head (2007-2014), our department won 3 golds, 6 silvers 29 bronzes, 22 honorable mentions, and 15 manufacturers' awards and the Special Award in package design; altogether, 106 pieces of work were shortlisted, out of which 76 were awarded prizes. In the 12 years from 2003 to 2014, there were four times (2005, 2007, 2011-2012) in which the Department of Visual Communication Design came on the top in terms of the number and categories of awards won, and for five times (2004, 2006, 2010, 2013-2014) ranked first among the universities of technology in Taiwan! In view of the remarkable achievements of the students of the Department in Taiwan, the vision of "rooted in Taiwan, eyes on Asia, and aiming at the world" has always been in my mind.

In 2005, my students-Lu, Ya-Hui, under my supervision, participated in the Technological University and College Graphic and Advertising Design Contest organized by the Ministry of Education with their term assignment "Green & Life," which was awarded the merit award in environment conservation, and also selected in TPT(Trnava Poster Triennial, Slovak). From then on, I launched the department on another path of taking part in international contests. In the period as the head of department, in 2008, the Packaging Design for Handcrafted Soaps by the 5-year junior college student- Long, Shan-Ling was shortlisted for the iF Packaging Design Award, and got Project IDC's bonus NT$50,000. Tainan University of Technology ranked 41st in the iF Ranking of the World's Top Hundred Universities.

## 2. Participation and Learning in Project IDC

At the same time, I personally took part in "Award Incentive Program for Encouraging University/College Students to Participate in International Art and Design Contests-Project IDC" , initiated by the Ministry of Education, from the memorandum on the project in 2005, expert research and discussion, and holding pilot program to organizing annually since 2006 reviews of rewarding prize-winning students, prize presentation and talks by world famous masters across the country, industry-academy design summit, and sharing of experience by prize-winning students, etc. I also participated in on-the-spot learning and experience sharing. So in implementing the related projects of the government, I will timely bring related experience into the projects. For the "Sub-project for the Cultivation and Improvement of Talents in Cultural Creativity and Digital Design 2, Project for Subsidizing the Cultivation and Improvement of Talents in Fields with Important Characteristics, Ministry of Education 2008: Project for the Cultivation and Improvement of Visual Design Elites", which was held for 4 terms with 225 enrolments, the awards won included TIGDA(Taiwan International Graphic Design Award), 11TH IBP(The International Biennale of Poster in Mexico), Golden Bee(Moscow Global Biennale of Graphic Design), 2011 TIPDA(Taiwan International Poster Design Award), TOP 100 of the iF Concept Award. Students- Lin, A-Lian and Gao, Ting-Ting participated in various international contests; in 2010, they won the gold award and 100,000 yen of International Competition, Nagoya Design Do!- Design to Empower Tomorrow, and through Project IDC, were granted the first class prize money of a million NTD.

許文蓁 Xu, Wen-Qin〔STOP KILLING WHALES〕原作 original

許文蓁 Xu, Wen-Qin〔STOP KILLING WHALES〕2009

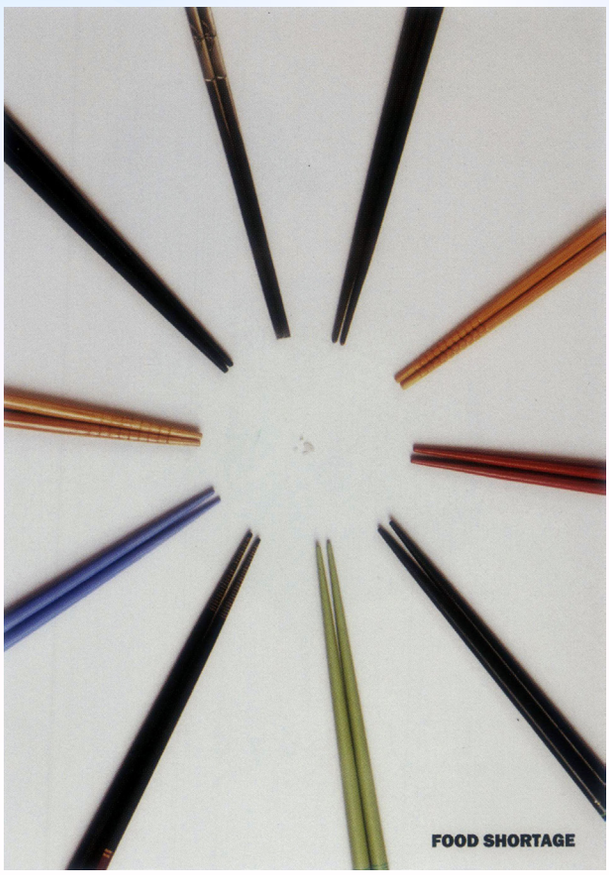
2013 年執行台南應用科大「102 ～ 103 年度『學思相長•文創領航』教學卓越計畫：分項計畫 B4『扶育競賽人才•揚名國際舞台』」四梯次 219 人次，參加「13 屆臺灣新一代設計競賽」共入圍 19 組 21 件，榮獲 1 銀、8 銅、10 佳作、2 廠商特別獎等 21 件，「2013 全國技專校院學生實務專題製作」獲第二名、第三名及佳作各一件，「臺灣 OTOP 產品設計獎」金獎一件，「2013 第十一屆華東設計大獎」全場大獎、評委獎、銅獎個 1 件、入選 10 件，「2013 第九屆澳門設計雙年展」入圍 6 件、「2013 中國包裝設計協會『中國夢』」海報優選 1 件。2014 年執行同一計畫三梯次 195 人次，獲 2014「德國 iF」入選 100 大及 300 大各 1 件、「2013 臺灣國際平面設計競賽」優選 1 件、「2013 臺灣國際學生創意設計競賽」入選2件、2013年「13屆臺灣新一代設計競賽」共入圍20組21件，榮獲 1 銀、2 銅、12 佳作、6 廠商特別獎、1 包裝設計類繁星特別獎合計 22 件，「2014 全國技專校院學生實務專題製作」獲第一名、第二名、第三名各一件，「臺灣 OTOP 產品設計獎」金獎一件、「2014 全國大中學生海洋文化創意設計大賽」銀獎 1 件、入選 3 件。

以上贅述主要闡明透過「設計戰國策」的參與經驗舉辦設計菁英研習營，廣邀國際、國內學、業界專家、學者授課，親炙指授學子，以提升學生的閎觀視野；另裒集學員作品參與各項國內、外重要競賽，卓有成效，不僅開啟台南應用科大學生參賽國際先端，並為視傳系闢建可資持續拓展蹊徑。

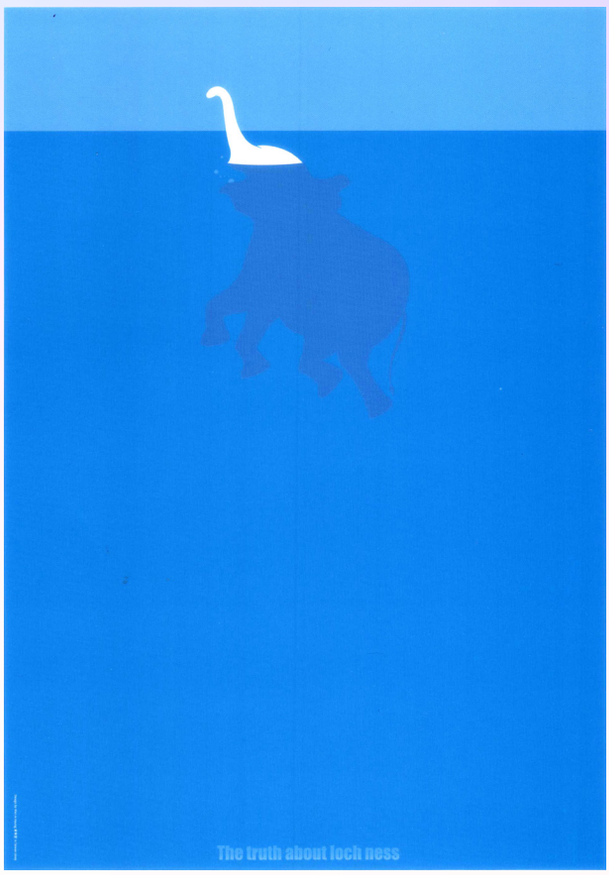
## 三、指導設計的經驗分享

2009 年的「視覺設計菁英人才培育改進計劃培訓班」，許文蓁的〔STOP KILLING WHALES〕以日本國旗與鯨魚做為題材，被吊起的鯨魚在海面上留下的血與海水形成一個日本國徽，就像在訴說著日本國非法捕殺鯨魚，在道德與利益間如何取得一個平衡點，值得人們省思。原先的設計稿將標題放大，以橫列方式排在左上方，並以粗黑線做成邊框。在檢討這張作品時，筆者提出建議：左上方的主標題與下方的日本國徽形成兩個視覺焦點，在閱讀時易產生扞格，可將原有的標題文字橫排直列，自上方排列有若懸吊的繩索；另四周圍加了邊框意圖聚焦主題海報，只是此舉反而會造成畫面的侷促感，將邊框去掉後更能聚焦於日本國徽，凸顯斫殺鯨魚與日本的關係。經修改後該作品獲 2009 臺灣國際平面設計競賽優選及 2010 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎入圍。

設計的表現技法究竟採用手繪、電繪、插畫或拍照來呈現，似乎並無一定的原則，好的創意如何藉由適當的媒材呈現，也是學生在創意發想時應加以深思的問題。2009 年的「視覺設計菁英人才培育好的創意如何藉由適當的媒材呈現，也是學生在創意發想時應加以深思的問題。2009 年的「視覺設計菁英人才培育改進計劃培訓班」中陳柔雅於創意發想階段原陷入瓶頸，在討論時筆者建議不妨以糧食危機做主題發想，可於畫面中擺上多雙筷子，居中擺上最後一粒米，呈現搶食的危機感，表現技法可試以拍照方式呈現。第二天針對討論結果所呈現的畫面如同最後完成的作品，只是十雙筷子都是同樣的色彩，居中嚴謹地擺上一粒米。當時筆者開玩笑說；感覺好像全家人在圍爐吃年夜飯，完全無法呈現搶食的危機感；筷子必須以不同的顏色呈現，才能代表不同的人，居中的米粒也盡可能撥成三、四片碎裂的米，才能呈現搶食最後剩餘米粒的迫切危機。最後改成〔Food shortage〕四面八方的筷子大軍虎視眈眈中心點的一顆撥成碎裂的白米，表示糧食短缺的窘迫意境。此作僅以攝影呈現，簡單且富有張力，獲得 2010 第十一屆墨西哥海報設計雙年展入選，再度印證：只要能呈顯好的創意概念，即拍成像是最輕鬆的表現形式。




陳柔雅 Chen, Rou-Ya〔Food shortage〕2009




黃偉哲 Huang, Wei-Zhe〔The truth about loch ness〕2009

In 2013, I implemented the "Teaching Excellence Project of 'Interactive Growth of Learning and Thinking, Cultural Creativity Leading the Way' of the Tainan University of Technology: Sub-project B4 of 'Cultivating Talents for Competition, Making a Name in the World'," held for 4 terms with 219 enrolments. The works of the students won the following awards. Of the works entering YODEX, 21 were shortlisted for 19 divisions, and won 21 awards that included 1 silver, 8 bronzes, 10 merits and 2 manufacturers' special awards. In the National Practical Projects Contest for Technological and Vocational College Students 2013, the works of our students got the first and second runners-up and an award of merit; 1 OTOP gold award; the grand award, jury award, a bronze award, and 10 entries in the judges' list in the East China Design Award; 6 entries shortlisted for the Macau Design Biennial; 1 award of merit from the "China Dream" poster contest held by the Chinese Packaging Design Association, 2013. The same project was implemented in 2014 in 3 terms with 195 enrolments; 2 were listed in the iF TOP 100 and 300 respectively; 1 merit award of TIGDA, 2013; 2 entries in the judges' list of TISDC, 2013; 21 entries shortlisted for 20 divisions in YODEX 2013, and won a total of 22 awards including 1 silver, 2 bronzes, 12, 6 manufacturers' special awards and I Stars Special Award in package design; in the National Practical Projects Contest for Technological and Vocational College Students 2014, the works of our students came first, second and third; 1 OTOP gold award; and a silver award and 3 judges' list awards in the National University and Middle School Student Marine Culture Creative Design Contest.

The primary aim of the detailed description above is to explain the organization of the study camp for design elites through the experience of participating in the Project IDC which international and domestic experts and scholars from both the academic and industrial sectors were extensively invited to offer instruction to students in person, with a view to broadening their horizons. In addition, students' works have been collected for joining all important contests both within and without Taiwan, which has been very fruitful. It has not only commenced the participation of students of Tainan University of Technology in international competition, but also created a path along which the Department of Visual Communication Design can continuously expand itself.

## 3. Experience sharing in supervising designs

The STOP KILLING WHALES of the "Training Class of the Project for Cultivating and Improving Talents of Visual Design Elites" of 2009 takes the Japanese national flag and whales as its subject. The blood of the hung whale left on the surface of the sea and the seawater forms into the national emblem of Japan, which is like telling that Japan was facing the question of how to strike an equilibrium between morality and interests in its illegal whaling, an issue worth reflecting. The original design had the title enlarged, and arranged in horizontal format on the top left, framed by bold black lines. In reviewing this work, I had the following suggestion: the main title on the top left and Japan's national emblem below formed two visual focuses, which might lead to confusion on reading it; so the words of the original title could be arranged vertically, which gave the impression of a suspended rope when placed in the upper part. Also, the intention of surrounding the title with frames was to highlight the theme poster, but had the effect of producing a cramping sense in the picture instead. Removing the frames would help focus on Japan's national emblem, highlighting the relations of the killing of whales with Japan. After revision, that work received the award of merit in TIGDA 2009 and shortlisted for the Golden Bee 2010.

There seems to be no fixed principle for using freehand drawing, computer graphics, illustrations or photographs in presenting a design. How good creativity is to be expressed through appropriate mediums is a question that students have to deeply ponder when exercising their creative thinking. The student- Chen, Rou-Ya was already trapped in a bottleneck in the stage of creative thinking, in the discussion I suggested the following: using the food crisis as the subject for creative thinking; several pairs of chopsticks might be placed on the picture and the last grain of rice at the center to present the sense of crisis of scramble for food; and photographing be used as the presentation technique to present it. The next day, the image presented in light of the results of discussion was like the final product, only that the ten pairs of chopsticks were all of the same color with a grain of rice scrupulously placed at the very center. I joked by saying that the image was like family members sitting around for their reunion dinner, and hence virtually impossible to convey the sense of crisis of food scrambling; the chopsticks must be in different colors to be able to represent different people, and the rice at the center could also be broken into three or four pieces; only thus could the urgent crisis of scrambling for the remaining grain of rice be brought out. Finally, the picture was altered and titled Food Shortage: the army of chopsticks from all corners eyed covetously on the rice, now smashed into pieces, at the center, which imparts the distressing sense of food shortage. This work was only presented by means of photography, simple and full of tension, and was selected in 11th IBP. This once again confirms that as long as it can present good creative ideas, instant camera is the simplest and easiest form of presentation.

林俊良老師評審作品一景（中為黃偉哲原作）Mr. Leo Lin, Chun-Liang judges of design works (mid-work is Huang, Wei-Zhe's original work)

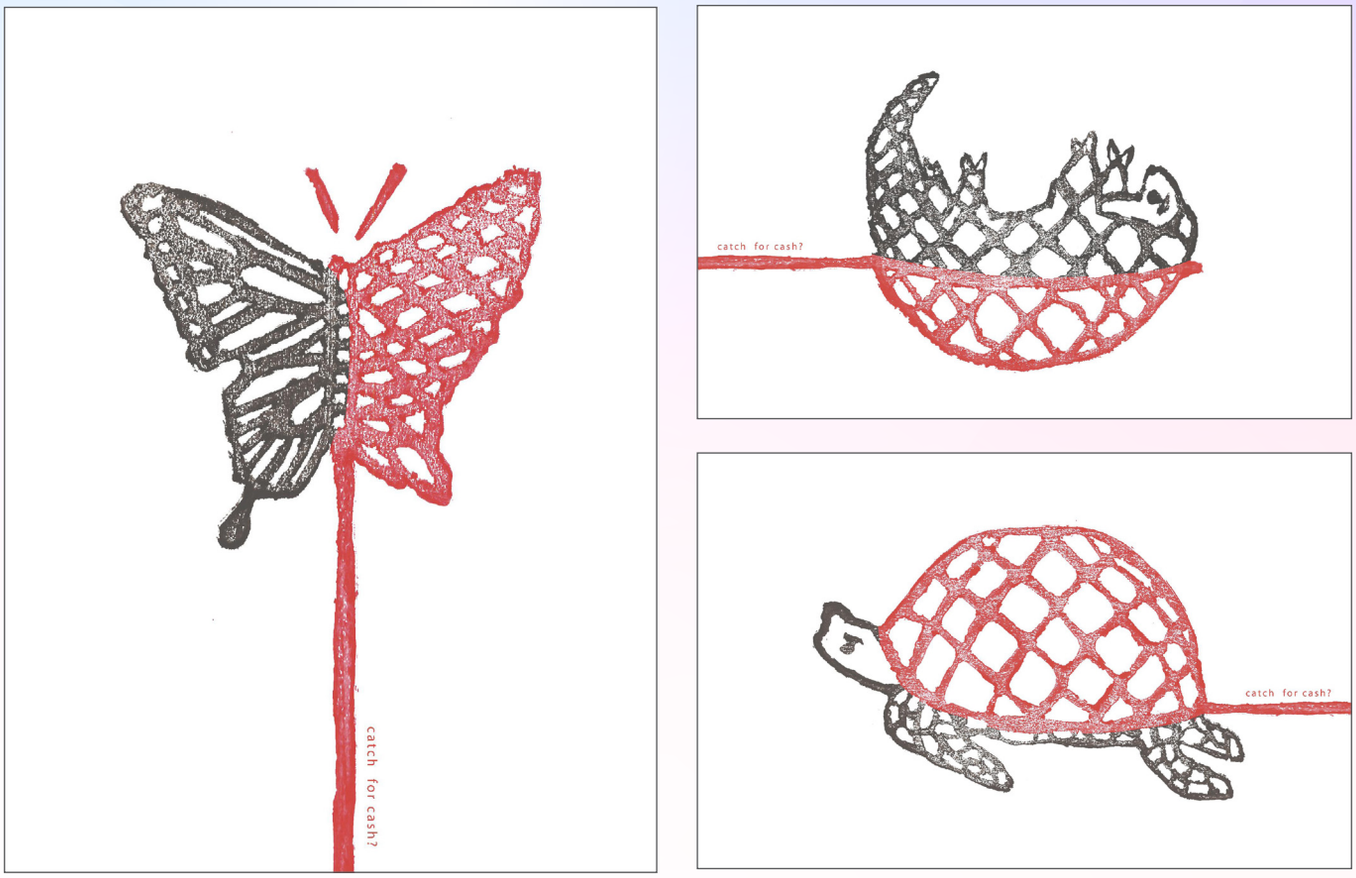
黃偉哲的〔The truth about loch ness〕在列印初稿時與之後的作品幾乎一樣，只是上方天空留白、大象放大居於畫面主題中、下方；針對初稿筆者曾和台師大林俊良老師、高師大吳仁評老師一起討論，彼此都有一個共識：位於畫面中、下方的大象圖像過大，感覺像是在池塘裡戲水，完全看不出地球暖化的危機感；若將大象縮小於靠近水面的上方，更能呈現地球暖化後既深又廣的水域。修正後的作品呈現出本為傳說神獸的尼斯湖水怪，因為全球暖化海水上升，可能會以新的姿態昭告世人牠的真面目，看似留白的水怪細察後才發現係象鼻所呈現的曖昧圖像。順便一提，當時林俊良老師曾將個人部落格中一幅創意概念與此幅近似、色調相同的作品提出做比較，並以為黃偉哲應未曾看過林俊良老師的作品，彼此的創意發想雷同、表現形式則迥異，應屬英雄所見類同。不料後來黃偉哲參賽獲獎在先、曝光較早，林俊良老師則在其後獲得美國紐約 ADC 的獎項，引起臺灣設計界的喧然大波，誤以為林老師的創意有抄襲之疑，實屬冤枉，關於此事可作證者還有高師大的吳仁評老師，趁此機會加以澄清事實。經修改後黃偉哲的作品除獲得 2010 第十一屆墨西哥海報設計雙年展入選、2011 臺灣國際海報設計獎優選之外，並獲得 2012 德國 iF 概念獎百大殊榮。

2013 年針對臺灣國際學生創意設計競賽主題「生•生」，筆者曾做為「圖文編輯」期中作業讓學生創意發想，林怡玟起初的設計稿原只有橫式一系列兩張，筆者建議稍做微調可讓橫線併成一條線，產生一上蓋、一下承的趣味；隔週又出現直式捕捉蝴蝶的初稿，筆者曾建議加入這張之後原先併排的趣味性可能不再，建議另做一張直式作品呈現第二個系列。迨至 2014 年第二學期賴岳興老師的課堂作業，仍以此三張做為一系列提出參賽。林怡玟〔捕捉為現金？〕以三款海龜、蝴蝶、穿山甲的身體結合捕捉網，表達人類為了自私的利益、喜好，而捕捉牠們做為買賣與展示的行為，造成牠們面臨生存的危機。此三張作品獲 2014 臺灣國際學生創意設計競賽「生•生」視覺設計類銅獎，筆者認為：創意表現及呈現手法固然是決定獲選的主要因素，做為一系列作品如何展現也會影響評審的觀感；筆者曾於 2011 年受邀擔任第八屆澳門設計雙年展評審，深知重要比賽的短兵相接不容有稍許失誤(例如:精緻度、表現的一致性等)，否則因作者強烈的企圖心，將所有作品一併呈現而不知取捨，可能會得不償失、造成反效果。

## 四、小結

臺灣學生的設計創意早期皆為隱式修習，除了「新一代設計競賽」等各項國內競賽，難得有大規模競賽互較實力的機會。近十年來由於 2006 年「設計戰國策」的推波助瀾，激發了設計院校學生的積極參與，加上 2008 年後的「臺灣國際學生創意設計競賽」，臺灣大學院校師生在國際各項重要競賽如德國 iF、紅點、日本富山、G-Mark、捷克布魯諾、波蘭華沙、墨西哥、美國紐約 ADC、莫斯科金蜂獎等持續獲獎，臺灣學生的耀眼成績形塑了臺灣的優勢競爭力，設計無形中已成為展現國力的重要利器。

「因有所思而生其想，每因精進始得研創。」十多年來樂見臺灣學子在設計領域發光、發熱，冀望學生能持續激發創意能力，立足臺灣、放眼亞洲、胸懷世界，在各類國際競賽中汲取寶貴的經驗，並以國際設計競賽舞台做為對自己的檢證。




林怡玟 Lin, Yi-Min〔捕捉為現金？Catching for the Sake of Money?〕2014

The printed first draft of The Truth about Loch Ness by Huang, Wei-Zhe was almost identical with its later version, only that the sky in the upper part was left blank, while the elephant was enlarged and placed in the middle and lower parts of the picture. I discussed the first draft with Mr. Leo Lin, Chun-Liang of National Taiwan Normal University and Mr. Wu Ren-ping of National Kaohsiung Normal University and reached a consensus: the image of the elephant located at the middle and lower parts of the picture was too large, generating the impression that it was bathing in a pond and completely failing to convey the sense of the crisis of global warming. If the elephant was made smaller and moved closer to the part above the water, this would better present the water that is both deep and wide after global warming. What was presented in the revised work was the legendary mythical monster Loch Ness, which might reveal its true colors in a new way to the world as a result of rising sea level due to global warming; the monster that appeared as blank space, on closer scrutiny, was found to be an ambiguous image presented by an elephant trunk. By the way, at that time Leo Lin, Chun-Liang proposed to compare a piece of creative idea in his own blog with this similar work of identical tint, and thought that the student should not have seen his work; both shared similar creative ideas but differed in the form of presentation, and this should be seen as great minds thinking alike. As things turned out, the student entered a competition and was awarded a prize earlier, which means known to the public before Mr. Lin received his from ADC, New York. This elicited a great dispute among the design circles in Taiwan, which suspected Lin of plagiarism in his creation; this is obviously unfair. As regards this incident, Mr. Wu can also be a witness, and I would like to take this opportunity to clarify the whole matter. The revised work, in addition to being on the judges' list of IBP 2010 and receiving the award of merit of TIPDA 2011, was also listed in the TOP 100 of the iF Concept Award.

In 2013, I made use of the theme of TISDC, "Circle of Life", as a term assignment of graphic editing in order to stimulate the creative thinking of students. Initially, Lin, Yi-Min's work were only two drafted designs of a series cast in horizontal format; I suggested refining them by merging the two horizontal lines into one, which produced a sensation of one covering from above and the other supporting from below. The next week another draft appeared, with the image in vertical format of catching butterflies; I was of the opinion that the sensation produced by the juxtaposition of the original designs would disappear if this was added, and suggested producing another design in vertical format as the second series. Until the second term in 2014, as a piece of classwork supervised by Mr. Lai, Yue-Xing, and these three designs were still treated as a series on entering a contest. Catching for the Sake of Money?, which intertwines the bodies of a turtle, butterfly and pangolin with the catching net, expresses the selfish interest and likes of humans, showing that the behavior of catching them for trade and exhibition has engendered their crisis of survival. These three pieces of work won the visual design bronze award in the "Life, Life" of TISDC 2014. In my view, the expression of creativity and presentation techniques are of course decisive factors in winning awards, but for works as a series, the manner of display them will also affect the perceptions of the judges. I was invited in 2011 to serve as a judge of 8th MDB(Macau Design Biennial), and truly appreciated the fact that in a keen and close contest, there is no room for the slightest mistakes (for example, precision, consistency of presentation, etc. ;) otherwise, if the author is over-ambitious, trying to present all the works at one stroke without knowing to make selection, it will bring more harm than good, resulting in opposite effects.

## 4. Conclusion

In early years, the cultivation of the design creativity of Taiwan's students was all implicit. Except the various internal contests like YODEX, they rarely had the opportunity to compete in large scale contest. Over the past ten years, the efforts of Project IDC have stimulated the active participation of students of colleges of design; together with the TISDC, the successive winning of awards by Taiwan's university and college teachers and students in various important international contests, and the dazzling achievements of Taiwan's students since 2008 that have shaped the superior competitiveness of Taiwan, design has already virtually become an important weapon in displaying the national power of Taiwan.

"With the thought comes the imagination, with the diligence come the research and creation." It is a delight to see that over the past ten years or so, Taiwan's students have been shining in the design field; it is hoped that they can continue to give impetus to their creativity; while rooted in Taiwan, they are able to have their eyes on Asia and the world in their mind, absorbing valuable experience in various international contests, and measuring themselves in terms of international design competition.

# E-PAPER

## 專訪電子報


德國 iF 學生設計獎 EUR3,750 (TOP 1) ー馬彗娟 66

德國紅點傳達設計獎最佳獎ー陳品丞 68

德國紅點傳達設計獎最佳獎ー黃君碧 70

ADAA 卓越設計大獎 Finalist ー洪敏傑 72

美國傑出工業設計獎銅獎ー楊博荏 74

德國紅點設計概念獎最佳獎ー陳亭妤 76

德國紅點設計概念獎最佳獎ー蔡甯安 78

德國紅點設計概念獎最佳獎ー徐　冬 80

德國紅點設計概念獎最佳獎ー賴昱儒 82

德國紅點設計概念獎最佳獎ー陳麗蓉 84

荷蘭動畫獎入選ー蕭勝文 86

設計戰國策專訪電子報

國立臺灣科技大學工商業設計系碩士班 馬彗娟

德國 iF 學生設計獎－ EUR 3,750 (Top 1)

獲 獎 作 品　原來我在這 Blind Guider
共 同 創 作 者　程彥彰、李胤愷、王志皓
指 導 教 授　鄭金典、張文智
獎 學 金　(104 年度 ) 第一等銀獎 15 萬

個 人 簡 歷　2013 奇想設計大賽－評審特別獎
2013 iF concept award － 340 entries
2014 iF concept award － 300 entries
2014 臺北設計獎 空間設計類－銅獎、社會關懷獎
2015 iF student design award －全球八件作品名列第一名 ( 各 3,750 歐元獎金 )
2015 第十一屆競賽卓越類技職之光
2016 第十二屆育秀盃決賽入圍

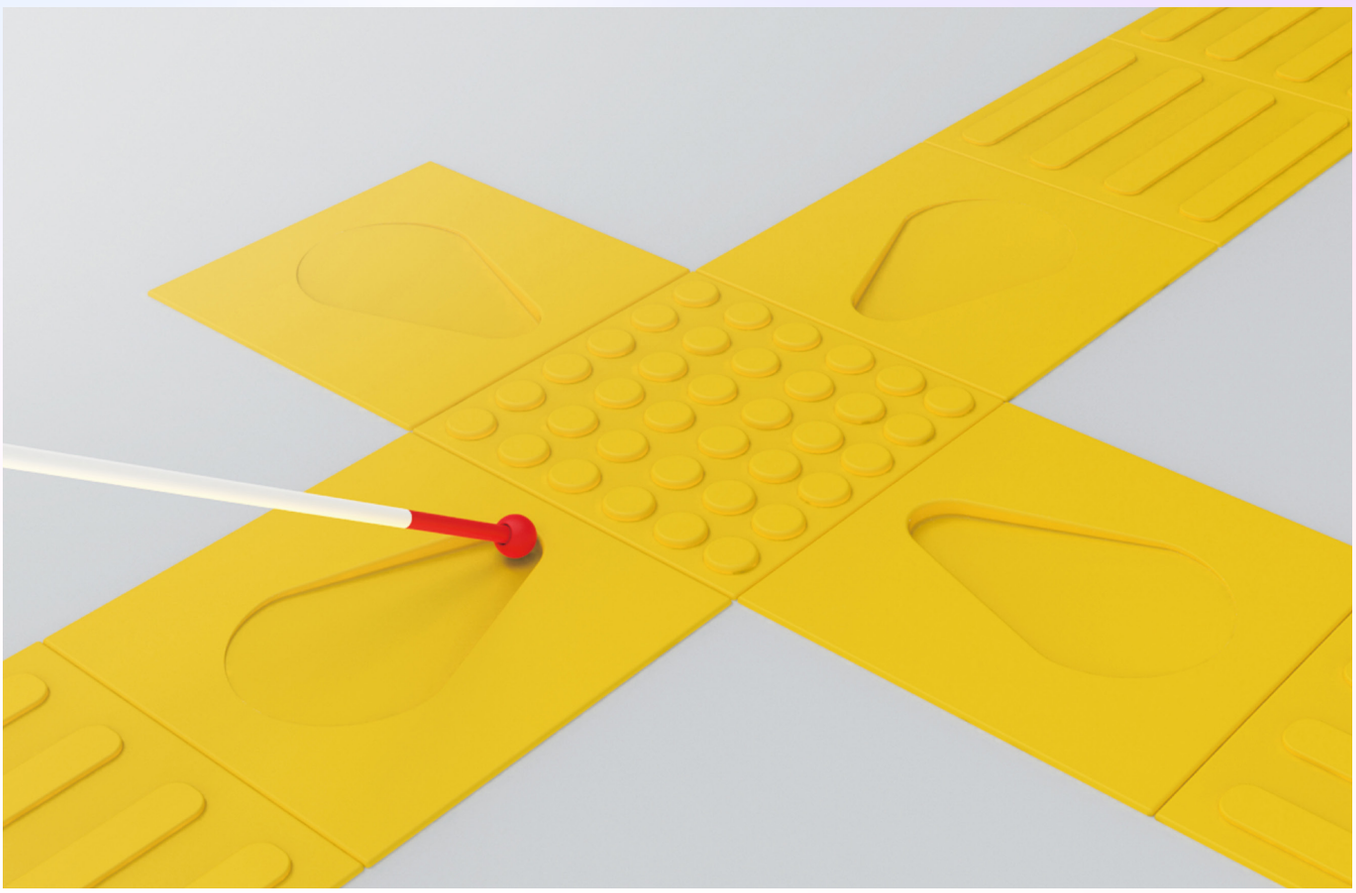
## 我喜歡到處走走跟觀察來增強自己的設計能量

在尋找題目的方式，我個人滿喜歡到處走、騎腳踏車到處晃或是國內外旅遊。我喜歡觀察每個人的行為，透過日常生活的觀察，找尋人不自覺所產生的小難題，進而轉變為設計主題，除此之外，也會看看新聞報導，發掘可能創作的議題。關於設計的部分，則是會逛一些設計網站或是作品集網站，像是 designboom、Yanko Design、Behance、Pinterest 等等網站，除了瀏覽外，我也會把自己看到喜歡或覺得有趣的作品，透過 Pinterest 的 board 累積成為自己的設計資料庫，持續不間斷地這麼做，甚至變成是自己的習慣。

## 啊～我覺得這個好有 iF 的感覺喔！

尋找解決方案是一件困難的事，Blind Guider 這件作品讓我印象最深刻的是題目的由來。必須要追溯到某天我帶著我家的小狗去外面散步，在回家的途中，遇上與我住同一棟樓的視障者。視障者用導盲杖在地面敲敲打打，使得狗兒受到驚嚇，對視障者吠了起來，也因此導致視障者慌了手腳，立刻問我，他現在的位置在哪？雖然我也立即向他說明他的位置，然而，他卻選擇回頭重新走一次。這讓我發現到視障者在受到驚嚇、驚慌失措時，無法再判別他要行走的方向與方位，因此著手思考視障者行走的議題。關懷視障同胞的議題並不算新，然而，要從眾多類似的設計脫穎而出，並找到新的方式與切入點，才是這個設計的挑戰所在。

過程中，耗費許多時間在討論設計的呈現形式，從剛開始的穿戴式眼鏡，到拆解為導盲杖與導盲磚，再進而轉化成全新的導盲系統，Blind Guider 是經過組員彼此一次又一次的討論而來，我們也曾爭吵過，彼此都期望這個設計有更好的形式，而最終的成果，是我們都能認同的最佳方案。然而，設計完成之後，組員們或許認為夠好了、可以了，便不再繼續調整與修改，但是，對我而言，完成並不代表完美，就好比作業與作品的一線之隔，盡善盡美才是我想要的。儘管組員們已經放棄，我仍然堅持自己的想法，不管是重新渲染或是重新排版，我都獨自完成。記得當時完成 iF 的表板時，我甚至臉皮很厚的對程彥彰說出：「啊～我覺得這個好有 iF 的感覺喔！」就好像找到 Blind Guider 最佳呈現方式一般，這是我頭一次對一件作品有感而發說出這樣的話。收到獲獎通知的當下，我感動得熱淚盈眶，放聲痛哭，如果當時我沒有堅持到最後，或許就沒辦法獲得大顆又可口的果實。



## 獲獎後我最害怕成為大頭症的人，這只是當下這年的成就，還要不斷地努力。

我第一次出國就是利用教育部所提供的獎學金，讓我到新加坡領獎；而第二次的出國，也剛好是利用教育部的獎學金，讓我到了德國領獎，這個難能可貴的機會讓我們能夠參加頒獎典禮盛會，認識不同國家的設計師，增廣見聞。獲獎或許在找工作時會有加分效果，然而在獲獎之後，我最害怕的就是自己成為大頭症的人。前陣子在新聞上總是看到獲得許多國際大獎的學生，卻無法與業界接軌之類的新聞，所以，我一直以此警惕，不要成為這樣的人。因此在每一次獲獎之後，我會選擇把自己歸零，拋開獲獎的光環，重新開始，虛心學習。以學生時期來說，最大的成就感在於能夠獲得設計界的國際三大獎，但我認為年年都有人獲獎，所以只能算是當下這一年的成就，還是必須不斷地努力，不應該拿獲獎作為人生里程碑，必須要想辦法讓自己繼續發光發熱才最重要。

## Be true to your work, and your work will be true to you

部分國內學校會以參加國內外設計競賽作為設計課程的主軸，然而這會產生出各式各樣的小確幸設計，卻缺乏深度研究主題。海外學校像是 Umeå Institute of Design 或是 ArtCenter college of design 等學校的設計課程，透過產學合作的方式，著重特定主題深度研究與分析，進而產生前衛的設計。儘管這些學校在指標性競賽獲獎件數並不多，但卻都是前幾名的佳績，且作品的質感很到位。反觀亞洲學生，著墨於生活小聰明的設計，就好像是為了比賽而做的作業，並不足以稱是一件作品，我覺得這是可惜的地方。不要管一件作品會不會獲獎，堅持到底，盡力做好你所愛。如果你喜歡，就盡力把它最好的樣子呈現出來。我把我的每一件作品都視為是自己的孩子，我很喜歡它們。Charles Pratt 曾說：「Be true to your work, and your work will be true to you」，而我也正不斷地驗證這句話。

設計戰國策專訪電子報

亞洲大學視覺傳達設計學系 陳品丞

德國紅點傳達設計大獎－最佳獎 & 紅點獎、金蜂獎入選

①

| | |
|---|---|
| 獲獎作品 | ① 貳貳伍實驗室展海報 No.225<br>② 本是同根生 Survive Equally<br>③ 演化 Android<br>④ 蝕代媒體 The Age of Information Erosion |
| 共同創作者 | ② 楊順銘<br>③ ④ 楊順銘、郭靜宜、廖偉廷 |
| 指導教授 | 侯純純 |
| 獎學金 | ① (104 年度 ) 第一等銅獎 10 萬<br>②③④ (104 年度 ) 第一等入選 2.5 萬 |
| 個人簡歷 | 1991 年生，專長平面設計。曾四度獲得德國紅點傳達設計大獎，以及莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎、臺灣國際平面設計獎等四十餘項國內外設計獎項，2016 年開始於日本武藏野美術大學基礎設計科攻讀碩士學位。 |

## 得獎增加了我的自信心

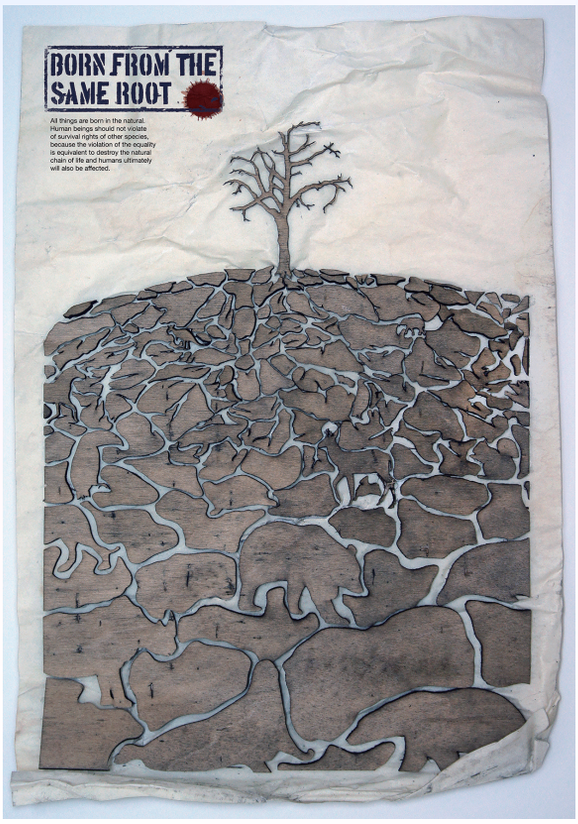
學設計很貴、設計相關的東西也很貴－買一本外國字體設計書動軋兩千元以上，設計創作的材料、印錢也都不便宜，當你如願獲得國際獎項，想領獎又要多花幾萬塊坐飛機。因此教育部的獎學金確實有實質的幫助，也有鼓勵參賽的作用。以我而言，大學一年級才開始接觸設計，我的自信心幾乎來自於獎項，如果我不曾獲獎，我真的不知道我現在還做不做設計。無論是升學還是就業，甚至是參加替代役的專長甄試，履歷上有國際獎項一定有加分的效果，但我必須說，獎項只是跳板、只是門票，一定不是最終錄取與否的判斷標準。

## 設計創作是一個慢慢「修正」的過程，不斷地「觀察」擴大自己的視野。

有很多人會認為設計師（或其他創意工作者）平時腦子裡都是各種新奇古怪的點子，創作時會忽然「靈機一動」，天外飛來一個絕妙的創意，但事實上，我從沒經歷過這樣的感覺。我認為設計創作就是一個慢慢「修正」的過程，就像速寫時反覆地調整線條的角度一樣，絕不是一蹴可幾。優秀的作品需要時間醞釀，在雛形誕生以前必定先經歷過無數次的嘗試與修正，過程中同時是加法也是減法，一步一步地慢慢調整、思考，才能淬鍊出具內涵與感染力的作品。

而在反覆推敲修改的過程中，你必須經歷無數次的「判斷」，因此，你的經驗和視野便是作品優秀與否的關鍵。經驗可以養成、但視野必須被刺激才能擴張。我認為設計師必須透過不斷地「觀察」來擴大自己的視野，我指的「觀察」包含了對大自然、對社會、對人群、對音樂、書本與電影等等的思考與解讀，觀摩其他設計師的作品只是基本，生活上你觀察的事物越多、思考的角度就會越廣。多出門看看不同的景色、展覽，多聽聽各種不同的音樂，去體驗一些舒適圈外的東西，慢慢培養自己的觀點，讓自己生活得浪漫一點、刺激一點。

③



②

④

## 在大學應該要被訓練的 ー 是那些沒有「正確解答」的東西

我可能還不夠資格去評論臺灣教育的好壞，但就每年新一代設計展看到的成果而言，作品間的相似度都太高，表現方法也很雷同。去學習流行的方式或風格當然不是壞事，但那終究只是一種手段、一種技巧，當很多人都使用同樣的表現時，你便不會對任何一件作品留下印象。就我個人而言，有一點我比較沒辦法理解的地方是，很多大學的設計教育都會用正規的學分課去教軟體的應用（Ai,Ps 等），當然對於像我這樣大學才開始學設計的人而言是好事，不必額外花時間去摸索。但事實上外面許多電腦班、推廣部都有軟體教學，甚至上網也找得到，而在大學應該要被訓練的是設計的「觀念」、「想法」，也就是那些沒有「正確解答」的東西。我發現許多設計系的大學生和老師討論作品時，都在討論排版、討論字體、配色，拿到環保議題就討論北極熊要怎麼表現、插頭要結合在哪裡等等，我們應該學習探討設計更深層的東西，並減少一些「結果論」。

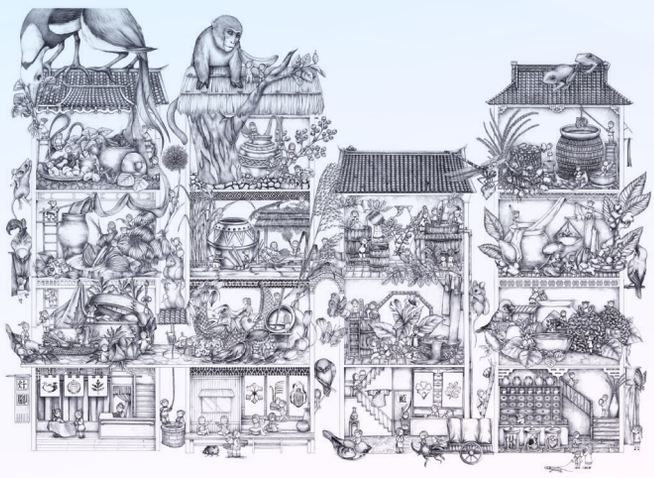
三年前，我曾經帶著二十餘幅海報作品拜訪過一位外國的設計師，那時的我認為自己能在短時間內就作出一張海報是很厲害的，丟給我一個題目，我一個晚上就可以快速產出好幾個完整的系列海報。但解釋理念時，他只問我一句：「為什麼這個想法要用海報表現？」我就說不出話了，而事實上，這些作品的深度完全不堪一擊。

也許我們可以試著想像一下，在學校一群想學設計的年輕人聚在一起，到底真正該討論的是什麼？怎麼樣才能激發更多可能性？個人建議，多一些辯證、探討想法的課程，少一些技術類的課程，還有，少一些作業是參加某某比賽的課程。

## 參加競賽最重要的是知道什麼是「好」的東西

參加國際設計競賽，除了獲獎之外，你也可以知道自己的程度在什麼位置，也能透過別人的得獎作品了解到底什麼是「好」的東西、而「好」又是如何被定義出來，我認為這是參加競賽最重要的事。我曾在設計師水谷孝次的書上看到早年他在田中一光工作室工作時，被田中一光辭退，理由是「你不知道什麼是好的東西，出去看看，用好的、吃好的，知道什麼是好東西，你才能做出好設計。」參加競賽也許可以當作一種學習的捷徑，將大獎作品與自己的作品作比較，便能很快知道自己不足的地方。而在主題的設定上，如果情況允許，我會建議不要去做那些你不在乎的議題，即使它們很容易得獎。

設計戰國策專訪電子報
樹德科技大學視覺傳達設計系 黃君碧
德國紅點傳達設計大獎－最佳獎



獲 獎 作 品　丹青 Dyeing
共同創作者　黃靖婷、林靜玫、蔡佩紋
指 導 教 授　楊裕隆
獎 學 金　(104 年度 ) 第一等銅獎 10 萬

團 隊 簡 歷　2014 青春設計展－安和國際特別獎
2014 新一代設計展－銅獎
2014 放視大賞－銀獎
2014 德國紅點傳達設計大獎－最佳獎

## 從小的興趣到大時的專精訓練，老師是過程的輔助而不是想法的模子。

本身自國小開始對美術課有興趣，是個重要的興趣培養時期。美術課上不同方向的創作與天馬行空的發想，如有了固定的模子就會很難跳脫想法，也因為國小有興趣，國中開始參加相關的社團課，精進琢磨也開始有了目標，此時的社團是個橋樑。高中開始磨練技巧，大學則是主要的磨練過程，除了技巧要鑽研，自我的想法與美感也想辦法提升。老師們是過程中的輔助，而不是想法的模子；是發想遇到困難的時刻，再去詢問解決與跳脫。

在平常生活中，網路已是不可或缺的資訊來源。網路上有各類平台，會有許多設計者或其他人分享自己的創作與所發現的新設計想法，是個快速得知訊息的地方。在此之外，逛街所經過的店家，也是個可以了解到大眾趨勢與喜好的地方，再來就是國外設計書籍與雜誌，雖然能出國親眼看看與親身感受是最好，但在暫且無法出去的現在，這類書品對我就是一個重要的資訊橋樑。

## 挫折與刁難激勵我們找到滿意的主題，盡情投入研究與發展。

創作過程中最讓我深刻與懷念的是，與夥伴們一同探討與創造的過程。先是還沒有發展至「丹青」前的初期主題，因各方面不成熟而打掉重零開始，但因為有了那次的挫折與老師的刁鑽跟激勵，讓我們得以討論出我們都滿意的主題，而日夜盡情投入研究與發展。原本未熟識的夥伴們，為了更了解植物染色的專業與歷史，一起前往台中拜訪植物染老師以及到各處搜集資料討論，以及為了能更了解染色呈現，實際體驗的過程，各項的資料蒐集統整外，也想辦法搜集染材去做染色實驗與取色來創作，還有各種呈現方式費心的測試修改。

儘管這段過程中因探討難免有些爭論，爭論規爭論，但也要就事論事，最後都和平得出個結論。我們有說、有笑、有專注、有探討，讓我們從原本的不熟悉到了解彼此也更加的投入。對我來說，在創作的過程真的很難能可貴也很重要，沒有了溝通也沒有團隊合作，不會有今天的成果，也沒有這些回憶與友誼。另外，因為隊內與其他隊友人的交通事件經驗，有騎車的人精神要顧好，畢竟創作幾乎是日夜投入，製作過程必定時常東奔西跑，安全與強健的身體才能好好的創作作品。

## 當進入一個公司就是進入了一個新的團隊，我就是他們新的夥伴，希望志同道合的隊友互相扶持。

在得知獲獎的時候真的是非常欣喜，原來我們的作品也受到其他國家的賞識，因此對自己多了些信心，也開始思考我所擅長及有興趣的區塊是落在哪個，也會有想再進修學習的想法。在就業的時後，依照不同的公司性質，有些會有所關注與好奇，但重要的還是個人與團隊合作時的狀態，以及個人專長是哪個部分。因為工作跟團體創作一樣，除了個人的能力與專長之外，許多工作都是不同專長的人一同合作，才能完美最後的成果。所以當進入一個公司就是進入了一個新的團隊，我就是他們新的夥伴，會希望有志同道合的隊友互相扶持。

很感謝教育部各評審的認同與肯定，讓我們有獲得設計戰國策獎學金的機會，獎學金除了補貼參賽費用以及創作製作費用外，讓我們能夠增添設計相關書籍，與有機會提升一些設計用具來做更好的創作，也使我們得到更多資源提升專長與眼界。很感謝認同設計及藝術而加以推動此項活動的長官們，因為有了設計戰國策的認同與獎勵，讓我們更有信心，往後會繼續努力提升自我的能力。

## 參與競賽重要的是－自我提升與團隊夥伴的合作

國際競賽是個挑戰，也是自己發表作品給更多人知道與增強自信心的機會，如果有機會，是個可以嘗試的舞台，但在參賽之前，我覺得重要的是過程中自我的提升，以及團隊中各個夥伴的專長合作與互相扶持。團隊作品是因為有了所有人的努力才能有輝煌的成果，所以競賽是個讓人驗證自己成果的機會，但過程與夥伴的合作，是取代不了的可貴經驗。

設計戰國策專訪電子報
國立臺灣師範大學設計學系碩士班 洪敏傑
ADOBE 卓越設計大獎－決賽優選

獲 獎 作 品　新鮮的肉 Fresh meat
指 導 教 授　許和捷
獎 學 金　(104 年度 ) 第一等銅獎 10 萬

個 人 簡 歷

1983 年出生，國立臺灣師範大學設計學系研究所畢業，現任泰北高中設計群科專任教師，曾任教育部設計群科中心學校委員。

2014 ADOBE 卓越設計大獎 (ADAA) －決賽優選
2014 第 23 屆時報廣告金犢獎平面設計類旺旺公益廣告入圍指導老師獎
2015 104 學年度全國商業類技藝競賽－電腦繪圖類優勝指導老師獎

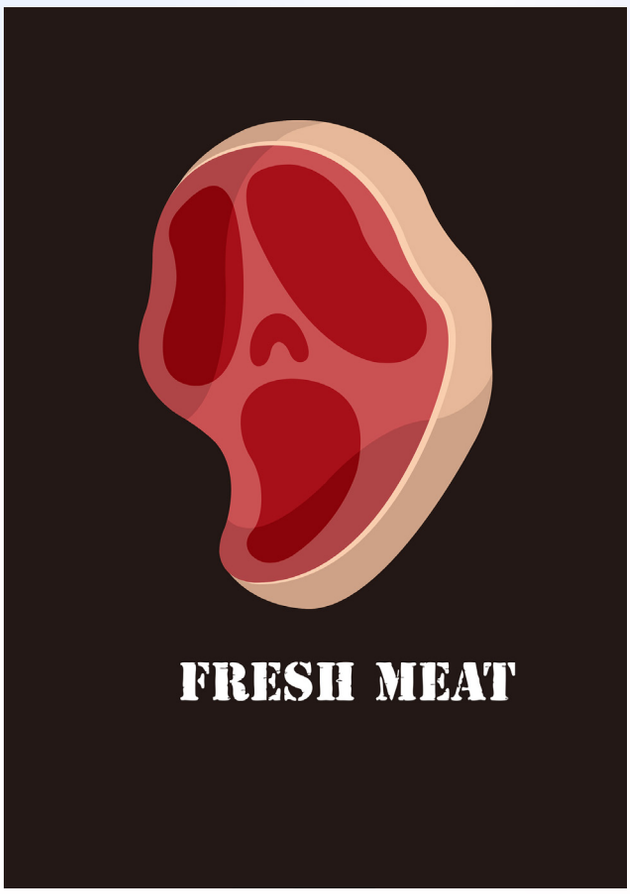
## 享受創意在紙上不斷被激盪想法的過程

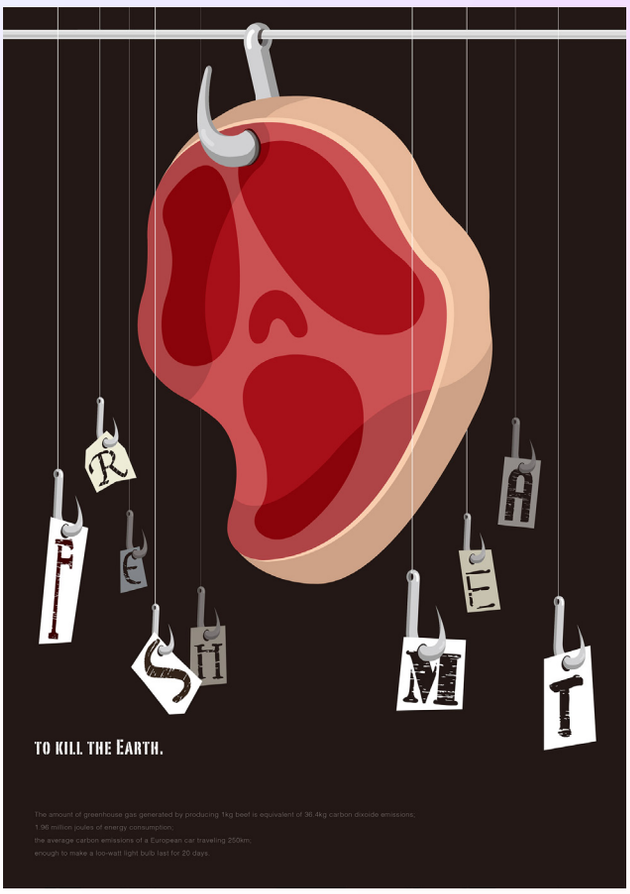
創作時我最享受在創意發想的過程「畫草圖」。在思考的過程中用筆在紙張上不斷的激盪想法，鉛筆線條不斷勾勒新想法，接下來就開始規劃該如何完稿。規劃的過程想著作品可能完成的樣貌，是感到滿足的，所以每一件作品的草圖我都會好好保存下來。因為我覺得一個設計人最重要的價值就是創意思考的過程。平常除了多看設計作品、多聽設計講座之外，我最常做兩件事：一是觀察日常生活、一是跟人聊天。生活當中我常常觀察人的生活習慣與反應，從中發現一些可以創作的啟發點，例如：從一家大排長龍的餐廳發現他們應該導入服務設計、公車的座位又為什麼要架高再面對面設置…等等。與人聊天是一件很有趣的事情，每個人都像是一本書，有自己的故事、生活、觀念等，聽他說話就像是看有聲書一樣，用心體會就能體驗不同的人生。

## 人生的經營跟年紀沒有關係，所以我努力不放棄。

高職就讀設計類科時，老師就一直不斷地鼓勵我們對外參加比賽，直到現在參加過的大大小小比賽已經不知道有多少了。儘管當時代表學校參加技藝、技能競賽沒有拿到好成績，但我從來沒有要放棄的念頭。到大學我設立不同的目標要求自己慢慢完成，在參加教育部設計競賽時，製作過程中才真的體會什麼是設計、如何好好設計，就這樣拿到了一個全國第一名。畢業之後我就進學校教書，一直在教導學生參加比賽，也都獲得不錯的名次，幾次下來我發現指導工作會不知不覺地去分析得獎作品，進而思考該如何獲獎，突然覺得這樣的心態到底正確不正確呢？「為設計而設計是一種手段；為需要的事物設計是一種理想」，反思自己常常帶學生比賽，那我呢？現在的作品到了什麼樣的程度？所以我開始積極參加國際比賽，並且覺得該去念碩士了。

我總是相信只要用心創作，一定會有人看到我們的努力，雖然我的年紀比一般的學生長，但人生的經營跟年紀沒有關係，所以我繼續努力不放棄。獲獎是一種能力指標的肯定，確認自己是可以達到世界評價的等級，在自信心上當然是有相當大的提升。雖然得獎可以增加光環，但光環會隨著時間慢慢消失，他會變成人生的回憶跟自己的歷史。如何讓自己在工作與學業之中持續創作，是更重要的課題，期許自己能將這份量運用在教學及創作上，保持這份熱忱。經歷這些事情體會到自己身為教育人與設計人，應該要有更多的社會責任，在教育工作上搞創作，沒有業者給的包袱，可以完全依想法、理念為社會、環境、未來、實驗而設計，未來期許自己可以成為一位以社會設計為核心的教育人與設計人。也因為獲獎，我對學習更加有興趣，規劃再二年左右能繼續修博士學位。




## 業界的需求該是臺灣設計教育優先的考量

研究所的學習階段，我是研究高職教育現象議題，其中設計群內容項目之一。臺灣設計教育缺乏與產業界真實的結合，教育在少子化的衝擊以及求生存的前提之下，招生變成很多大專院校與高職教育的第一目標，有學生才能談成效，這成為很現實的現況。如果跟其他設計知名的國家相比，臺灣設計教育缺乏人文培養、技術專精，因為升學導向忽略了產業的真正需求，另外，不同領域之間的相互配合、協同研發也是臺灣不足的地方。建議未來設計教育的學習方向及學分的制定，可以將業界的需求納入重要的考量，並且多參考其他國家的制定方式，討論最適合臺灣學習環境的方針。

## 設計需要不斷地投入，讓社會變得更美好。

設計是一件期望值很低的專業，不是背、抄、聽就可以有成效的，需要內化、思考、轉化成自己的表現語言，還要讓人能看懂、感動，說起來是很難的學習領域，但在如果您是真的喜歡設計，那請一定不要輕易放棄，設計不是只有畫畫，還有很多值得我們投入的地方，都需要我們這些人不斷的加入，讓社會變得更美好。最後，這份獎學金雖然每個人因為獲獎不同有不同的金額，但真的是德政一件。設計研發需要經費，不管是學界或是業界都一樣。物質的意義是能滿足報名費、材料費、旅費等等的支出；精神的意義是一種安慰、獎勵、指標，很感謝教育部支持設計戰國策計畫，鼓勵我們創作。

設計戰國策專訪電子報

國立臺北科技大學工業設計系 楊博荏

美國傑出工業設計獎 (IDEA) －銅獎

獲 獎 作 品　尿袋隱藏褲 U-pants
共 同 創 作 者　吳筠綺、潘冠豪、蘇綠禾、張君怡
指 導 教 授　黃子坤、范政揆
獎 學 金　(104 年度 ) 第一等銅獎 10 萬

團 隊 簡 歷　2015 美國傑出工業設計獎 (IDEA) －銅獎

## 生活就像是在探險

我很喜歡觀察人，觀察人跟人之間、人跟環境之間的互動，進一步去思考各種行為可能的意涵。我覺得生活就像是在探險，參與不一樣性質的活動、走不同的路回家、看其他領域的文章等等，我喜歡在任何時間四處觀察各種瑣碎事物，當然也包含美的元素。將各種觀察到的事物串連起來成為我的經驗，目的就是為了更了解人、更了解一些現象，這些經驗讓我作設計時，可以用不一樣的思考方式得到更多想法。

## 跨領域的交流可以讓設計的每個細節更加完整

因為 U-pants 尿袋隱藏褲這件作品跟服裝設計比較相關，我們讀工業設計系比較不會接觸到縫紉、打版等專業技術，所以在模型打樣階段，我們花了很多時間在學習縫紉技巧。買了現成的褲子，從拆線到重新縫製，我們都是一針一線慢慢地縫，可想而知，最一開始的成品真的是非常粗糙，再送去跟專業打版師傅討論製作精緻版的尿袋隱藏褲時，還常常被打版師傅笑說我們縫得很「可愛」，雖然過程中有很多的挫折，但也得到了跟以往不一樣的經驗。

因此我想設計教育應該是每一個科系都要有接觸，建議應該要多與其他專業領域的學生互相交流，學習不同科系學生的思考方式，也學著與不同領域的人合作與溝通。跨領域的交流除了可以讓設計的每個細節更加完整、更有實踐的可行性外，也對未來就業，面對不同領域的合作夥伴時，可以減少一些溝通上的問題與摩擦，也更能讓其他專業領域的人了解設計的價值。除了學生跨領域的交流，也要與業界有類似產學合作的機會，讓學生更快了解一項設計產品產出時會遇到的各種問題－經驗豐富的設計師如何以設計的手法解決這些問題，這些是設計系學生最需要學習的過程，也讓學生未來就業可以更快上軌道。

## 得獎是受人肯定的認證

得國際獎項就像是給了我一個認可，在未來能更有自信的去推薦自己，也讓我在作品集上面多了一頁受人肯定的認證。未來畢業後找工作時，有得到國際獎項，也許就可以在公司面試時有了一個加分的作用。不僅僅如此，我曾在某間科技公司設計實習時，老闆因為我有榮獲國際獎項和相關經驗，對我的設計能力比較肯定，也比較會找我討論設計方向，也給我蠻多嘗試不同領域設計的機會，讓我對未來更加有信心。由於我還只是個學生，家裡提供的資金有限，無法負擔各個國際設計競賽的報名費用，以及出國領獎的旅費。很感謝教育部提供獎學金，讓從未出過國的我，可以有機會去美國開拓視野，體驗當地的生活方式，以及參觀了很多設計相關的展覽。在參觀展覽的同時，發現了不同民族、不同文化所激發出的創意，這是我在台灣從未見過的，對未來設計的想像有了更多靈感的激發。

## 透過參賽學習在有限制的圖面中清楚表達你的想法

我參與很多次的國際設計競賽，當然也常常遇到期待落空的經驗，但這就是參與國際設計競賽有趣的地方。你會面對的是來是全世界各大設計院校的優秀作品，可以看到每一年得獎作品，不管是在機能上、創意上、美學上等等，是如何得到評審的青睞，同時也發現自己設計能力有哪些方面是需要多加精進的。這過程中有很多事情是需要不斷的反省與學習，當作品受到評審肯定時，就會發現這過程再辛苦，也值得了。同時也鼓勵大家多多參與國際設計競賽，多多去了解國際設計趨勢，國外的設計師們正在關注的是什麼議題，勇敢提出你對這些議題的看法，並在比賽過程中學習如何在有限制的設計圖面中，清楚表達你的設計想法，同時也會增進外語程度。不管結果好壞與否，都會讓你覺得離國際又更近了許多。

設計戰國策專訪電子報

亞洲大學視覺傳達設計學系 陳亭妤

# 德國紅點設計概念大獎－最佳獎

獲 獎 作 品　寶柚平安 Pomelo as Blessing
指 導 教 授　洪祺森
獎　學　金　(104 年度 ) 第一等銅獎 10 萬

個 人 簡 歷　亞洲大學視覺傳達設計學系畢業
2014 德國紅點傳達設計大獎
( 包裝類 ) －最佳獎
2015 德國紅點設計概念大獎－最佳獎
2015 德國紅點傳達設計大獎
( 傳達類 ) －最佳獎
國立雲林科技大學設計學研究所碩士班在學
豐文創 - 設計師

## 不斷實驗嘗試，只為做出想要的效果。

「寶柚平安」柚子茶的外盒設計，原先的設定是要和市面上常見的茶盒做出區隔。一個方方正正的盒子，是不是可以有別種變化？從盒子的外型去發想，決定嘗試「圓角」的造型。在開始試做的階段，我折了好幾個圓角的紙盒，但是心裡想做的那種效果一直沒有實現出來，在這樣的情況下，轉而嘗試使用木材來做為包裝材料。我還記得那時候為了要做出圓弧角、彎曲的木片，還請學長去便當店要了好幾個沒用過的木便當盒回來 ( 便當盒是用四條木片和木板組合起來的，如果有吃過鐵路便當的話，應該懂我在說什麼 )，拿了一個裝水的水桶，把木片丟進去泡水，隔天再把稍微變軟的木片固定在有圓角的物體上繼續泡水，看看是不是會成功彎曲，就這樣在老師的辦公室裡做了好幾個實驗。幾天過後，將已經有圓角的木片烘乾並和木板組合起來，帶著這個盒子去詢問學校附近的木工師傅，是不是有較好的機具可以做出這樣的盒型。當時木工阿伯跟我說有點難，給他幾天做做看，他會有辦法的。一直到現在，依然十分感謝當時阿伯的耐心，真的做出我希望有自然純樸氣質與厚實感的圓角木盒，也謝謝那時候很有科學家精神的夥伴們參與彎曲木片的實驗！

## 國際競賽獲獎增加很多與外界聯繫的機會，是一項更大的挑戰。

依照自己大學期間的修課情況來說，雖然在課堂上所學到的知識是充足的，但我認為還是需要搭配設計實作練習，從設計概念發想到最終成果操作一次，這樣更能體會完整的設計流程。在這過程當中，可能同學之間就會有一些分工與合作，也可以藉此發現自己較擅長的部分，或許，課程上跟產業界有一些設計合作會是個方法，學界與業界雙向流通、多面向的擴展，對於未來畢業後將面臨職場工作的學生來說，離開學校前就先做好了一些準備，在之後的選擇上也能夠更加確立自己的走向。

很感謝教育部的獎學金制度，這筆金額能補助參賽期間與後續出國所需的費用，同時，獎勵金對於學生來說是一個很大的鼓勵與肯定。在獲得國際獎項後，報紙或是網路上就會有報導，看到這件作品的已經不只是同學們、老師與評審，增加了很多與外界聯繫的機會。特別是國際性的競賽，全世界都能看見你的作品，也因此有文創公司主動與我聯絡，希望之後可以有合作的可能。對我來說，這些生活上的變化又是另一項更大的挑戰，開始要面對的是社會群眾，下任何決定之前該顧慮到更多種面向，同時對於自己在未來的規劃上也多了幾條路可以選擇。

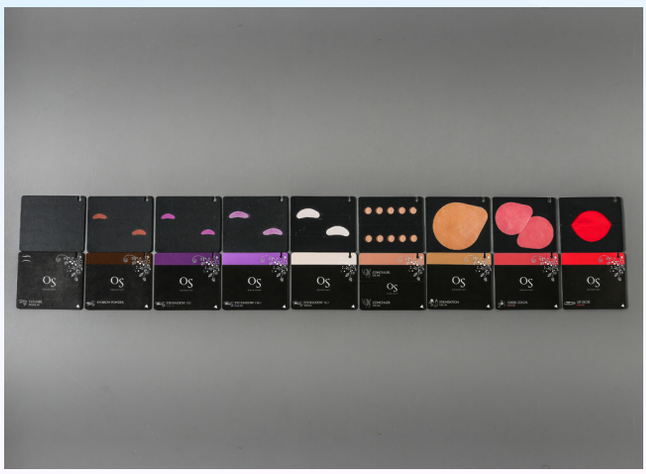
## 說走就走行動派，
## 每個不一樣的生活方式都是很新鮮的體驗。

我的電腦裡有幾個國內外不錯的設計網站，平常逛網頁時如果覺得不錯就會存起來，慢慢累積變成很有幫助的資料庫。如果是作業上或是在任何設計上需要靈感跟點子，就會進去看看。有時候會有朋友或是家人和我討論到「設計」，不論是大是小，在互相交換意見與交流之中，終究是能獲得一些成長，除了聽到大家對於某件事情的觀點，同時也證明了「創意是無限的」，永遠都有你沒想過的點子會出現。跟我很熟的朋友都知道，我是說走就走的人，所以如果有空閒的時間，就會找機會到不同地方走走。我很好奇、喜歡看到新的人事物、不同的背景下不一樣的生活方式，對我來說，這些都是很新鮮的體驗。在感受之後，新與舊的衝擊能夠反思一些問題、也啟發一些新的看法。

## 思考如何用圖像與文字敘述與大眾溝通

比賽不是百戰百勝，我也曾經參加國際競賽卻沒有結果，現在回想起來，或許當時自己參賽的經驗不足、作品還不夠成熟吧！在這幾次的參賽經驗之後，便會慢慢瞭解到比賽的一些小訣竅，既然是參加國際競賽，也就代表看到作品的不只是台灣人，評審們可能來自世界各地，所以當我們在展示作品想要呈現的效果時，就必須思考到文字的敘述以及如何用圖像來和大眾溝通，讓所有人都能讀懂你想傳達的意義。參與國際性的競賽是個非常特別的經驗，無形中會得到額外的收穫與成長。2015 年我參加紅點設計概念大獎在新加坡舉行的頒獎典禮，在會場裡，你可以見到來自不同國家的設計師、設計團隊，在頒獎前與大家交流的時間，可以真實地感受到你就身處在「國際間」。如果你已經準備充足、作品也準備好了，那就勇敢的向世界舞台邁進吧！

設計戰國策專訪電子報
國立臺灣科技大學工商業設計系碩士班 蔡甯安
德國紅點設計概念大獎－最佳獎



獲 獎 作 品　拋棄式化妝品 OS Cosmetics
共 同 創 作 者　王紫綺
指 導 教 授　張文智
獎 學 金　(104 年度 ) 第一等銅獎 10 萬

團 隊 簡 歷　2014 新一代設計 Yodex －參展作品
2014 台灣設計師週設計新勢力－參展作品
2015 臺科大第六屆校園創意創業競賽－第二名
2015 聯合文創設計獎－金獎
2015 德國紅點設計概念大獎－最佳獎

## 我覺得我老婆需要買這個！

如每個面臨畢業的設計系學生，畢業創作是大學最重要的經歷之一，是一個把大學所學融合的展現，也是設計生涯的第一個正式舞台。那時的我們，幾乎生活 24 小時都陷在這個設計案裡，帶著這個設計跑上跑下，搭配著台北咖啡廳之旅，讓過程更有動力。論印象深刻的事，我想便是第一次體驗整個設計產品流程遇到的種種問題。在發想過程中，我們的大腦也曾佇足不前，一個癥結點卡了一個月轉不出去，拿起 IDEO 的各種工具嘗試，依然無法有很大的突破，於是我們決定出走！走訪各個可能的專家、消費者、設計師，就像一個簡單的意見大調查「你覺得這怎麼樣？」從大家平白直述擷取對於概念的回饋，才讓我們逐步將題目修正到合適的方向。而作品的第一次發表，為了讓概念強而有力，兩個女孩拉了椅子請老師坐好，在大家面前使用設計作品畫了半臉妝，不過因為第一批化妝品是手工製作的，各個完成度都還有實驗和改進的空間。雖然好像很有自信地在化妝，實際上粉一直掉到衣服和地板上、紙片卡住畫不均勻、盒子拉不開遮遮掩掩等。好在最後老師說了一句「我覺得我老婆需要買這個！」才順利結束了一連串手忙腳亂的小小個人秀。

## 展覽，是設計能量的集中地。

在 OS Cosmetics 參展過程中，我們遇到各個領域的人，有對化妝品精挑細選的貴婦、有從成本思考的化妝品製造商、當然也有看著老婆一直買化妝品的男人，每個人都提出不同角度的見解、不同邏輯思維的意見。比起在同個領域轉繞，在發想過程中一直思考著「使用化妝品的人應該如何如何」，這些意見更值得我們深思。除了設計展以外，各個展覽也是靈感的重要來源，許多好的設計不一定來自設計領域，這些突破會在展覽上顯得突出，值得設計師參考，助於跳出自己的框架。OS Cosmetics 也是起因於每年二次的國際美容化妝品展，因為工作接觸了美容化妝品展三年，讓我們望見各式各樣的化妝品創新，同時也發現市面上琳琅滿目的化妝品的體驗缺口及痛點，當我們決定將設計專長投入在這一塊領域時，一切能量都被激發出來。

另外，我認為習慣性收集材料，也能在設計發想時幫助思考。OS Cosmetics 包裝需要密封同時又能迅速撕開的特性，翻找過去所搜集的各種塑膠膜，研究靜電、上膠、厚度和易彎曲等問題，快速找到大致的方向，進而尋找相關工廠，大大節省摸索的時間。另外，保握各個與不同背景合作的機會更是重要，除了較常聯想的藝術、資訊、機構、商業等領域，有時文科和媒體領域的思考也能帶來特別的刺激。

## 運用得獎獎勵讓自己更強大！

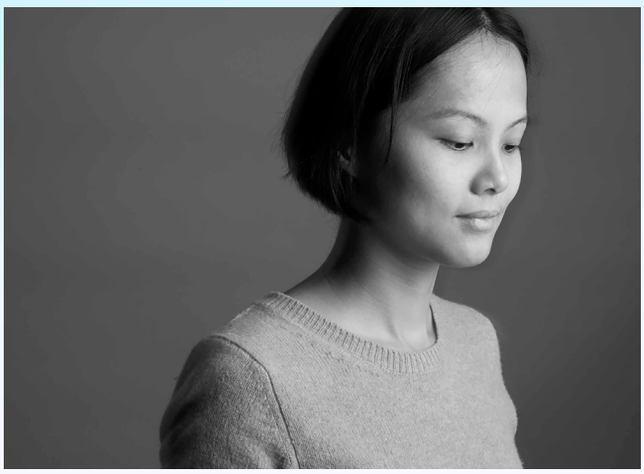
資金，一直是過去在設計概念與正式生產上佇足的原因之一。從過程到第一次作品正式在展覽亮相，這一步步地嘗試已經付出了一筆資金。起初，我們對於是否繼續量產感到遲疑，無法預測應該準備多少金錢時間和精力，教育部提供之獎學金給予我們努力嘗試錯誤的資本，找尋最適合的製程和材質。同時，也讓我們能夠參與其他工作坊和設計競賽，讓 OS Cosmetics 被更多人看見，激發更多的靈感，運用這些獎勵讓自己更強大。

## 得獎讓自己更勇敢去嘗試

以前，對於國際設計競賽聞之卻步，現在「原來我也能有這一天啊～」的感覺，讓自己更敢嘗試其他活動、比賽，縱使不得名，也了解到其過程是重要的經驗學習。參加了新一代設計展、設計師週、UDN 聯合文創設計獎、德國紅點設計概念大獎、到這次設計戰國策的肯定，更再次激起我們團隊繼續為拋棄式化妝品努力的動力。另外，對於不同領域的合作和介紹，我認為國際獎項是一個他人快速評價的標竿，在貴人引薦或自我推薦時，都能幫助自己獲得更多的機會。

參與了 2015 德國紅點設計概念大獎的頒獎典禮，接觸各個國家帶過來的設計文化，發現這一屆大多為亞洲人，尤其中國和台灣，感受到亞洲設計能量正崛起，而歐美國家參與團隊雖然少，不過作品呈現完整並展現其架式。台灣的設計作品較著重在生活的細節，我對於歐美國家的技術和宏觀思維感到驚豔，也反思自己的差異和差距。建議對國際競賽有興趣的朋友，可以參考過去比賽作品的呈現方式，找尋讓自己的作品在瞬間展現能量的方法，霸氣登場！

設計戰國策專訪電子報
長庚大學工商設計學系 徐冬
德國紅點設計概念大獎－最佳獎



獲 獎 作 品　魔術充電器 Magi Laderen
指 導 教 授　陳文誌
獎　學　金　(104 年度 ) 第一等銅獎 10 萬

個 人 簡 歷　2015 年畢業于長庚大學工業設計系產品組。目前住在上海和臺北兩地。

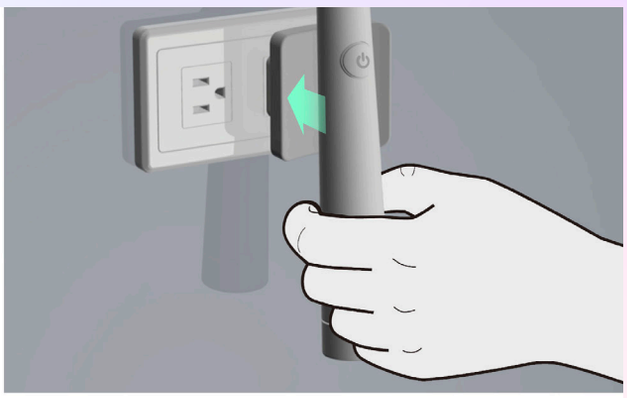
## 設計讓生活在物質演進之中越來越美好

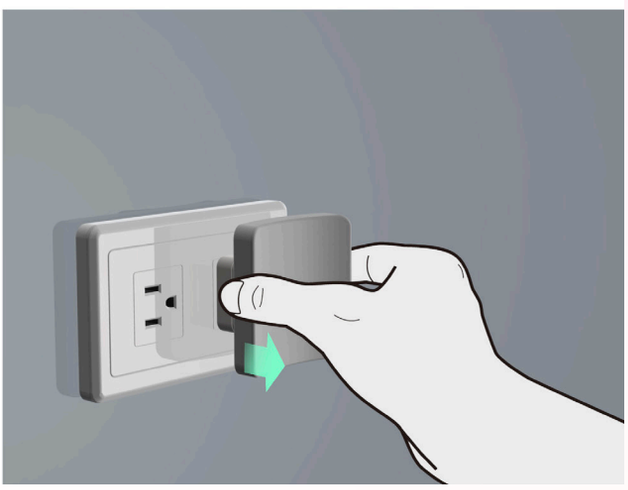
在設計概念發想的初期，產生了許多關於電動牙刷的 ideas。後來選了其中一個針對充電的 idea 做發展，產生了後來的魔術充電器。電動牙刷作為相對成熟的消費產品，還是有很多可以不斷進化的地方，這也是做消費性電子有趣的部分，讓生活在物質演進之中越來越美好。在設計的過程中，學校每一次的階段性發表，老師們給予的意見都幫助我更好的理解「什麼是好設計」。目前我的作品還有更多完善的空間，知道自己還有不足，希望能夠在未來每次練習中都有小小的進步。

## 大學四年讓我「把眼睛打開」

在學校唸書的時候喜歡看展覽，或是報名參加外面免費的 workshop。或許是因為學校在山上的關係，因此非常嚮往外面的世界。看到臺北的展館、文創園區有設計師的講座或者 workshop 都會想去參加一下，補充設計能量。同時，我認為看書是非常有趣的、並且值得持續進行的事情。藝術評論、雜誌或是設計史，都讓自己在閒暇之餘找到歸屬。另外，學校的通識課程像是社會學、人類學、音樂等，提供設計之外的有趣知識，為自己了解世界和他人帶來幫助。常常旅行也是可以「換腦」的機會，在旅行中認識有趣的人，看不一樣的風景，對於明確自己要走的路都或多或少增加信心。

很感謝學校讓我在四年的時間有機會「把眼睛打開」，對工業設計這個領域有些了解，提供資源和空間，讓自己自由發展和探索。長庚大學的環境很不錯，有醫學院飄過來的嚴謹學風，系統性的課程架構和豐富的通識課程，同時也非常感謝業界的老師們在實習工作中教我很多東西，讓我有機會在大四一年中成為自己希望的樣子，希望有一天成為和他們一樣優秀的設計師。目前打算去國外唸研究所，因為自己大學期間學的知識有限，並沒有掌握設計師該有的紮實技能，算是很遺憾的事。雖然學校分配在設計教育領域的資源有時候讓人有點失望，但是我依然建議把教學與研究放在同樣重要的位置上，重視那些用心教學的講師。





## 得獎增加了工作面試機會，不過工作中學到實際技能更為重要！

在進入大學的第一年，就渴望有一天能獲得紅點設計獎。曾經這一切彷彿遙不可及，但現在卻近在咫尺，觸手可及。大學期間我沒有參加過什麼設計比賽，一則是對自己沒信心，二則是因為學校比較保守，沒有投比賽的的風氣。到了大四突然覺得有些落寞，因為即將畢業的我，卻沒有留下什麼值得紀念的事，所以試著去參加比賽，希望自己的大學生活不會留下遺憾。後來因為紅點設計獎，讓我得到工作面試的機會比之前增加了，這讓我非常非常高興。後來開始上班，深深知道自己的設計能力還有很長一段路要走，因為概念設計與設計實務差距很大，能夠量產的產品才是真正的產品。因此目前的目標是在工作中學到更加實際的產業技能，同時保有努力好學的初心和熱忱，希望有一天產出真正的值得認可的好作品。

## 獎學金讓經濟拮据的學生勇敢向設計夢想邁出一大步

教育部的獎學金對我而言是一種肯定和鼓勵，最重要的是，它讓經濟拮据的學生能夠勇敢地向設計夢想邁出一步。我有很多同學都有很棒的作品，卻很少參加國際比賽。其中有一些人是因為唸工業設計的昂貴花費，除了學費、模型製作費、雜七雜八的材料費用，還有高昂的新一代展出費，這些都讓設計系學生必須向父母請款或是藉由工讀來補貼開銷，而國際大獎的報名費用和模型製作費，讓不少人望而卻步。因此獎學金的發放，可以鼓勵更多同學無憂地參加國際比賽，讓台灣獲得更多大獎。感謝教育部的獎金，其中小部份添置一些設計書籍和工具，剩下的留給新作品模型製作費和報名費，參加下一次國際設計比賽。希望自己不斷的練習參賽，增進設計創新之實力。

任何設計比賽都是一個很好的里程碑，對於提升自己的創新思考力和技術能力都很有幫助，其中技術能力之「視覺化（visualise）」是工業設計師必備核心技能。有時候要以「試試看也許我也可以」的心態去投比賽，因為每個人的潛力都是無限的。而衡量一個作品有很多的角度，每個人的優點也都不一樣，所以值得一試，說不定就有機會。而且學生時期投比賽的報名費用比較低，所以是挑戰自己的好機會。

設計戰國策專訪電子報
東海大學工業設計學系碩士班 賴昱儒
德國紅點設計概念大獎－最佳獎

獲 獎 作 品　紳士廁所 Gentolet
共 同 創 作 者　陳詩盛
指 導 教 授　羅際鋐
獎 學 金　(104 年度 ) 第一等銅獎 10 萬

團 隊 簡 歷　我們透過專業的設計能力改善生活中的不便，並跨領域學習其他科系的專業技能，使其與設計研究緊密結合，產生新的設計革命。

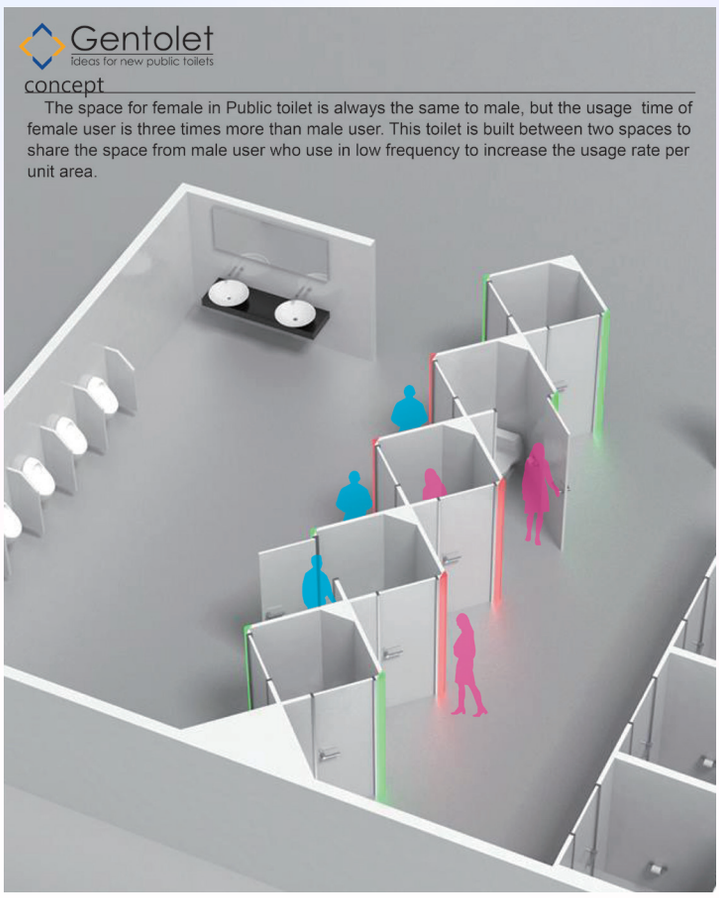
## 重新思考相同議題，就必須跳脫原本的框架。

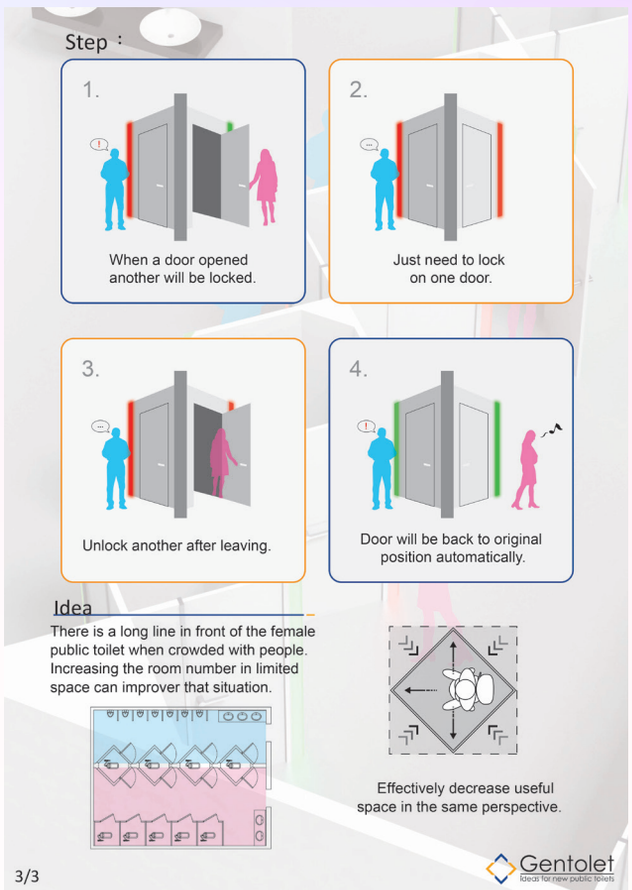
求學期間修過許多不同系的課 (EX: 景觀、企管、餐旅…等 )，透過不同的角度來看設計這件事對我很重要。因為設計出來的產品是給大眾使用的，所以必須先了解不同科系在教些什麼、想些什麼，才能夠更客觀的看待設計，畢竟設計出來的東西是要給人使用的，必須先考量到大眾的需求。當然大量的閱讀擴充知識也是維持設計必須的能量。倘若沒有閱讀的習慣亦可透過旅行來體驗不同國家的文化衝擊，可使眼界更加寬廣，讓設計不再是紙上談兵。

這次比賽的設計概念原本是我跟同學在大學時期畢業專題的設計題目，而這次我們保留原來的外型與想法，加強圖面表達使其更容易被理解。經過兩年後重新思考相同的議題，是我面臨最大的挑戰，必須跳脫原本的框架，從不同的角度去思考設計的本質，與其傳達出來的效果是否符合初衷，是修改原本設計的首要考量。當初參加競賽時，不只投 1 件作品 ( 共 15 件 )。在比賽前一個月，每天都緊鑼密鼓安排進度，雖然很忙碌卻甘之如飴。當時差點繳不出來報名參加比賽的費用，幸好有教育部提供的獎學金填補。而剩下的獎金，為了妥善的維護此項發明，全都拿去申請專利認證，以避免抄襲侵犯之嫌疑。

## 這座獎項使我做事較細心，也較能排解負面壓力，並時時警惕自己。

得獎歸國後，陸續接到報社廣播的邀約，透過媒體較精確的傳達我們作品表達的理念，並快速的增加作品曝光度。雖然這件事表面上看似喜事一樁，但難免擔心自我膨脹以及輿論抨擊對自己的影響，所以得獎之後反而時時警惕自己，切莫自大妄為與仔細聆聽各方的建議。至今設計業也做了將近一年，發現若執行的設計案子要順利達成研究預測目標，溝通會是其中的關鍵－與顧客的溝通、與使用者的溝通、與模具廠的溝通、與上司的溝通…等，成敗的關鍵與當初在學校學習的內容並不直接的有關聯，反而是需要摒棄設計師的傲氣，並友善的與各部門溝通，了解他們的處境與難處，並共同協商，才能順利地開發出具有前瞻性的產品設計。這座獎項漸漸地使我做事較細心、較能排解負面壓力、更有恆心的完成每一件自己夢想的藍圖，並時時警惕自己的作為。




## 希望創新的能量得以發揮，不僅是得獎而已。

臺灣現階段對於設計產業還停留在美化工程，而非設想計畫一從發想、製成到量產、售後服務、甚至到棄置產品等縱觀整體的考量想法。舉個例子：最近許多人都在評論臺北燈會主燈『福祿猴』的外型美不美觀。但我認為設計若僅以外觀造型來評斷是否優劣，那評斷標準也太過膚淺。以此燈會為例，應以其故事性、永續性、展示效果、社會效益…等更嚴苛的方式來把關公共資源，避免浪費公帑。

相較於臺灣設計的發展，韓國則是因為有政府的支持，促使設計產業蓬勃發展，讓全世界的人看見韓國，而我們雖然起步比較早，卻遲遲徘徊在代工製造業，無法產出一個代表台灣的品牌。雖然現階段看來台灣設計業環境如此的嚴苛，但由於這是我們生長的土地，總是有一種想扭轉現況的使命感。所幸今年剛好是臺北世界設計之都，但目前為止還看不到任何具代表性的「設計導入公共政策」，普遍措施皆流於表面，並無實質永續的規畫經營。希望透過這一年讓臺灣創新的能量得以發揮，而不是僅僅得獎而已。

## 與其悶著頭原地打轉，不如啟動全身感官，好好感受生活中的小細節。

大學時期做設計容易埋頭苦幹，當時畢業專題的題目一換就換了 20 幾個，無法確切了解到使用者的需求面，導致作品多半都不夠成熟。但後來跳脫框架，不斷地從不同角度思考設計的本質，了解到設計執行力固然重要 ( 努力 )，但品味其實才是設計的根本 ( 選擇 )。你選擇了不同的材質、選擇了不同的外型、選擇了不同的顏色 .... 等，有助於產品產生截然不同的特性。許多參加設計競賽的參賽者，僅於電腦桌前發想。但就個人經驗而言，自身絕大多數的概念皆為生活上的體驗，有所感受而產生設計概念。在此建議有志參與國際競賽的同仁，與其悶著頭原地打轉，不如啟動全身的感官，好好地感受生活中的小細節。

設計戰國策專訪電子報

國立雲林科技大學工業設計系 陳麗蓉

德國紅點設計概念大獎－最佳獎

獲 獎 作 品　兒童教具彈珠台 Fun Pinball
共同創作者　林昱彣、林依儒、高鈺婷、蔡甯涵、林毅豐、陳翊華、鄭宇劭
指 導 教 授　張景旭
獎 學 金　(104 年度 ) 第一等銅獎 10 萬

團 隊 簡 歷　2014 奇想設計競賽美化人生組－金賞獎
2014 奇想設計競賽創意行銷獎－第三名
2014 德國紅點設計概念大獎－最佳獎

## 經過磨合完成的大項目，格外感到榮耀。

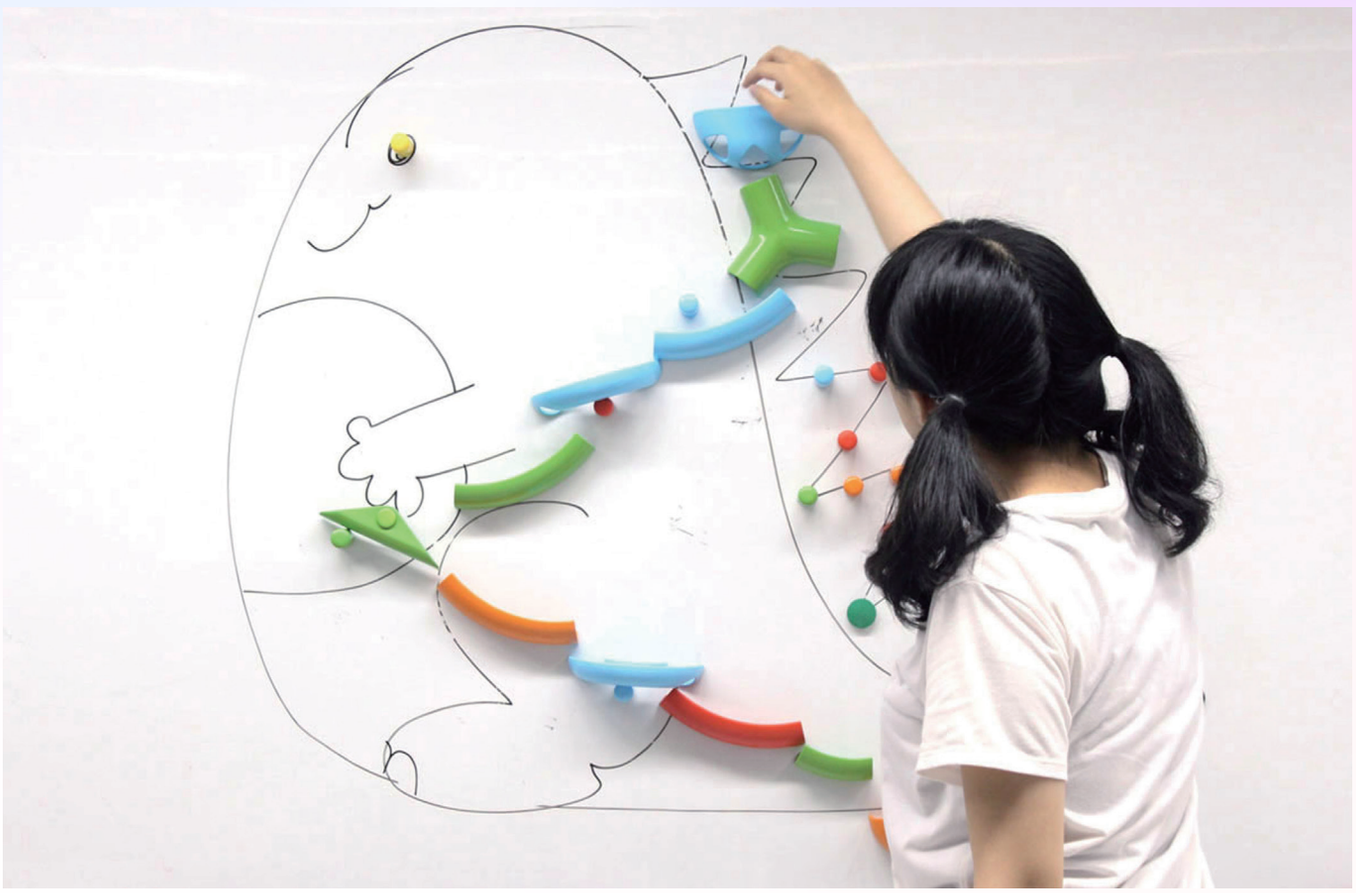
Fun Pinball 是我們第一次參與從企劃到產品產出的項目，因為是參加比賽的關係，前期所需要的規劃及行銷計畫擬定，我們都有思考到。在企劃、設計這個產品時，因為我們人數很多、是一個有點大的團隊，大家的意見都不相同，需要花不少時間統合，這是最麻煩的地方。但因為我們參加的比賽要準備的項目很多，需要制定行銷企畫及產品設計模型製作等等，所以每次在工作的同時，又會慶幸有這麼多人在一起共同努力，不然一定會忙不過來。在發想的過程中一步步給予自己肯定，不同於以往課程規劃將整個產品週期分開執行，真的是一段令人驚奇卻又能體會到業界的現實情況。經過磨合一起完成的大項目，也就格外令人感到榮耀。

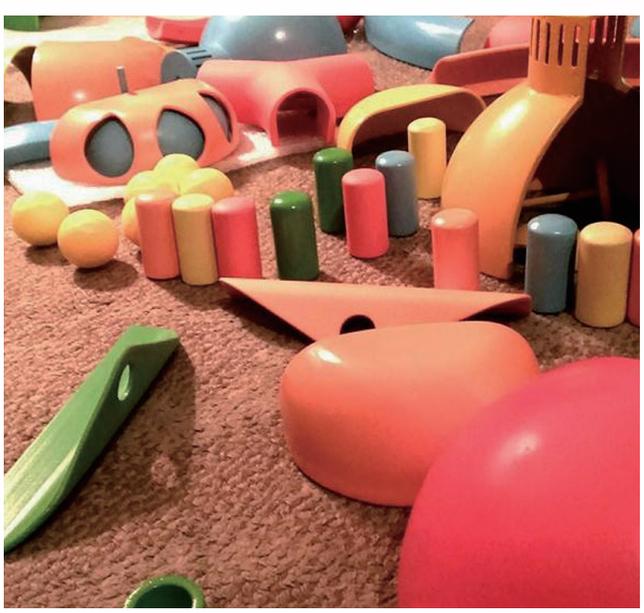
能夠在在學期間參與到這個團隊，對我們來說真的是受益匪淺。如果能夠多安排一些像這樣直接參與整個產品週期的課程，對學生來說，收穫會非常多，心得滿滿，同時對自己的自信心建立也有很大的幫助。對我們來說得獎只是階段任務的完結，不是結束，而是另一個開始。因為得了獎，就會想回報這份肯定，進而想讓這個產品更好，讓消費者能夠在市面上買到這個產品，帶回家使用，達到我們設計這個產品的初衷。

## 不要侷限閱讀範圍，容易限制創造力。

平常有時間會多看看一些設計雜誌，不只看產品設計而已，各種不同類型的設計都可以接觸，不要侷限自己閱讀的範圍，只看產品設計相關會非常容易限制自己的創造力。偶爾也會去逛逛一些藝術展覽。雖然不一定會得到什麼靈感，不過盡量多看看一些具有美感的東西，也能提升自己的美感。如果能更加地鼓勵學生參與國內外大型競賽，對於學生來說，是個很好的經驗，能和來自不同地方的隊伍一同競爭，觀摩他們的作品、並且向他們學習。透過參與全球性的競賽也能了解未來全球的趨勢，並從中提升思考、眼界，認知到自己的不足。無論有沒有得到名次沒關係，最重要的是在參與競賽的過程，能夠讓自己更加成長。

在親手設計作品、製作模型的過程中，更能收穫到很多寶貴的經驗，像是造型的人體工學、美感、色彩計畫、材質的運用、製模的技巧，這都是在製作模型時需要思考的重點。還有就是多進行團隊作業，學習到的不只是技術上的知識，還有學會如何與其他人溝通與減少團隊間摩擦都是很重要的部分。對於設計系的學生來說，普遍在製作模型上的花費應該都不會少，有這筆獎學金可以幫助減輕金錢負擔，讓我們有更多資金投入在模型製作上，去完善我們的作品。同時也算是一





種付出後所收到的回饋吧！讓我們有被肯定的感覺，也更有繼續創作作品的動力。不過有一點令人失望的是，得獎後跑了許多的公文與獎項輔助申請，慢慢覺得國內的設計是否就停在這裡，拿了輔助金、拿了獎狀，然後就沒了。沒有足夠的資源繼續使一個作品更完整，也是令人覺得可惜的地方。

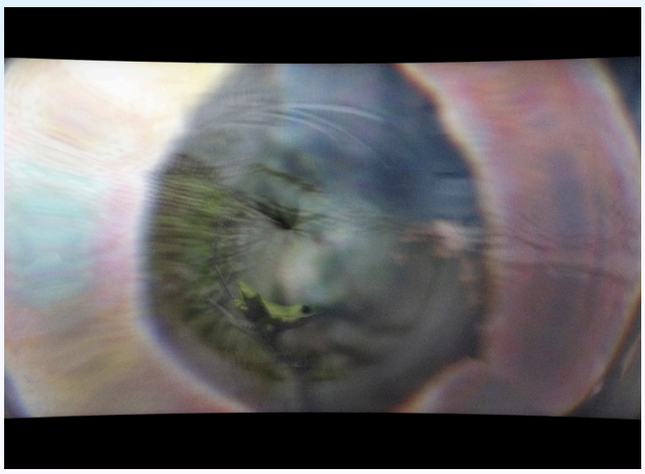
## 再好的創意沒有依據的支持，一切只會是空想。

以工業設計的競賽來講，我認為產品的實用性及可行性在評選的時候會占比較大的考量。能夠有創新的設計當然重要，但如果一切只是空想、沒有依據來支持你的構想，那再好的創意也沒有價值。工業設計就是不斷地在生活中發現需要改善的問題，然後找出最適當的解決方法。觀察生活中的小細節，發現問題，然後去改善它，讓生活變得更好。還有在最初的發想階段，要不斷地思考－還有沒有其他的方法可以做得更好？寧可不斷討論、修改，也不要一下就斷定這個東西只有這個方向可以走。多看看其他人的作品、接觸其他人的思維，不要侷限住自己的思想，要去觀察「大眾」，設計符合「大眾」需求的設計，而不是只符合「自己」的設計。

設計戰國策專訪電子報

國立臺灣科技大學工商業設計系碩士班 蕭勝文

荷蘭動畫展 (HAFF) ー入選



獲 獎 作 品　我看到，僅此一見，一幅壯麗的畫面
J'ai vu une fois Une Magnifique Image.

指 導 教 授　孫春望

獎 學 金　(104 年度 ) 第一等入選 2.5 萬

個 人 簡 歷

國立臺灣科技大學工商業設計系碩士，主要領域為 2D/3D 動畫、影片攝製、劇本寫作、視覺影像設計、品牌行銷規劃，現為自由接案動態影像工作者，並為國立臺灣科技大學、國立臺北科技大學兼任講師，主要教授 3D 動畫軟體與故事、角色、分鏡建構等課程。曾於 2009、2015 兩次獲得 SIGGRAPH Computer Animation Festival 以及荷蘭動畫節 (HAFF) 等國際動畫影展肯定。

## 也許在未來，
## 國內學生動畫短片獎項在國際的獲獎會越來越少。

軟體功能提升與普及化，是否降低學生投入三維動畫的門檻？回顧平面編修軟體的前十年與現在，從過去需要專業訓練的 Photoshop 到現在的手機套件修圖 app，這樣演變的過程，是否可以套用在三維軟體的進化上？我想除非三維建模技術突破，否則學習三維軟體的漫長過程，仍然是必經的苦痛掙扎。三維建模技術確實在進化，從幾年前的 AR 直觀建模，到三維掃描技術，可以預見日後普及的可能，但動畫並非只有建模一個步驟，三維模型的應用也並非只有動畫而已。工業三維模型需要精準數據;而動畫的步驟更按順序大致分成一建模、貼圖、骨架、動態、打光、渲染、後期等，其中的細節步驟數不勝數，細節串連的工作流程更是各家不同，橫跨三個以上的專業軟體是基本，才能成就一支動畫，還不算概念、劇本、表達等美感因素決定成敗。

軟體功能與硬體效能的提升，讓我們可以更快速方便成就高品質影像、更擬真的畫面、更真實的光影，這樣的現象也讓各家軟體的競逐更加激烈，追趕彼此更快速強大的效能。我們使用的軟體進步速度飛快，意味著三維軟體使用者自我更新能力也要與時俱進，這本身就是一個壓力。軟體的版本是每年更新的，在研究所期間，我服役十一個月回到學校後，Maya 與 Mudbox 有了更好的串接，而 Mudbox 的功能也更加完善，以至於即使這是個跟 Zbrush 基本同質的軟體，我還是再學了一次。這樣的例子不勝枚舉。這是關於一個已經能獨立製作動畫的影像工作者的基本功，而如何教育養成一個三維動畫師的技術，其中跨接的領域之多，恐怕難以想像。

## 品味保證所有環節的每個決策，
## 能因此堆疊出來與眾不同。

從基礎的美術教育課程開始，素描、色彩、攝影都是基本，軟體的學習也許可以靠時間堆疊，但品味的訓練，並不會隨著時間就自然增加。現在已經在從事相關教學的我，關於學生品味的訓練，還是最難在短時間內有顯著提升的。每個元素的放置位置、每個鏡頭的長短與串接、每個語彙的視覺化表達，本身的美感還自於創作者本身的品味，而創作者本身的品味來自其個人人生的體驗。

我的訓練方法還是跟我的老師訓練我們的方法相同，與每個偉大的影像工作者都相同一就是看無數的好作品。這當然無法在課堂上達成，時間有限，所以真正能有所覺悟，並花自己的時間去啃的學生，才是有可能走上這條道路的學生。這確實有點誇張，可惜，真的就是這樣。一個二十多年的生命，如何在相對短的時間內，厚其生命體驗？答案當然是讀書、看更多電影、聽更多故事。用他人的感受與觀點來豐富自己；用他人的生命厚度來增加自己。

## 否決老梗是為了更多新的可能性。

你要要求一個活了 22 年的大學四年級學生，有多少豐富積累的個人體驗？還要他用純熟的技術表達到作品之中？我們不否定這個可能性，但討論的僅是普遍現象而非個案。在與學生討論劇本的過程，通常會提出一個蓋梗，「這是一個關於忌妒與毒蘋果的中古世紀故事。」這是最常在劇本建構的初學者身上看到的蓋梗，主要都是關於「壓力」、「認同」。主要角色只要出現單純的小女 ( 男 ) 孩、上班族、老人，我就會直接否決；另外還有人類對環境的破壞、親情的破鏡重圓等。這不能說是學生的不是，而當我是學生時，第一時間想到的也是這些我所關心的事情，就像集體潛意識一般，我們在不同年齡懼怕的事情本就不同。不是說這些感情不重要，而是即使我們的技術趨近成熟，但要花一年做一支三維動畫，講述這些浮泛的老梗，還要觀眾花三五分鐘看？否決老梗是為了更多新的可能性，而這些新的可能性，不受框架與限制的發想，才是每個世代學生的優勢。

## 每個世代都會有好的故事，一個好故事怎麼樣都值得。

動態影像發展至今不過百年，觀眾的理解能力同時也在提升。現今電影的敘事方式充滿倒敘、插敘與各式快速剪接，對於三十年前的觀眾是難以理解的。儘管如此，一個影像作品仍然是為了傳達一個意念而完成的一個故事。一個老梗有沒有辦法變成一部鉅作？透過故事寫作方式、鏡頭編排、從不同面向切入等影像語言，都可以讓老梗活化。不那麼出色的點子透過完美執行，仍可以成就不錯的作品。真正不朽的偉大作品當然是形色兼備，如果學生技術相對不成熟，要怎麼成就一個好的作品？只有兩個選項－技術與意念，所以學生作品的成敗決定於意念，就是故事。也許各個動畫影展的難度被低估，有的影展入圍並沒有競賽甚至全場大獎之分，也許因此教育部獎金評級只有入圍，但不缺少的是，每個世代都會有好的故事，一個好故事怎麼樣都值得。

# WORK & CONCEPT

## 獲獎作品介紹


產品設計類 90

視覺傳達設計類 121

數位動畫類 156

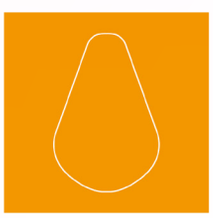
馬彗娟
Ma, Hui-Chuan

王志皓
Wang, Chih-Hao

程彥彰
Cheng, Yan-Jang

李胤愷
Lee, Yin-Kai

線形地磚
引導用
可行進路線



水滴狀地磚
指示方向用
提供路名資訊給視障者



點狀地磚
警告與提醒
有叉路或路口或需要轉彎

## 原來我在這
## Blind Guider

2015 德國 iF 學生設計獎
2015 iF Student Design Award
EUR 3,750 (Top 1)

### 學校名稱
國立臺灣科技大學 設計學院
工商業設計系碩士班

### 指導老師
鄭金典 Cheng, Jin-Dean

### 作品概念

為了讓視障者能夠獨立外出行走，設計包含具有方向性的導盲磚、導盲杖及藍牙耳機。導盲磚主要設置在各道路路口，為視障者提供路名資訊與指引方向。導盲磚使用 RFID 技術，當導盲杖底部 RFID 讀取器碰觸導盲磚 RFID 標籤時，便會自動傳送資訊到視障者的藍牙耳機，供視障者接收資訊。導盲磚採下凹式引導面的設計，如此一來視障者便能輕鬆確認方向，決定繼續前進或者轉彎。

### 獲獎心得

感謝評審們的肯定，能夠從上萬件優秀參賽作品中脫穎而出，是一件非常幸運的事。盡自己本分，把份內的事做好。能夠獲獎，大概就是驗證「一分耕耘，一分收獲」的道理。但我們也警惕自己，獲獎並不是告一段落，而是下一個章節的開始，我們將會繼續努力，讓我們的想法被實踐。

溫承霖
Wen, Cheng-Lin

薛瑋涵
Xue, Wei-Han

# 搖，遙
# Far Swing

## 作品概念

老祖母的搖椅；小孫女的木馬。伴玩；伴夢，生生不息，永垂不朽。生命如同一個永久循環的概念，從稚幼到年老、從搖籃到墳墓，都是必經過程，最重要的是讓生命的靈魂與精神傳承下去。取了兒時玩伴的木馬，與老來相伴的搖椅，讓兩者藉由「搖」的動作相互陪伴，享受含飴弄孫之樂，也代表生命傳承的力量，得以永恆。

## 獲獎心得

非常感謝獲得德國 iF 百大設計獎的榮耀。我們是一群不認輸的年輕設計者，既使技術不及從小開始探索的外國學生，但我們身俱多樣才能，從產品開發到設計、製造與銷售，並運用以前所學知識，設計出與國外迥然不同的作品。每個設計師都懷有改變世界的夢想，相信未來靠著我們的努力，讓世界看見，台灣也可以是首屈一指的設計之都！

2015 德國 iF 學生設計獎
2015 iF Student Design Award
競賽優勝
Award Winner (TOP 100)

## 學校名稱

臺南應用科技大學 設計學院
商品設計系

陳信孚
Chen, Hsin-Fu

# 兒童溺水偵測泳鏡

## Drowning Detection Goggle

2015 德國 iF 學生設計獎
2015 iF Student Design Award
競賽優勝
Award Winner (TOP 100)

### 學校名稱

實踐大學 設計學院
工業產品設計學系碩士班

### 指導老師

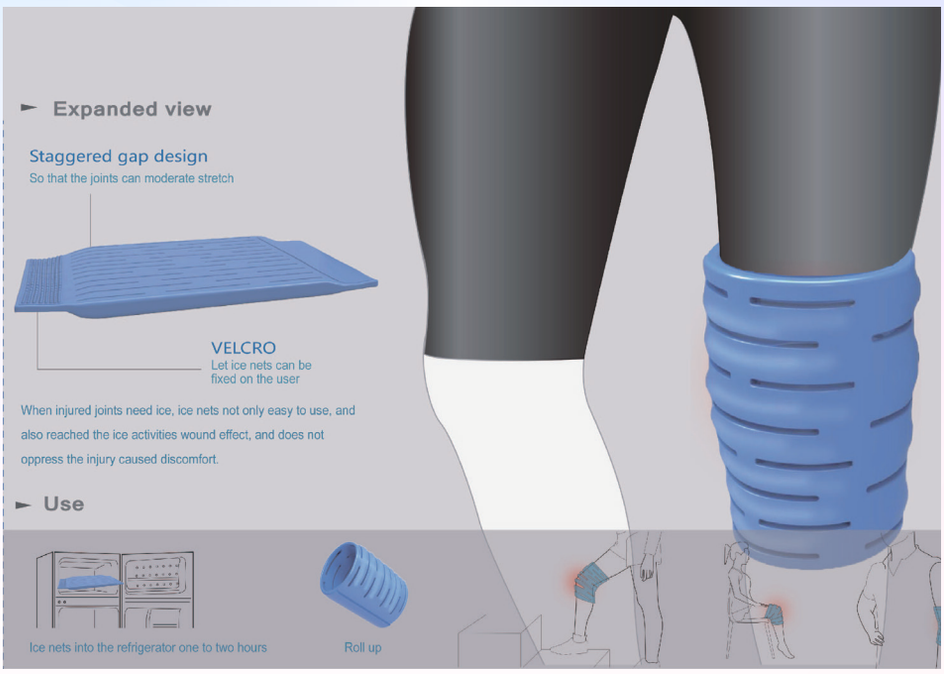
丑宛茹 Chou, Wan-Ru

### 作品概念

兒童溺水偵測泳鏡能在溺水時即刻發出警報，提醒旁人進行搶救。溺水是兒童意外死亡的主因之一，但溺水是不易被察覺的。此設計可減少溺水者被發現的時間，避免缺氧造成的傷害或死亡，給兒童更安全的游泳環境。

### 獲獎心得

「身邊有很多同學都沒人發現我溺水」，小時候在學校游泳池溺水的經驗，是我這次的設計動機。深入了解溺水的研究後得知，人在溺水時因為求生本能的生理反應，是無法呼救的，因此發現時早已無力回天。所以只要能及時發現，就可挽回許多孩童的性命。這次的設計是希望能夠對社會上一些懸而未決的議題，拋出一些想法，期待這想法能夠被散播並發酵。雖然作品概念離量產還有段距離，但藉由獲獎取得概念上的肯定，讓我更有信心持續研究兒童溺水的議題。



蔣宜芳
Jiang, Yi-Fang

鄧喬予
Teng, Chiao-Yu

田孟雅
Tien, Meng-Ya

# 冰護網
# ICE NET

## 作品概念

市售的冰敷袋無法固定在傷口上，若想自由活動必須找繃帶、繩子輔助才能避免滑落。因此，決定改良設計與材質。網狀冰敷袋的設計，既能彈性撐開，又能服貼、固定在傷口，讓使用者能行動自如。

## 獲獎心得

「冰護網」增強產品對於身形的適應能力，直接捲起並綁於患部，便能解決傳統冰袋、冰枕不易固定的問題，不僅運動員，在家庭、運動或醫療方面，只要是需要冰敷的場合，都能派上用場。藉由冰敷減緩發炎、加速恢復，已經是大眾廣為接受的概念，在運動當中發生意外拉傷、扭傷、抽筋的情況，也都需要透過冰敷，來減緩運動傷害。藉由冰護網這項作品，在 iF 概念設計獎入選百大的殊榮，驚喜之餘，我們也期盼這項新概念，能在各領域幫助到需要幫助的人。

2015 德國 iF 學生設計獎
2015 iF Student Design Award
競賽優勝
Award Winner (TOP 100)

## 學校名稱

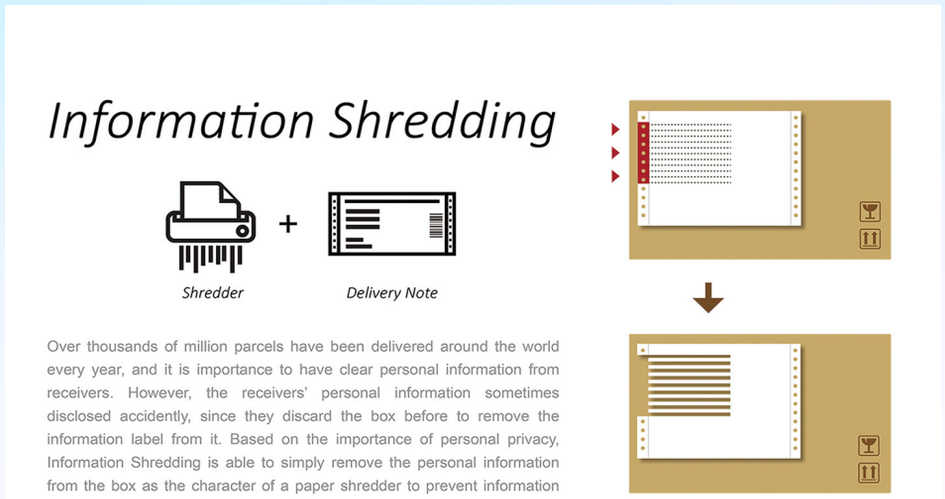
亞洲大學 創意設計學院
創意商品設計學系

## 指導老師

劉美均 Liu, Mei-Jun

林冠芠
Lin, Kuan-Wen

傅首僖
Fu, Shou-Hsi



## 碎資便

## information shredding

2015 德國 iF 學生設計獎
2015 iF Student Design Award
競賽優勝
Award Winner (TOP 100)

### 學校名稱

國立臺灣科技大學 設計學院
工商業設計系碩士班

### 指導老師

柯志祥 Ko, Chih-Hsiang

### 作品概念

我們發現每年有非常大量的快遞箱在全球流通，而清楚明確的遞送資訊是重要的，但個人資訊往往在丟棄時，因忘記消除而外流。針對個人隱私權的重要性，此作品結合碎紙機的概念，幫助我們快速簡單地刪除個人資訊，避免重要資料外流或被盜用，提高個資安全保護。

### 獲獎心得

2015 年 iF 概念獎是我們第一次獲得的國際獎項，能夠與隊友一同將作品放上國際舞台感到非常開心。國際競賽的參賽作品眾多，能夠有機會從中獲選，我們都非常的興奮。在頒獎典禮上看到許多為國家爭光的獲獎者，很為台灣的設計感到開心，也期待自己有一天能夠將產品實踐出來，真正解決生活上的問題。感謝教育部對設計教育的重視，提供我們許多資源，讓我們能夠在國際上有更多嶄露頭角的機會。

王藝真
Wang, Yi-Zhen

盧湘婷
Lu, Xiang-Ting

陳天惠
Chen, Tian-Huei

## 盲人蔬果料理器

## Chopping For The Blind

### 作品概念

本產品是針對視障者能有一個安全料理過程所設計，希望能改善視障者料理前後的諸多不便。捨棄舊有的點字符號，以操作方向、斜面與卡榫提示，並加入收集與防切功能，熟悉此產品操作方式後，不但提高工作效率也增強操作上的安全性。

### 獲獎心得

作品發想是由組員們各自從生活中體會，發現組員都曾有切菜時受傷的經驗，即使是看得見的人也會因為失誤而切傷手。可想而知，對視障者來說這類可怕經驗或許已經歷無數次。於是我們展開調查，市面上的廚具琳瑯滿目，但為視障者設計的廚具卻偏少。因此，我們嘗試模仿盲人料理時的情況，也到盲人協進會逐一訪問視障者在料理上的經驗，經過多次討論與改良，成就了這次的作品。設計都是從生活發現缺點並加以改善，才能有現在如此方便的社會。

2015 德國 iF 學生設計獎
2015 iF Student Design Award
競賽優勝
Award Winner (TOP 100)

### 學校名稱

樹德科技大學 設計學院
生活產品設計系

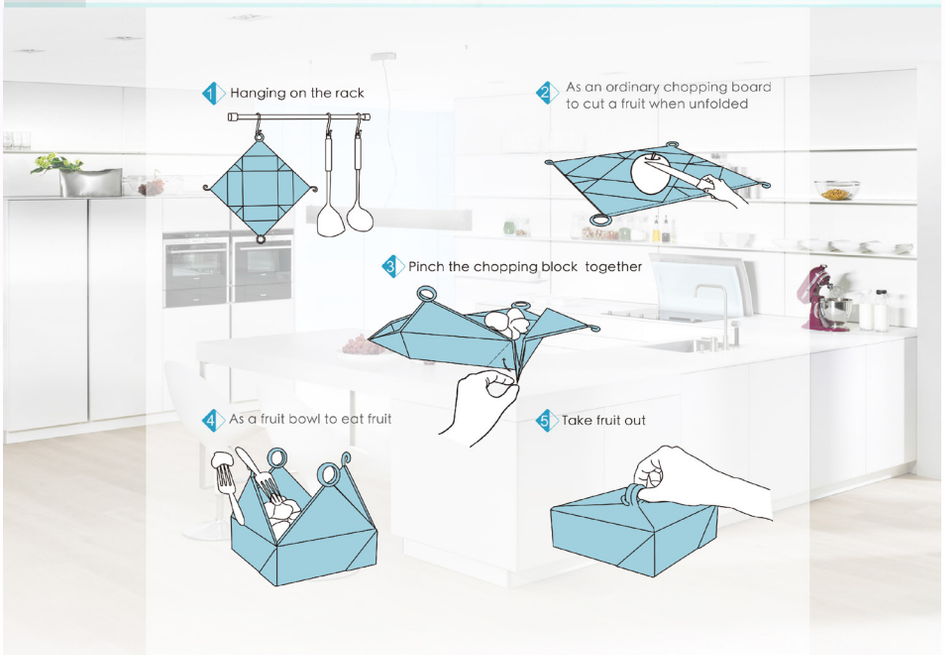
### 指導老師

王宗興 Wang, Tsung-Hsing

宋昱亭
Sung, Yu-Ting

莊雅筑
Chuang, Ya-Chu

李翊寧
Lee, Yi-Ning




## 水裹

## Take Fruit Out

2015 德國 iF 學生設計獎
2015 iF Student Design Award
競賽優勝
Award Winner (TOP 100)

### 學校名稱

國立成功大學 規劃與設計學院
工業設計學系碩士班

### 指導老師

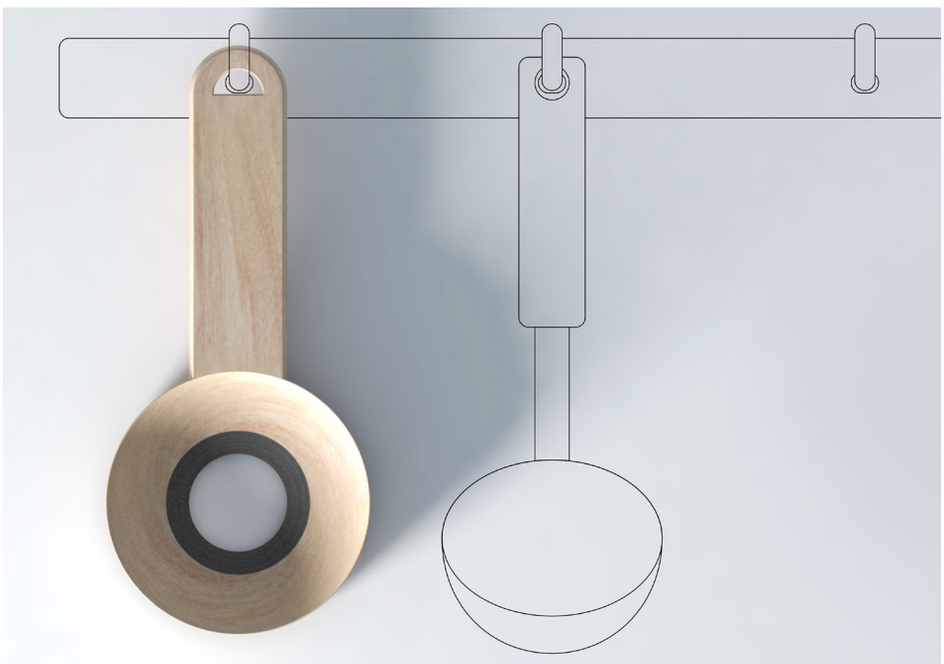
何俊亨 Ho, Chun-Heng

### 作品概念

「水裹」是一個可以變形的砧板。攤平時是一般的砧板，在上面進行切水果的動作；切玩水果後將砧板沿著設計的折線折起來，即可變成一個水果盤，可以盛裝水果。若想將水果帶出門，只需要沿著折線再折一次，變成一個包裹式的水果保鮮盒，便能輕鬆方便帶著水果出門。

### 獲獎心得

非常榮幸能夠得到 iF 的肯定，對於我們來說是一份非常棒的畢業禮物。學習設計的這條路走了許久，有許多的思緒與徬徨，但經過這次的獲獎，讓我們更肯定自己選擇的路，並且會繼續堅持下去。非常感謝教育部提供申請獎勵的機會，讓這趟親領獎項之旅得以實現，並且出去看看世界，更能開闊我們的視野。



莊子旻
Chuang, Tzu-Min

盧昱丞
Lu, Yu-Cheng

廖弘州
Liao, Hung-Chou

# 360°

## 作品概念

360°圓型刀片改良傳統長型刀片，無論你是右撇子還是左撇子同樣順手。即使要削的是長條狀蔬果，也不必改變握持方式，內側曲度讓削下的果皮不會黏到手上。幫蔬果削皮不再是一件麻煩事！

## 獲獎心得

God helps those who help themselves, and the "law of attraction" is our bible. We believe in ourselves because "birds of a feather flock together". We trust, rely on and love each other, therefore we are excited to win this prize!

2015 德國 iF 學生設計獎
2015 iF Student Design Award
競賽優勝
Award Winner (TOP 100)

## 學校名稱

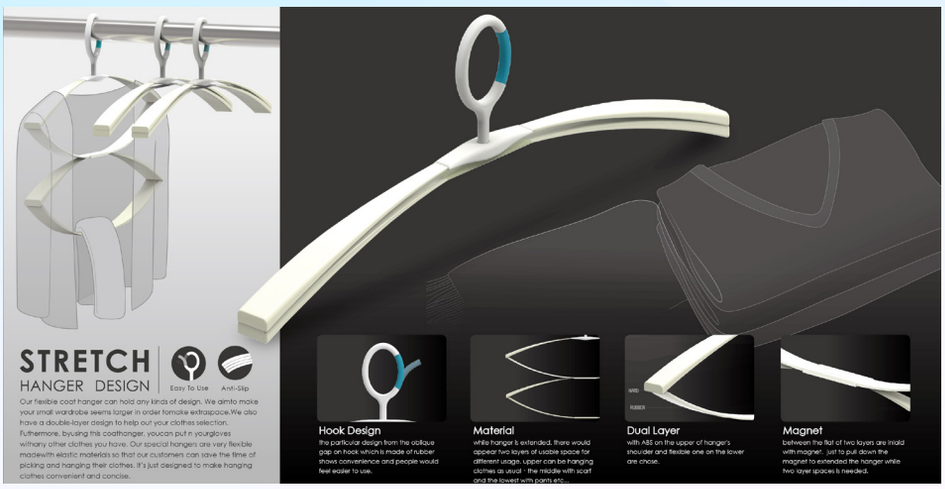
大同大學 設計學院
工業設計研究所碩士班

## 指導老師

賴志純 Lai, Chih-Chun

許玟琳
Hsu, Wen-Lin

李濰翊
Lee, Wei-Shiuan




## 衣分之二

## Stretch Hanger

2015 德國 iF 學生設計獎
2015 iF Student Design Award
競賽優勝
Award Winner (TOP 100)

### 學校名稱

亞東技術學院
工商業設計系

### 指導老師

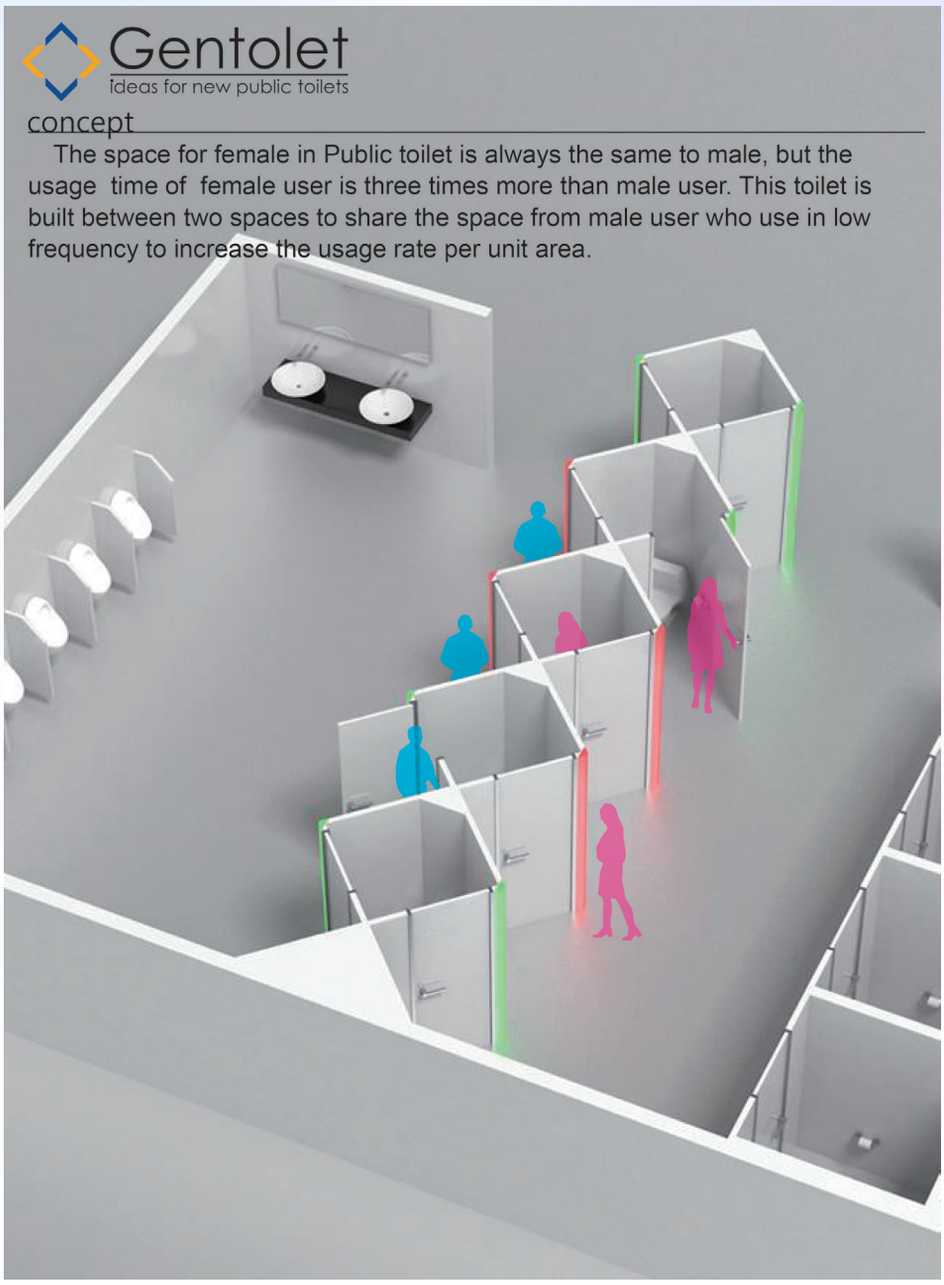
閆嬰紅 Yen, Ying-Kung

### 作品概念

伸縮式衣架下拉式延伸設計，讓狹小的衣櫥增加更多使用空間；雙層的使用空間不僅方便做整套穿搭，更能輕鬆收納圍巾等衣物；特殊的掛鉤設計、彈性的橡膠開口，取放衣服時省去提起掛下的動作，使用上更省力方便。

### 獲獎心得

很榮幸能夠得到德國 iF 學生設計獎的肯定。收到通知的那刻，覺得努力都值得了。從一開始的發想、中間遇到瓶頸的低潮，回想起來是段難熬的日子。不只花了許多時間討論、繪製與構想，過程中不斷尋找合適的材質和結構來解決問題。現在對我們而言，那段時間是最美好的回憶。感謝同學給我們意見讓作品細節更完整；老師們的耐心指導，讓我們對自己的設計更有信心。未來我們會繼續專注設計領域，期盼能和更多的夥伴合作，創作出更多元的設計作品！



賴昱儒
Lai, Iu-Ru

陳詩盛
Chen, Shih-Sheng

# 紳士廁所
# Gentolet

## 作品概念

當公共場所人潮洶湧時，女廁前往往大排長龍。若能將男性較不常使用的隔間廁所，「借」給女性使用，即可有效提升隔間廁所單位面積的使用率，與減緩女性使用者的排隊人潮，並在最大視角不變的情形下，可有效地縮減使用空間。

## 獲獎心得

首先，我們要和所有參與過這項設計的人分享這座獎項，沒有這些人的幫助，我們無法勝任這座獎。經過兩年後又重新思考相同的議題是我們面臨最大的挑戰，必須跳脫原本的框架，從不同的角度去思考設計的本質，及其傳達出來的效果是否符合初衷，是修改原本設計的首要考量。我們所面臨的挑戰，是如何運用以人為本的設計原則，來產生正向的結果，創造出能提高生活品質，讓人方便且又不失既有空間的產品。

2014 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
2014Red Dot Award: Design Concept

最佳獎
Best of the Best

## 學校名稱

東海大學 創意設計暨藝術學院
工業設計學系碩士班

## 指導老師

羅際鋐 Lo, Chi-Hung

陳麗蓉
Chen, Li-Rong

林毅豐
Lin, Yi-Feng

林昱彣
Lin, Yu-Wun

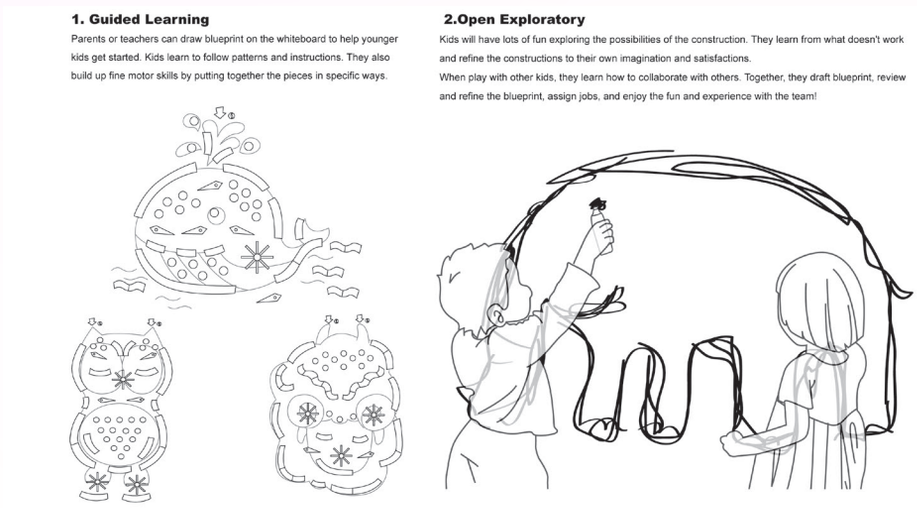
陳翊華
Chen, Yi-Hua

林依儒
Lin, Yi-Ju

蔡甯涵
Tsai, Ning-Han

高鈺婷
Kao, Yu-Ting

鄭宇劭
Cheng, Yu-Shao




## 兒童教具彈珠台

## Fun Pinball

2014 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
2014 Red Dot Award: Design Concept
最佳獎
Best of the Best

### 學校名稱

國立雲林科技大學 設計學院
工業設計系

### 指導老師

張景旭 Chang, Ching-Hsu

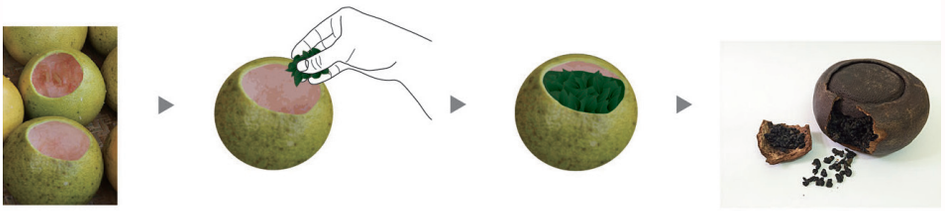
### 作品概念

這是一組能夠讓孩童結合繪畫與軌道拼接自由創作的彈珠台，藉由磁性軌道能吸附在白板上之特性並於磁性版上繪畫，可讓多位孩童同時參與玩樂。小朋友可發揮想像力與思考力，培養團隊合作，一起創造出獨一無二的彈珠台。

### 獲獎心得

能夠獲得這個獎項，對我們來說是一個非常大的成就與認同。紅點概念設計獎是國際公認的全球工業設計頂級獎項之一，參與此競賽對於我們來說是一個很好的機會，能和來自不同國家的隊伍一同競爭，觀摩他們的作品，並且向他們學習。透過參與全球性的競賽能了解未來全球趨勢，從中提升我們的思考與擴大眼界，並從中認知到自己的不足，以及在製作作品的過程中，我們也收穫到很多寶貴的經驗。

陳亭妤
Chen,Ting-Yu



Remove the pulp from the pomelos, and then put Taiwan Oolong tea-leaves inside them. Through curing process, the pomelo peels would be dehydrated.

## 寶柚平安

## Pomelo as Blessing

### 作品概念

本設計選用圓角的木製盒呈現自然純樸與厚實感，木盒可以被留存並再次使用，反映傳統客家文化精神。外層紙張有著細碎的金色與銀色點綴，提升禮盒精緻度。這是一種不同以往的包裝型態，也是一項深具台灣文化的產物。

### 獲獎心得

「寶柚平安」以柚子風乾果皮保存台灣烏龍茶，這樣的作法是台灣客家文化中特有的保存方式。當在茶館內看見這項產品時，覺得非常特別，細細品味後，獨特的氣味更讓人產生興趣。在設計包裝的過程中，嘗試做了不同材質、結構形體的測試，最後特別找了木作師傅手工製作出圓角木盒。希望藉此表現自然與樸實感。這次參加比賽，榮幸獲得國際的肯定，讓世界看到了台灣傳統文化的美，以及真實感受到用心手作的溫度，相當感動。

2015 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
2015 Red Dot Award: Design Concept

最佳獎
Best of the Best

### 學校名稱

亞洲大學 創意設計學院
視覺傳達設計學系

### 指導老師

洪祺森 Hung, Chi-Sen

王紫綺
Wang, Tzu-Chi

蔡甯安
Tsai, Ning-An

## 拋棄式化妝品

## OS Cosmetics

2015 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
2015 Red Dot Award: Design Concept
最佳獎
Best of the Best

### 學校名稱

國立臺灣科技大學 設計學院
工商業設計系碩士班

### 指導老師

張文智 Chang, Wen-Chih

### 作品概念

女性常控制不了對化妝品的購物慾望，買了卻常用不完，因此我們發展出拋棄式化妝品。一系列包含完整臉部彩妝，單片、一次性用量讓人不擔心用不完，衛生更方便攜帶，省去許多空間及重量，造福每天化妝的女性！

### 獲獎心得

一開始就將畢業製作題目訂在「化妝品」，因為自己也是使用者，更能了解使用上能改善發展的地方，以及透過美容化妝品展，讓我們發現體驗缺口及痛點，當我們決定投入這一領域時，所有的設計能量都被激發。很感謝張文智老師與林俊雄老師每週的指導，將題目逐步修正到合適的方向；也很榮幸得到紅點設計概念 Best of the Best 及 UDN 聯合文創設計獎金獎的肯定；最後更高興成功申請到 IDC 獎勵金，感受到政府對設計人才培育的重視，令人十分激動和感謝。

徐冬
Xu, Dong

# 魔術充電器

## Magi Laderen

### 作品概念

電動牙刷的充電問題是很多人放棄使用的重要原因。Magi Laderen 的充電器是內置磁鐵且可旋轉的無線充電器，並有防水材質與自動斷電保護設計，而牙刷架本身也具備充電功能。

### 獲獎心得

能夠獲獎是非常榮幸的事。抱著勇於嘗試的心態參加了紅點設計獎，終於在畢業前實現獲獎的心願。感謝老師和學校提供好的環境，可以心無旁騖的學習，更感謝設計戰國策的獎勵。雖然在學習設計中遇到很多挫折與困難，可還是堅持下來了，老師們的啓發都是我得獎的助力。這個獎項對我的鼓勵是告訴自己要堅持在喜歡的領域，從校園走入職場還有許多要學習的功課。因為紅點設計獎我得到一份消費型電子公司的全職工作，得以有機會在設計的領域繼續往前走，真是一個奇妙的緣分。

2015 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
2015 Red Dot Award: Design Concept

最佳獎
Best of the Best

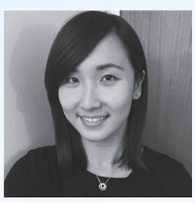
### 學校名稱

長庚大學 管理學院
工業設計學系

### 指導老師

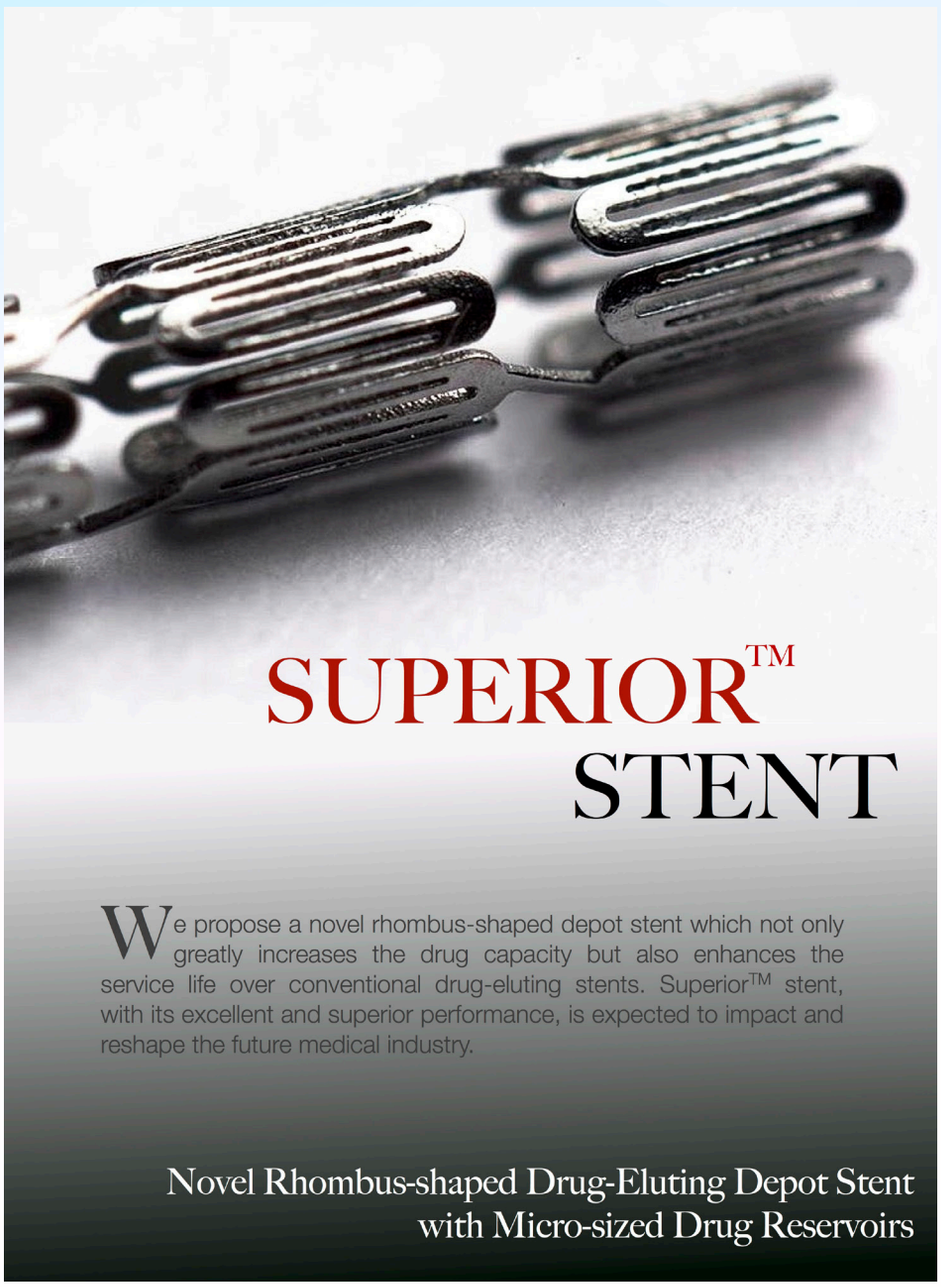
陳文誌 Chen, Wen-Zhi

黃柏翰
Huang, Bor-Hann



李典儒
Li, Dian-Ru

林承翰
Lin, Cheng-Han




## 菱形式微型儲藥槽血管支架

## Superior Stent

2014 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
2014 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎
Red Dot Award

### 學校名稱

國立臺灣大學 工學院
機械工程學系碩士班

### 指導老師

蕭浩明 Hsiao, Hao-Ming

### 作品概念

Superior Stent 為一項全球首創的微型儲藥槽血管支架概念。此項設計運用血管支架的特徵，於其上加工特定形狀的儲藥槽，促使能量作更有效分配。此舉不僅提升血管支架的使用壽命，更可大幅提高其藥物承載量，未來應用潛力不容小覷。

### 獲獎心得

榮獲 2014 德國紅點設計概念獎，身為團隊的一員，此次得獎令我深刻地體會到一研究型大學或機構平日雖著重在理論與基礎研究的突破，但更多的應用價值在於能將理論與產學作完美結合、將創意設計具體發揮。除了此得獎作品外，蕭教授帶領之「高階醫療器材實驗室」亦致力發展可運用於人體的各項高階醫療器材，期待能協助臺灣發展高階醫療器材之相關技術，提升臺灣未來在高階醫療器材產業的布局與高度。

黃奎雅
Huang, Kuei-Ya

## 改良式三角錐
## WARNING CONE

### 作品概念

設計概念是為改善施工時的問題。日常看到的交通錐，施工者不容易一次攜帶多個，並且多個排列時不容易對齊，收拾與搬運也有不方便所在。因此想改善這些問題，幫助施工者減輕辛勞。

### 獲獎心得

很開心能夠在國際競賽中獲獎，也感到非常光榮。畢專期間多虧馬永川教授的指導，讓我啟發甚多，才能讓我在施工題材中，發想出改良式的三角錐。也很感謝這段期間幫助我的老師、朋友，與支持我的家人。更感謝學校重視我們對外的參賽，給我們無後顧之憂的環境。對我而言，有今天的成就，多虧了他們。感謝教育部設置鼓勵設計學生參與國際競賽的獎學金，讓學生獲得更多的資源，能有更大的空間去發揮。

2014 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
2014 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎
Red Dot Award

### 學校名稱

亞洲大學 創意設計學院
創意商品設計學系

### 指導老師

馬永川 Ma, Yung-Chuan

鄭雲升
Jheng, Yun-Sheng

黃治中
Ng Chee Zhong

## 三代同堂

## Stroller Adapted Elderly Wheelchair

2014 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
2014 Red Dot Award: Design Concept

紅點獎
Red Dot Award

### 學校名稱

樹德科技大學 設計學院
生活產品設計系

### 指導老師

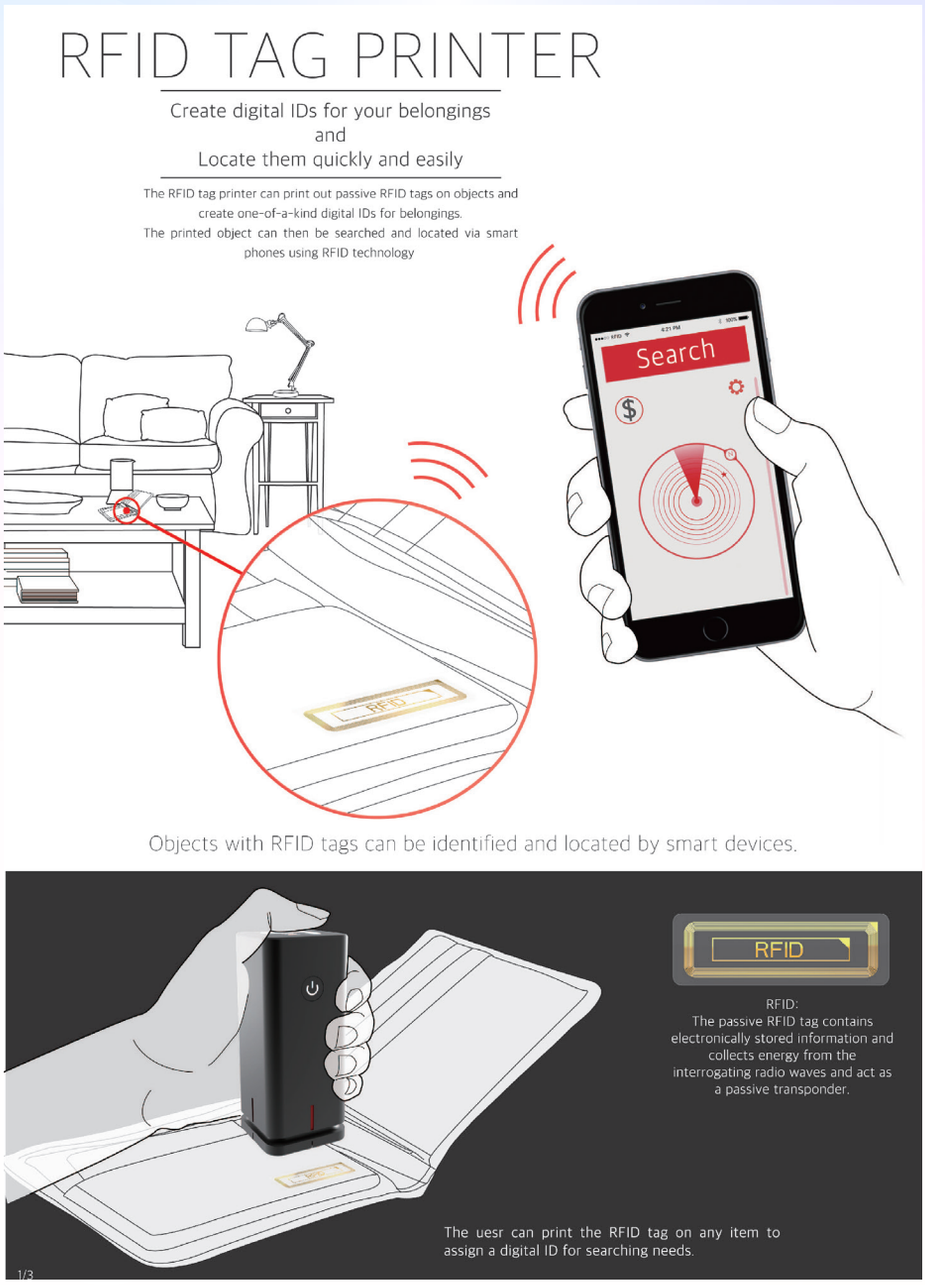
張宗祐 Chang, Tsung-Yu

### 作品概念

以往大家對於三代同堂的概念都侷限於家裡的生活模式，而我們將這想法帶到戶外。將嬰兒車與輪椅做結合，使用更方便也好收納，解決兩個工具在使用時的不便，另外設計三種不同使用模式，可以讓三個年齡層同時在戶外共享天倫之樂。

### 獲獎心得

一直都認為自己在工業設計的路上接觸甚淺，想達成的理想對目前的我來說還有距離。很榮幸可以得到德國紅點設計獎與設計戰國策的認可，在製作的過程中除了前端研究與資料收集外，發現自己在獨立思考、設計發想、研究方法與技巧的不足。這次的參賽經驗讓我學到團隊的溝通技巧，也跟指導教授學到了設計思考、圖面表達等。藉由積極地增強圖面的表達與模型的製作，期許自己未來邁入職場後，能藉由設計為社會盡一份心力。



鄧竑宇
Teng, Hung-Yu

陳音霓
Chen, Ying-Ni

吳瑋鎮
Wu, Wei-Chen

吳主軍
Wu, Jhu-Jyun

趙緯良
Chao, Wei-Liang


# RFID 物品定位貼紙印表機
# RFID TAG PRINTER

## 作品概念

生活中我們常不經意地遺失重要的小物品。利用金屬線圈貼紙技術，在物品上印出可供定位的「RFID 線圈貼」，讓智慧型設備找到正確位置。使用步驟－ 1. 創建一個 RFID 貼紙 2. 將 RFID 貼紙印在任何生活物品上 3. 利用智慧型裝置尋找貼有 RFID 貼紙的物品

## 獲獎心得

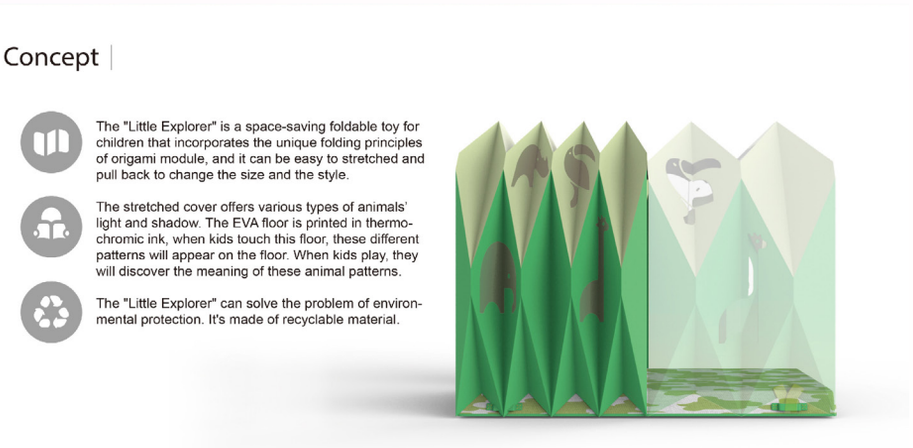
生活中有許多事情都值得我們一再省思，如果對生活多一點留意，也許我們的生活會更好。現代人因為過於忙碌，常忘記一些瑣事。因此我們思考要如何改變，才不會忘東忘西？利用 RFID 技術歸納，並運用手機尋找遺失物品。獲得德國紅點概念設計獎，對我們五個人是非常大的肯定，當我們得知獲獎的時刻，還是像平時一樣繼續討論新的想法。我們都相信這只是個開始－在 22 歲時得到肯定，讓未來充滿了動力。

2015 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
2015 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎
Red Dot Award


學校名稱
亞洲大學 創意設計學院
創意商品設計學系
指導老師
劉美均 Liu, Mei-Chun

徐嘉駿
Hsu, Chia-Chun

陳怡臻
Chen, Yi-Chen




## 小小探險家
## Little Explorer

2015 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
2015 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎
Red Dot Award

### 學校名稱
國立臺灣科技大學 設計學院
工商業設計系碩士班

### 指導老師
鄭金典 Cheng, Jin-Dean

### 作品概念

小小探險家是一組能解決兒童遊戲空間使用率，以及環保問題的摺疊玩具。展開後可以投射出不同動物的光影；具熱感應塗料的地墊，可在兒童接觸時有不同圖樣顯現，促使兒童主動進一步學習其意義。

### 獲獎心得

感謝教育部提供獎勵予獲獎學生，給予我們實質上的幫助，有助於未來讓獲獎的設計繼續發展下去。這是在設計課程中不斷研究及挑戰創新而完成的作品，我們在設計過程中所付出的心力不亞於個人研究領域的耕耘，歷經設計過程中不斷進行原型的測試與調整，以及鄭金典老師不斷的提點下，才發展出這組完整的兒童玩具。這件作品使我們在設計生涯以及眼界獲得階段性的成長，也受到國際獎項的鼓勵，期許未來做設計的標準與能力能夠不斷精益求精，持續磨練下去。

鄧培志
Teng, Pei-Chih

## 空調鯨魚

## Air Conditioner Whale

### 作品概念

「空調鯨魚」利用回收的積水蒸發成水霧，在室內蒸發後可以快速下降室內溫度。不但可以減少剛開冷氣時開啟「急冷」功能消耗的電力，達到替消費者節省夏天電費的功效，同時可以保持冷氣房內的室內濕度。

### 獲獎心得

參與紅點設計獎的準備過程相當辛苦。首先是在模型準備的部分，為了讓評審評選時能夠更了解產品的現況。因此，空調鯨魚花了很多的時間去找能夠產生水霧又不會過大的超音波震盪模組，並且利用精巧的設計讓他的確可以運作。另外，在表板上空調鯨魚也花了相當多的努力。在本次的競賽中學到最多的，就是如何將設計做完整。我很謝謝北科大一直以來對我的教育及幫助，讓我能夠順利的一個人完成這些設計。

### 2015 德國紅點設計獎 - 設計概念獎

2015 Red Dot Award: Design Concept

紅點獎

Red Dot Award

### 學校名稱

國立臺北科技大學 設計學院
創新設計研究所碩士班

### 指導老師

鄭孟淙 Zheng, Meng-Cong

鄧培志
Teng, Pei-Chih

楊筑婷
Yang, Jhu-Ting

張耕慈
Chang, Ken-Tzu

邱凱欣
Chiu, Kai-Sin

## 車窗擊破器

## Corner Breaker

2015 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
2015 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎
Red Dot Award

### 學校名稱

國立臺北科技大學 設計學院
創新設計研究所碩士班

### 指導老師

鄭孟淙 Zheng, Meng-Cong

### 作品概念

Corner Breaker 是個本來就設置在車窗邊角的擊破器，使用者在使用時只要將手指伸入把手中向外拉到底再放手，裝置便會透過內部彈簧的彈力用力撞向玻璃，達到一個安全、省力且快速的擊破動作。

### 獲獎心得

這個產品前身的設計概念很吸引人也解決了問題，奠基於此，試著發展出更順利擊中窗戶角落的設計。最後我們在造型上做了改善，以捕鼠夾的概念取代原先的彈弓回彈，讓拉開擊破器再回彈至玻璃時，不易偏離原本設定的擊迫點。各自發揮所長於作品造型、版面配置、模型製作等，完整了這個概念的二代設計。當產品實體模型誕生的那刻，深感一切的努力都值得了。最後，非常感謝鄭孟淙老師從旁協助，以及隊員的努力，才有此公共設計的誕生。

鄭創元
Cheng, Chuang-Yuan

# 如音隨行
# Music Companion

## 作品概念

Music Companion 是利用「聲音指向性」所設計的音響。利用指向性喇叭與偵測裝置，達到能準確地向單一使用者播放聲音。無論在家中的何處進行活動，透過此項設計所播放的音樂皆能如音隨行，像音樂中的歌手溫柔地在耳邊歌唱與陪伴。

## 獲獎心得

大學住宿是多名同學共住一間宿舍的關係，每當聽音樂時都只能戴著耳機。如果能夠在多人共用的環境中肆意的享受音樂，而不用擔心吵到別人該有多好！這個動機造就了 Music Companion 的誕生。概念發展過程經過多次的改版，終於在國內競賽中獲得肯定，進而將其投入今年的紅點概念獎以爭取更高的榮耀。能夠獲得 Winner 既興奮又開心，感謝學校老師、同學及業界競賽給予的鼓勵，讓這件作品得以開花結果。

2015 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
2015 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎
Red Dot Award

## 學校名稱

國立臺北科技大學 設計學院
創新設計研究所碩士班

## 指導老師

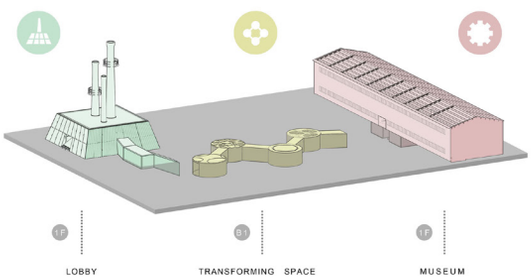
鄭孟淙 Zheng, Meng-Cong

宋任平
Sung, Jen-Ping

張祐嘉
Chang, Yu-Chia

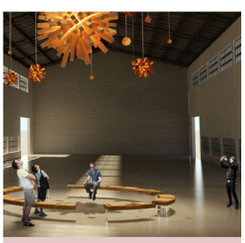
Project consists of 3 locations :
Natural Lobby,
Material transforming Space
Woodworks Museum.

Stimulating 5 senses within the space, discovering the vitality of wood and the aesthetics of wood crafts.



LOBBY

TRANSFORMING SPACE



MUSEUM

## 木意識奇幻秘境

## Muyishi's Adventure in Wonderland

2015 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
2015 Red Dot Award: Design Concept
紅點獎
Red Dot Award

### 學校名稱

國立臺北科技大學 設計學院
工業設計系

### 指導老師

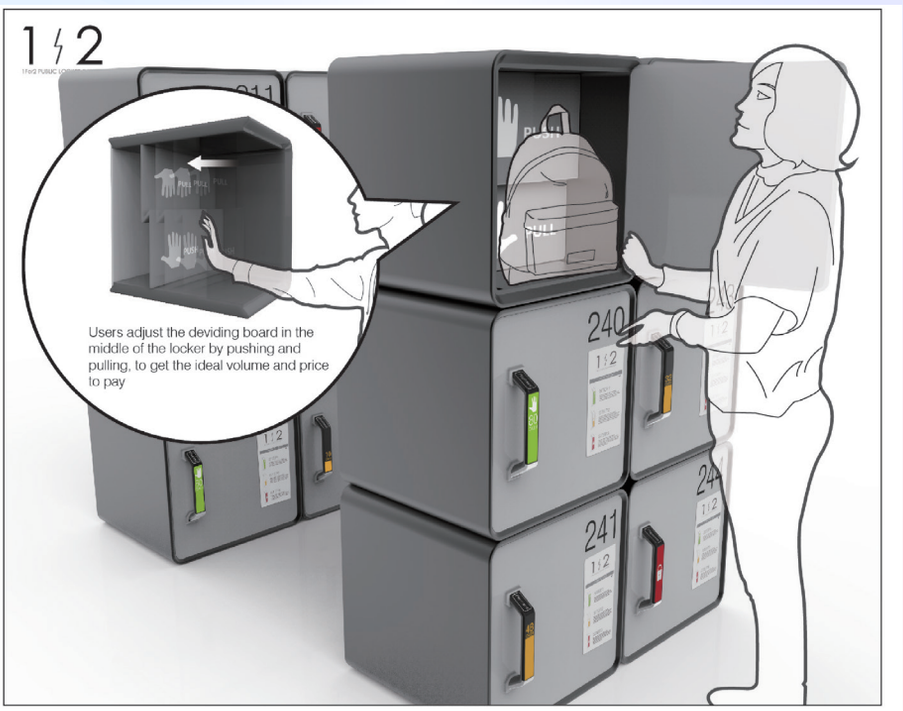
朱莉蕎 Chu, Li-Chiao
張若菡 Chang, Ro-Han

### 作品概念

基地位於台中豐原，永豐餘舊紙廠改建，現為臺北科大木創中心使用。本案規劃三個區域：「自然大廳」、「材質轉換體驗廊道」、「木意識奇幻秘境博物館」， 空間鋪陳刺激五感，參訪者將融入探索木質生命力與木藝生活美學。

### 獲獎心得

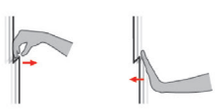
在設計木藝博物館的過程中，我們用天馬星空的想法去玩空間的變化，利用鋪成的方式造成參觀者心境的千變萬化。我們希望用創意的手法去作呈現，讓空間設計更有生命，我們堅持著這個理念去報名比賽，其實不期望得獎，但收到獲獎通知時覺得非常不可思議。我們非常感謝指導老師們的教導，使我們有了這次的成就。



鍾學威
Chung, Hsueh-Wei

***SOLUTION***

The public locker "1 for 2", was designed to allow the user to pay according to the volume they use. Users adjust the deviding board in the middle of the locker by pushing and pulling, to get the ideal volume and price to pay. The other side shows different color of the light indicates how much space is still available.



## 一分為二公共置物櫃

## 1 for 2 public locker

### 作品概念

置物櫃中間設置可調整的隔板，使用者可以依照想使用的空間調整，並把剩下的空間給其他需要的人使用。置物櫃的收費會依照所使用的空間而有不同的價錢，方便使用並更完善地利用每個空間。

### 獲獎心得

在車站使用置物櫃寄物的時候發現這個不便的使用方式，因此快速的有了這個構想。之後花了一些時間去蒐集資料、構想概念與製作，沒有想到簡單的一個構想可以拿到紅點概念設計獎。所以在日常生活中發生不便利的時候，除了抱怨外，可以花點時間想想如何改善，會發現處處都有新的 idea 出現。總而言之，很高興在畢業前可以獲得紅點概念設計獎，留下一個美好的回憶。

2015 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
2015 Red Dot Award: Design Concept

紅點獎
Red Dot Award

### 學校名稱

國立臺北科技大學 設計學院
創新設計研究所碩士班

### 指導老師

葉雯玓 Yeh, Wen-Dih

李泓儒
Lee, Hung-Ju

彭彥婷
Peng, Yen-Ting

# FACLASS

2015 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
2015 Red Dot Award: Design Concept

紅點獎
Red Dot Award

## 學校名稱

實踐大學 設計學院
工業產品設計學系碩士班

## 指導老師

丑宛茹 Chou, Wan-Ru

## 作品概念

Faclass 是對大型災難現場急救所提出的概念設計，透過將醫院急診室的病患分類系統移至災難現場，可貼於人體皮膚做即時生理指數監測，依傷患生理狀況分為危急、緊急、非緊急三種類別，再透過系統整合分配，使現場醫療救援效能達到最佳化的設計。

## 獲獎心得

獲得 2015 紅點設計概念獎對我們是很大的鼓舞，很開心這一年來的努力能被肯定。特別感謝丑宛茹老師與我們多次的討論與建議，也感謝實踐大學工業產品設計學系所給予我們自由的創作空間與支持。最後要感謝教育部的獎勵降低負擔，讓我們能專注於創作，期許在未來能有更多的體悟與進步，透過設計帶來更多的可能。

陳裕升
Chen, Yu-Sheng

廖美智
Liao, Mei-Chih

## 鷹架安全警示

## Scaffold Alert

### 作品概念

SCAFFOLD ALERT 是改良圓盤式鷹架結構，針對安全性問題提出設計改良。透過鷹架節點間的壓力感測器，以聲光提出警示避免鷹架超過載重負荷，並作事後充足安檢，同時也有效地利用再生能源，兼顧安全及節能的設計。

### 獲獎心得

很高興能夠申請到教育部的獎勵金，也很感謝這件作品在一開始經過銘傳大學莊慶昌、駱信昌、阮濰超教授們的提點，才能將作品做到最好的呈現。感謝老師們不侷限我們的想法，給予發揮創意的想像空間，才能有這樣的成果。我們的作品從一開始並不是這麼的完善，中間經歷了許多考驗與質疑，作品到目前也還在持續精進中，期望達到更好的呈現。希望未來可以與產業界媒合，使這個概念得以實現，讓更多人看見，改善生活上的困擾。

2015 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
2015 Red Dot Award: Design Concept

紅點獎
Red Dot Award

### 學校名稱

銘傳大學 設計學院
商品設計學系

### 指導老師

莊慶昌 Chuang, Ching-Chang
駱信昌 Lo, Hsin-Chang
阮濰超 Juan, Wei-Chao

蔡靖慈
Tsai, Ching-Tzu

陳信安
Chen, Xin-An

王思敏
Wong, Shi-Min

**We hope the cyclists may have a safer journey.**

## 騎人醫事

## CROSS

2014 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
2014 Red Dot Award: Design Concept

佳作
Honourable Mention

### 學校名稱

國立成功大學 規劃與設計學院
工業設計學系

### 指導老師

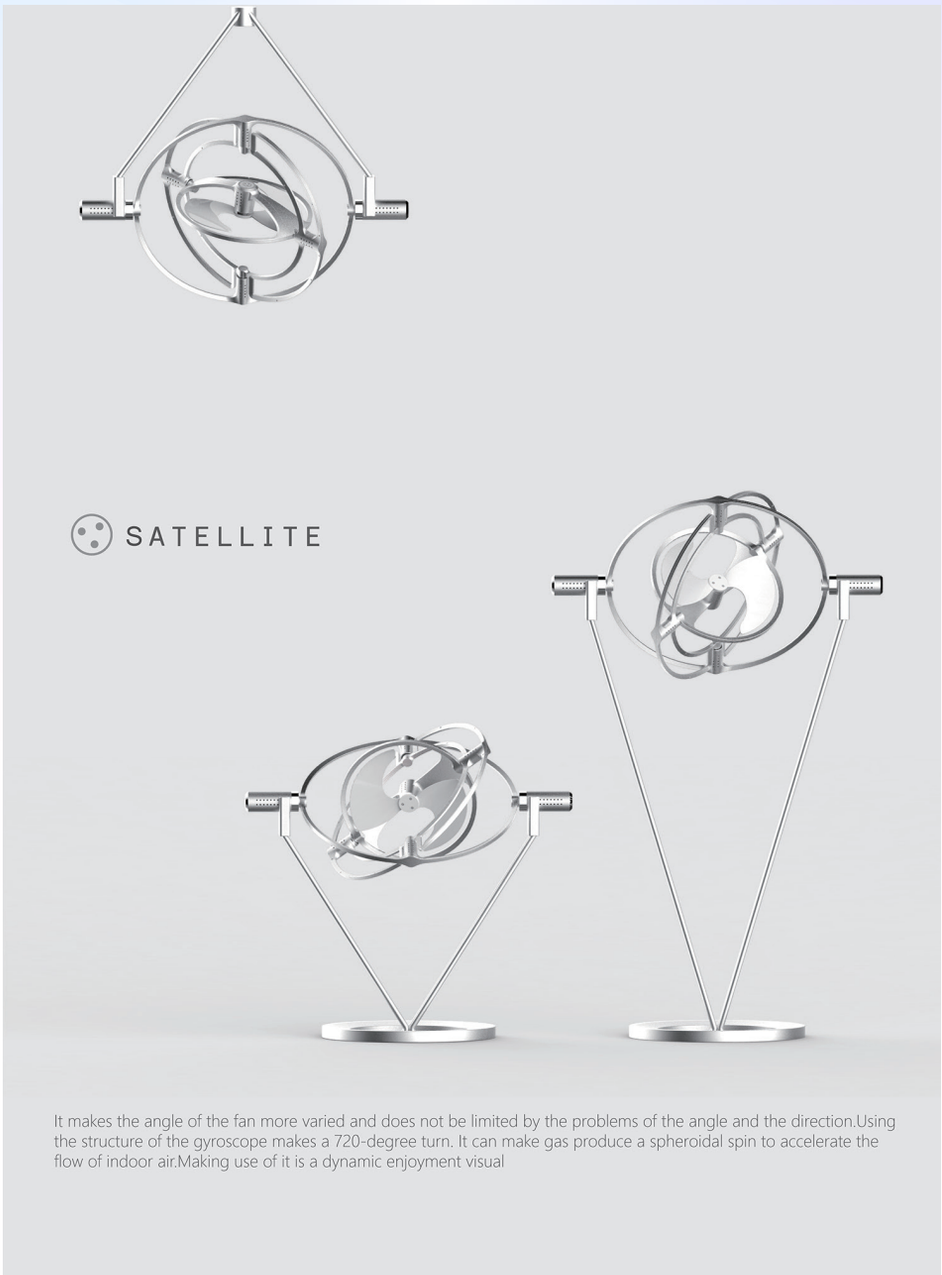
吳豐光 Wu, Fong-Gong

### 作品概念

將醫療與單車結合，讓患者以單手操作的方式進行清創、消毒、包紮的步驟。第一時間在醫療罐上完整且快速的處理傷口，讓患者經過治療後，能夠舒適的移動到下一個定點。希望單車騎士能有更安心的休閒旅程。

### 獲獎心得

這次的獲獎作品是我們花一年時間所完成的畢業製作。獲獎對我們來說，不但肯定了作品的價值，更讓我們堅信一開始的設計初衷－不再只是造型的改變，而是從現有的產品做更進一步的改進與創新。這次獲獎除了三人的努力外，更感謝指導教授的細心指導，讓我們能以人為本作為設計的出發點，同時教授也鼓勵我們參與設計競賽，才得以有今天的榮耀。在頒獎典禮中看到許多優秀作品，更與來自世界各國的設計師交流，受益良多外也豐富了我們的視野。



陳嘉偉
Chen, Chia-Wei

# 衛星扇
# SATELLITE FAN

## 作品概念

利用陀螺儀的結構讓風扇達到 720 度旋轉，突破原本角度與方向問題，讓氣體產生球體般迴旋，加速室內空氣的流暢度。在使用時更是一種視覺上的動態享受，同時兼顧功能與視覺上的平衡，達到使用上的不同感官體驗。此外，更結合手機 APP 模式，讓風扇可以依照使用著的需求去設定角度、方位、安全距離，吹出屬於自己的風。

## 獲獎心得

這次以畢業製作的作品參賽，一開始沒有抱太大的期望，只想讓自己在大學最後階段去體驗比賽的過程。結果當然非常開心，得到評審們的肯定。一個好的作品若沒有一位好的指導老師支持，也不會有今天的成果，所以非常感謝老師的協助與鼓勵，告訴自己原來我也可以辦到。未來我會持續參賽，得到更好的成績與肯定，提升自己的實力，爭取更多的機會。

2015 德國紅點設計獎 - 設計概念獎
2015 Red Dot Award: Design Concept
佳作
Honourable Mention

## 學校名稱

實踐大學 設計學院
工業產品設計學系

## 指導老師

王俊隆 Wang, Chun-Lung

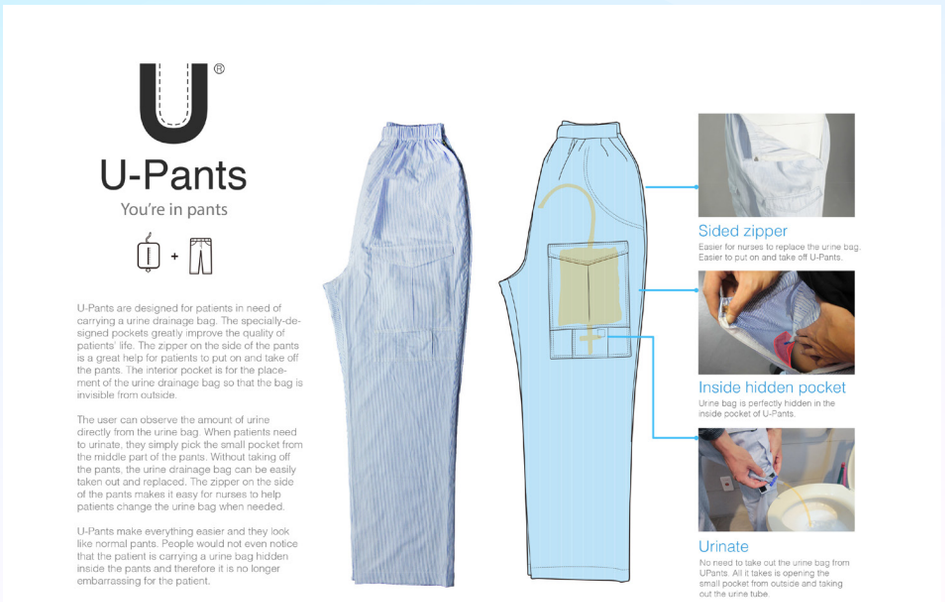
楊博荏
Yang, Po-Jen

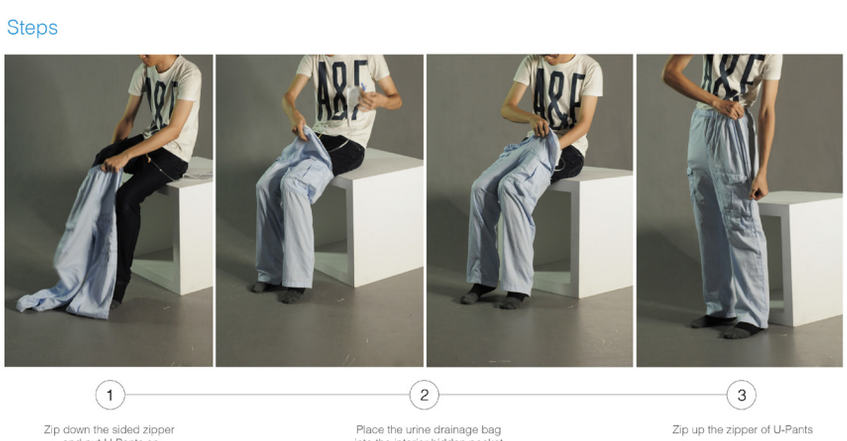
張君怡
Chang, Chune-Ie

潘冠豪
Pan, Guan-Hao

蘇綠禾
Suany Martin

吳筠綺
Wu, Yun-Chi


## 尿袋隱藏褲

## U-pants

2015 美國傑出工業設計獎
2015 Industrial Design Excellence Award (IDEA)
銅獎
Bronze

### 學校名稱

國立臺北科技大學 設計學院
工業設計系

### 指導老師

范政揆 Fan, Cheng-Kuei
黃子坤 Huang, Zi-Kun

### 作品概念

尿袋患者專用褲能將尿袋完全隱藏於褲子內袋，改變尿袋外露以及行動上的不便。只要一個步驟，掀開小口袋即可排尿；也可透過內袋夾層觀看尿液；以及，藉由側邊拉鍊讓護士方便替病患更換尿袋。U-pants 讓整體操作更簡單，且外觀跟普通褲子一樣。

### 獲獎心得

這是與宜蘭榮民總醫院的產學合作案。主要概念訂定後，開始購買醫院的褲子進行修改，嘗試各種適合隱藏尿袋的位置，最終讓尿袋放置的位置能夠避免高齡者彎腰，達到高齡友善的設計。設計完成後實際造訪宜蘭榮民總醫院，詢問護士及醫生並從中獲取改進的建議。從 2014 年 3 月持續至今，已有好幾種版本的 U-pants，目前已經持有專利也持續修改中，希望產品能越來越完美並實際量產，造福社會大眾。

王文聖
Wang, Wen-Sheng

# 第三隻眼
# The Third Eyes

## 作品概念

這是一項結合在車輛方向燈系統上面的裝置，提醒駕駛者車輛側身狀況。當駕駛者撥動燈號撥桿時，可經由觀看顯示在儀表板與後視鏡邊框上閃爍的 LED 燈得知車輛側身狀況，減少因視覺死角而發生擦撞的交通事故。

## 獲獎心得

參與美國 IDEA 能獲得最終決選的殊榮，是對於我在解決問題上的肯定。感謝在李雁隆老師的協助表述下符合賽制可被量產的特性，這也正是 IDEA 具影響力的指標所在。太公曰：「以天下之目視，以天下之耳聽。」藉由參加國際競賽拓展國際觀，瞭解各國設計的巧思來驗證這些構想對「人」的需求。感謝「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」授予肯定，鼓勵學生積極與國際接軌，期盼自我能實踐更多新的可能，使生活因為設計更美好。

2015 美國傑出工業設計獎
2015 Industrial Design Excellence Award (IDEA)
入選
Finalist

## 學校名稱

嶺東科技大學 設計學院
創意產品設計系碩士班

## 指導老師

李雁隆 Lee, Yann-Long

林怡利
Lin, I-Li

林緯茹
Lin, Wei-Ju

張雅婷
Chang, Ya-Ting

## 亞洲現代美術館
## 開館紀念識別商品

## Asia Modern Identity Design

2014 日本優良設計獎
2014 Good Design Award (G-Mark)
入圍

### 學校名稱

亞洲大學 創意設計學院
視覺傳達設計學系

### 指導老師

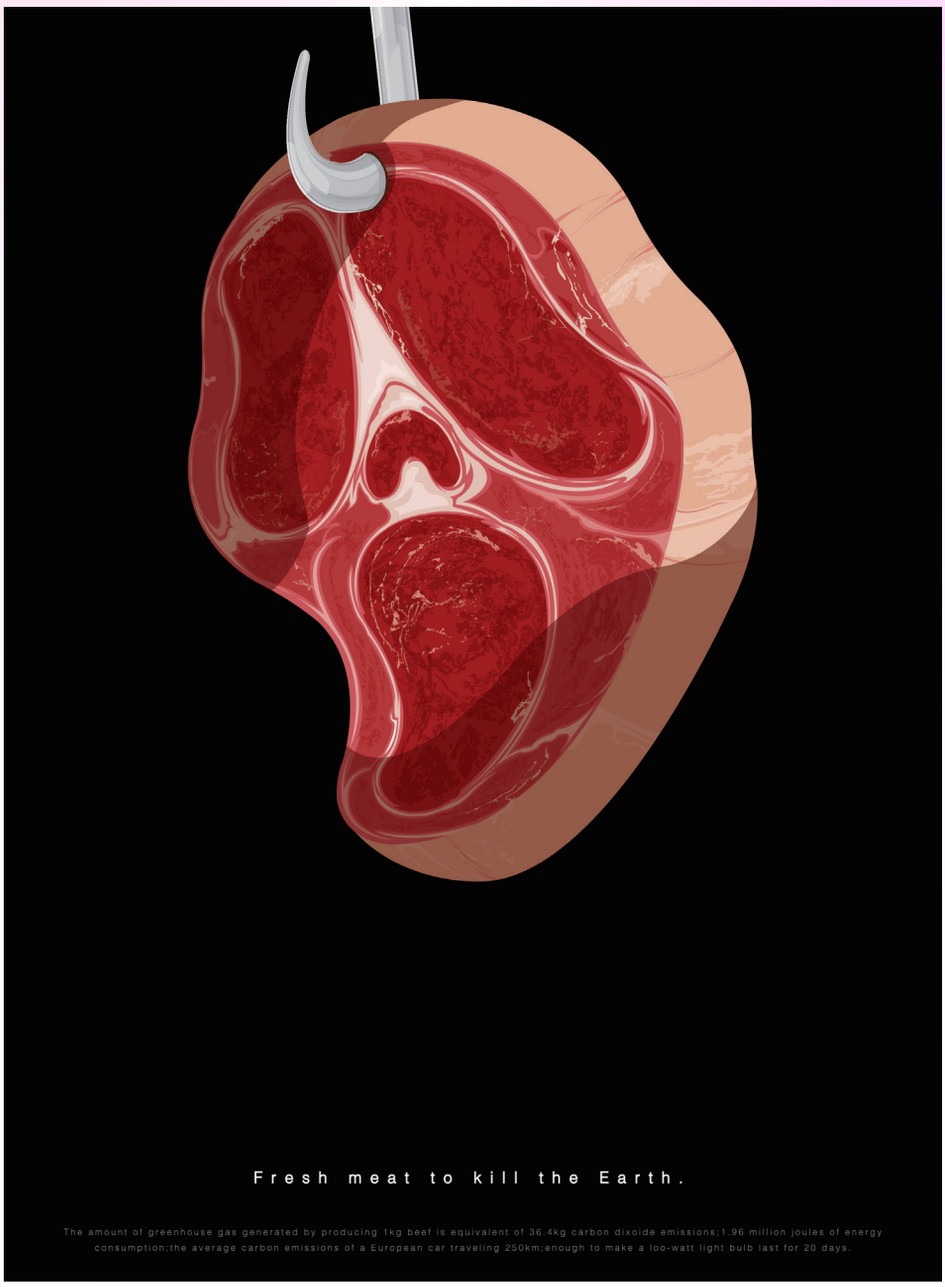
林磐聳 Lin, Pang-Soong
伍小玲 Wu, Hsiao-Ling
鄭夙恩 Cheng, Su-An
劉美均 Liou, Mei-Jun

### 作品概念

以日本建築大師－安藤忠雄為亞洲大學所設計的亞洲現代美術館為主軸，設計出一套形象識別商品。以立體卡片為主要特色，依據美術館的獨特建築造型結構，展現亞洲現代美術館的建築之美。

### 獲獎心得

能夠獲得日本 G-mark 的殊榮，讓我們感到十分驚訝也有著滿滿的感謝。近一年的努力，從發想到量產、三角結構的組成、雷雕的技術問題、作品產出的成本考量與廠商溝通等細節程序。以此獎項參加 G-mark 頒獎典禮，讓我們大開眼界，從中得到使自己更上一層樓的啟發。感謝一直陪伴並給予建議與肯定的指導老師，還有幫助作品順利量產的學校、美術館、廠商、行政人員的支持與鼓勵。這年除了有我們的努力不懈，更因為這些貴人的出現，讓我們能夠大放異彩！



洪敏傑
Hung,Min-jie

## 新鮮的肉
## Fresh meat

### 作品概念

人類對於肉類需求的生存方式－每製造 1 公斤牛肉產生 36.4 公斤的二氧化碳，是一部車行駛 250 公里的平均排碳量、是讓一顆 100 瓦燈泡亮 20 天。將切片後的牛肉與死神臉孔結合，象徵肉是殺死地球的兇手，提醒大家減少肉類的需求。

### 獲獎心得

獲得這次的獎項對我來說意義非凡，因為我是在職專班的學生又是高職教師。念研究所是為了完成自己的夢想，也希望身體力行鼓勵學生學習。我早上當老師下班當學生，再次被激起想創作的心，身為教育人與設計人，我應該要有更多的社會責任，可以為社會、理想、實驗而設計。感謝學習路上指導我的每一位老師，還有一起討論設計的夥伴，未來期許自己可以成為一位以社會設計為核心的教育人與設計人。

2014 Adobe 卓越設計大獎
2014 Adobe Design Achievement Awards (ADAA)
決賽優選
Finalist

學校名稱
國立臺灣師範大學 藝術學院
設計學系碩士在職專班

指導老師
許和捷 Hsu, Ho-Chieh

伍昭儀
Wu, Chao-Yi

## 監聽

## Ring !

2014 美國傳達藝術年度
設計及廣告獎
2014 Communication Arts Design and Advertising Annual Competition

優秀卓越獎
Award of Excellence

### 學校名稱

樹德科技大學 設計學院
視覺傳達設計系

### 指導老師

陳政昌 Chen, Cheng-Chang

### 作品概念

此海報以兩個聽筒、一個話筒，暗喻我們的通話隱私將不再安全，而是壟罩在監聽的危機之下。

### 獲獎心得

很榮幸此作品得到肯定的殊榮，以海報設計精準地傳達出社會議題，並且倡導人們去檢視此問題的嚴重性，這一直都是我所追求的設計主軸。願此作品能讓人們意識到「監聽」這件潛藏在生活當中，如影隨形的可怕事實。

黃裕雯
Huang,Yu-Wen

擠壓

Squeeze

作品概念

不同字型有不同情緒和氛圍，感受並還給它應有的畫面。

獲獎心得

首先要感謝吳仁評老師的啟發和引導，讓我對文字有更多的認識，才有機會創造出這張作品。另外也要感謝教育部有這樣的計畫，鼓勵學生參加各種國際競賽，與各方好手良性競爭之下，相信能夠逐漸提升設計水準。

2014 第 11 屆莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2014 11th Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

入選
Selected

學校名稱
國立高雄師範大學 藝術學院
視覺設計學系

指導老師
吳仁評 Wu, Ren-Ping

陳品丞
Chen, Ping-Chen

**貳貳伍實驗室展海報**

**No.225**

2014 第 11 屆莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
2014 11th Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

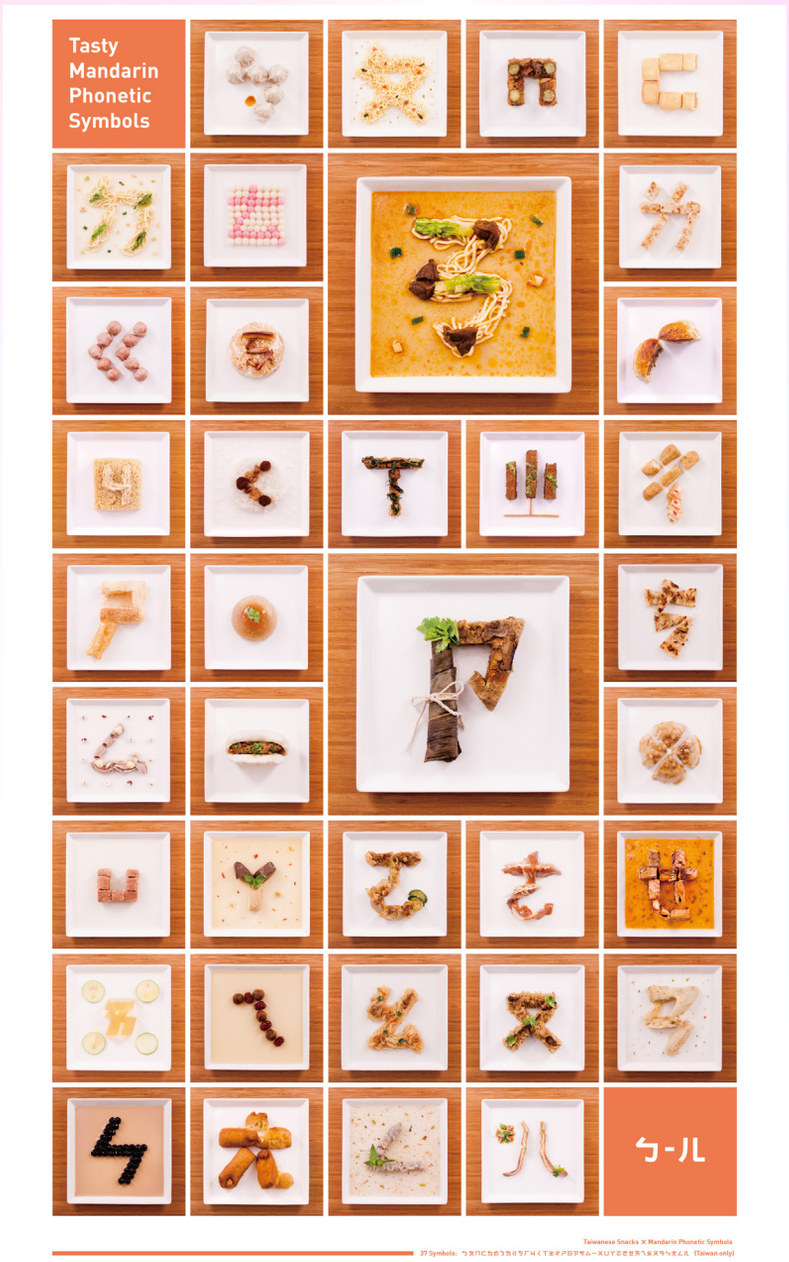
入選
Selected

學校名稱
亞洲大學 創意設計學院
視覺傳達設計學系

指導老師
侯純純 Hou, Chun-Chun

獲獎心得

因為「貳貳伍實驗室展」計畫讓我有很多各種不同的原創素材，這些都是專門為展覽所研發的。因此當開始嘗試拼湊這些元素，很快地就有了系列性同時帶有衝突感的視覺效果。過程中我拿捏混亂與整齊花了不少時間，參加金蜂獎時我也沒有針對細節做更多的調整，沒想到意外地入圍，同時也通過 IDC 的獎勵。除了驚喜與感謝外，也讓我思考究竟什麼是「好的設計」？也許一個好作品的關鍵不在於細節多完美或字體多考究，而是設計師必須有深入的概念與藝術性的想像空間，就像這張作品探討理性與感性的衝突，將那種難以言喻的狀態，不落俗套地表現出來。



黃苡蓁
Huang, I-Chen

## 好好吃注音
## Tasty Phonetic Symbols

### 作品概念

「新住民」是與臺灣人結婚，並在臺灣定居的新族群。為能與家人溝通並教養孩子，學習中文變成最重要的工作。此創作為了讓他們更容易學習，將台灣著名的「小吃」帶入注音符號，透過生活體驗，使學習更輕鬆印象更深刻。

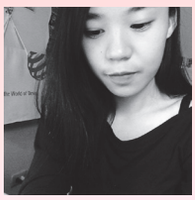
### 獲獎心得

當初在進行「好好吃注音」作品的創作時，發現注音符號是全世界獨一無二的發音符號系統。希望不管是新住民或是外籍人士想要學中文的時候，也能從基本的注音符號開始學起，而不是使用拼音的方式學習。因此結合臺灣著名的小吃，完成這套從生活中就能學習的注音符號系統。很榮幸獲得「2015 德國 iF 學生設計獎」的 TOP 100，希望這個創作在未來能實際出版，提供給想學中文的人一份好的教材。

2015 德國 iF 學生設計獎
2015 iF Student Design Award2014 11th
競賽優勝
Award Winner (TOP 100)

學校名稱
國立臺灣科技大學 設計學院
工商業設計系碩士班

指導老師
林廷宜 Tingyi S. Lin



王羚毓
Wang, Lin-Yu

## 伸出援手

## Give me a hand

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
最佳獎
Best of the Best

學校名稱
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

有多少人現在正處飢餓中？食物分配不均、糧食缺乏問題一直都在。我們應該用心去保護飢餓的難民，伸出援手幫助正處於飢餓的人。海報以版畫手法呈現，刻畫出他們伸手渴望援助，以及我們伸出手給予關懷。圖以反轉的方式，以手的實體去產生虛的形體，分別為叉子及非洲，表達他們對食物的渴求。

獲獎心得

這次獲得紅點海報類最佳獎，受到肯定真的令我感到十分意外。從未想過自己有機會到德國，在紅點的舞台上領獎，並遇見許多優秀的設計師。每個人的思維大不同，設計可以簡單易懂，也能夠深刻意涵。這次歐洲之旅讓我體會到當地的文化背景特色，深刻體會設計真的無國界。

劉婕妤
Liou, Jie-Yu

# 為食而戰
# Fight For Food.

## 作品概念

以糧食戰爭為主題，當你處於安逸的環境下浪費糧食，其他糧食匱乏的地方很可能將產生糧食戰爭，他們必須為了食而戰鬥。

## 獲獎心得

記得當時是在睡夢中被一通學校的電話炸醒而接獲得獎消息。因為腦袋有點混沌不清，其實沒有聽得很清楚，只接獲幾個關鍵字：恭喜、紅點、最佳獎。呆愣了一下才理解了對方的話，不敢置信地從床上一躍而起，謝謝他的告知後，沒有梳洗就先去跟爸媽報喜訊！對於自己經過無數次修改、花費許多心思所製作的海報能得到紅點最佳獎，我感到無比的開心和滿足。藉由獲獎能讓自己的想法被看見，在這過程中我並沒有退縮放棄，最後獲得肯定。我想這才是真正令我感到最榮耀的事情。

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
最佳獎
Best of the Best

## 學校名稱

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
黃淑英 Huang, Shu-Ying

陳亭妤
Chen,Ting-Yu

吳育廷
Wu,Yu-Ting

林宜萱
Lin, Yi-Hsuan

周佩璇
Chou, Pei-Hsuan

## 神奇竹炭紙包裝盒

## Magic Bamboo Charcoal Paper Package

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
最佳獎
Best of the Best

### 學校名稱

亞洲大學 創意設計學院
視覺傳達設計學系

### 指導老師

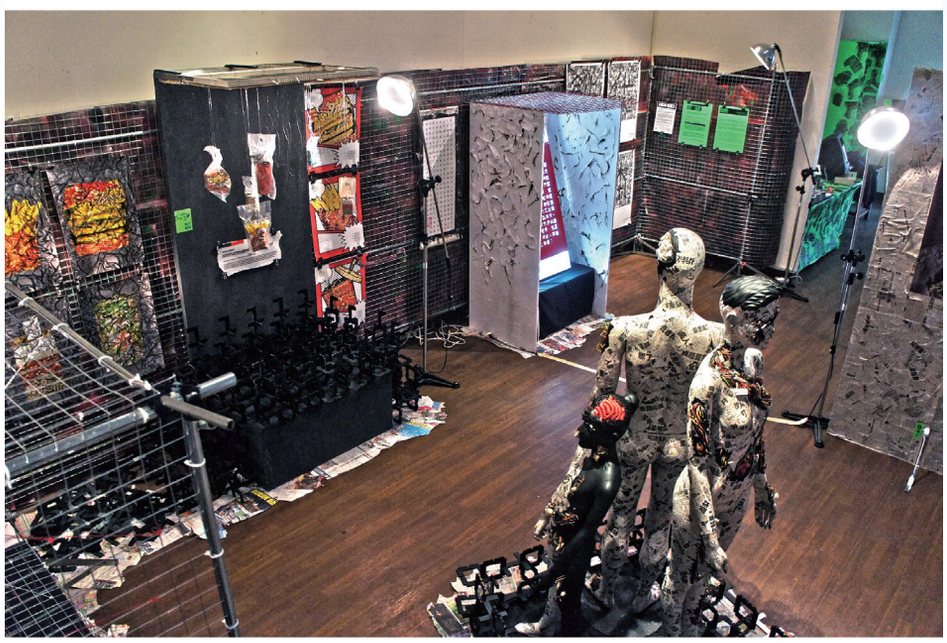
林淑媛 Lin, Shu-Yuan

### 作品概念

來自台灣的孟宗竹竹炭商品，透過創意的巧思以竹炭紙製作禮盒包裝，只要撕開內襯紙板，禮盒就變成防潮除臭盒，開發包裝盒的再利用價值。消費者還可以自行 DIY 將禮盒結構摺疊出除臭包或防潮包，讓竹炭片發揮最大功效。

### 獲獎心得

能夠得到國際的肯定，對我們來說是件很開心的事。在這次的設計創作過程，從中成長許多，嘗試以版畫雕刻的方式呈現台灣竹山風貌、傳達出「炭」的視覺意象。同時也不斷測試禮盒包裝結構，以竹炭紙貼合再生紙作為包裝材質，透過紙盒結構的設計，將竹炭紙呈現於包裝盒內層，使其能發揮功效。期間多次與客戶溝通，希望可以完整地傳遞設計理念。從零到最後完成作品的每個環節，組員們互助合作為了達成共同目標，非常感謝一起參與奮鬥的組員與老師！



陳品丞
Chen, Ping-Chen

廖偉廷
Liao, Wei-Ting

楊順銘
Yang, Shun-Ming

郭靜宜
Kuo, Ching-I

## 蝕代媒體：視覺實驗創作展

## The Age of Information Erosion

### 作品概念

我們四位 1990-1992 年間出生的新一代設計創作者，共同體會這二十年間科技資訊的快速進步與其造成的反效果，以「演化」的角度探索不同可能性。創作 4 件立體系列作品、11 件海報創作，並跨領域合作多媒體互動裝置。從策劃到創作全部自己完成，並成功展開為期一週「蝕代媒體－視覺實驗創作展」。

### 獲獎心得

我們不再用「學生設計」的安全範圍界定自己。當我們面對一片空白時，任何東西都將成為設計元素，但也代表很多東西都是無法掌握的，因此花了非常多的時間在「體驗失敗」。很高興跨出這一步，這對我們而言都是設計生涯中重要的里程碑。感謝所有曾經給予幫助的人，獲得最佳獎及設計戰國策的肯定並不是「句號」，而是勉勵我們繼續前進的「逗號」。我們都很驕傲自己身為「蝕代媒體」的一員！

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
最佳獎
Best of the Best

### 學校名稱

亞洲大學 創意設計學院
視覺傳達設計學系

### 指導老師

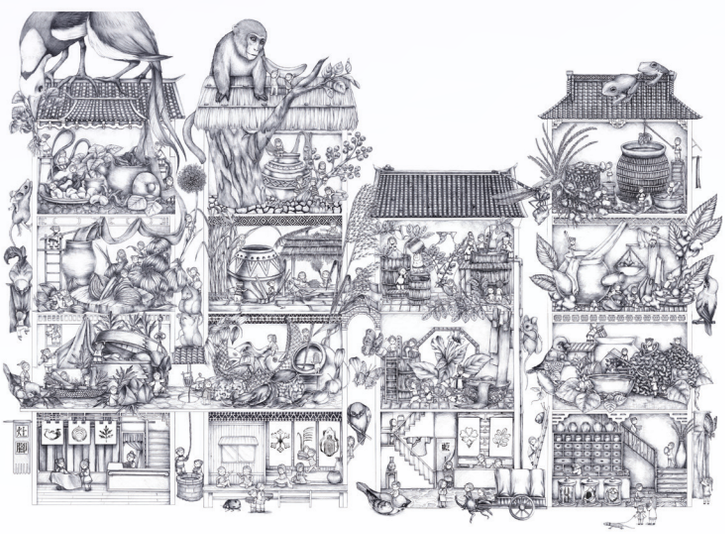
侯純純 Hou, Chun-Chun

黃靖婷
Huang, Ching-Ting

黃君碧
Huang, Chun-Pi

林靜玟
Lin, Ching-Mei

蔡佩紋
Tsai, Pei-Wen



# 丹青

# Dyeing

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
最佳獎
Best of the Best

## 學校名稱

樹德科技大學 設計學院
視覺傳達設計系

## 指導老師

楊裕隆 Yang, Yu-Lung

## 作品概念

本作品採用 11 種臺灣具特色的植物染料，並以「族群」及「生活」的角度呈現給大眾，分類出食材染 ( 主用為料理的材料 )、藥材染 ( 擁有療效用途的藥材染色 )、高山染 ( 臺灣原住民傳統染色 )、客家藍染 ( 臺灣藍染工藝 )，再運用插畫敘述植物用途。

## 獲獎心得

我們很開心在大學傾力製作的「丹青」在國內得到認可外，也獲得國外評審的青睞。我們四個愛畫畫的小女生能夠站在各個獎台上，是相當受寵若驚的。感謝學校的栽培與資源；感謝楊裕隆老師的指導，在我們困擾時給予建議；感謝植物染老師，在不清楚的地方都詳盡地給予大量知識。今天能夠得到這項殊榮，我們知道珍貴的不是獎狀，而是獎狀背後所有人事物的協助，這些過程都是人生中重要體驗，感激所有鼓勵我們的人。

林奕亨
Lin, Yi-Heng

蔡宗軒
Tsai, Tsung-Hsuan

包玉婷
Bao, Yu-Ting

蔡雅菁
Tsai, Ya-Ching

## 菜市場博物館

## your MARKET ,our MUSEUM

### 作品概念

「菜市場博物館」以傳統市場生活美學為概念展覽與書籍設計。團隊以「一天」為概念，將菜市場劃分五個時段：日安、開箱、販售、收攤、明天見，以定點式拍攝呈現；書籍設計上，以對稱裝禎及章節分區視覺化其概念。

### 獲獎心得

很開心能獲得教育部的肯定，真的深感榮幸並誠摯感謝。德國紅點設計大獎在設計領域中，是非常具指標性的獎項，也是所有設計人的夢想，這次榮獲最佳獎，對我們來說意義重大。非常感謝樹德科大、視傳系各位師長及指導老師龔蒂菀，從專題一開始就想要從自己的本質出發，進而探討什麼是更尊重人的議題，才選定菜市場這個題目。我們也不斷地督促自己別忘記初衷，才將這些故事與人事物轉換成書籍，希望能夠將我們想傳達的議題傳得更遠、說得更多。

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
最佳獎
Best of the Best

### 學校名稱

樹德科技大學 設計學院
視覺傳達設計系

### 指導老師

龔蒂菀 Kung, Ti-Wan

蔡宜璇
Tsai, Yi-Hsuan

林奕岑
Lin, Yi-Tsen

## 聽見 - 為視障者設計之觸控介面錄音軟體

## HearMe - Touch-Based Auditory App for Visually Impaired People

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
最佳獎
Best of the Best

### 學校名稱

國立政治大學 傳播學院
數位內容碩士學位學程

### 指導老師

余能豪 Yu, Neng-Hao
唐玄輝 Tang, Hsien-Hui

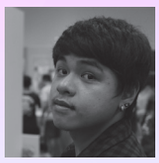
### 作品概念

以視覺不便者的需求為設計出發點，專注聲音與行動裝置結合的可能性，讓智慧型手機成為替視障者精心設計的聲音記錄裝置。簡單手勢在錄製與聆聽時提供便捷操作，輕鬆紀錄生活點滴並與他人分享，享受美好的聽覺體驗。

### 獲獎心得

從研究設計到上線 APP 版本已經有兩年多，感謝過程中各個成員對專案的貢獻，這也成為我們設計產出至關重要的基礎。最大功臣莫過於唐玄輝教授和余能豪教授在發展過程和原型製作給予最大協助和支持，還有另外兩個好夥伴：思陽和群萌，及後期加入協助後續測驗的 Zen。特別感謝所有受訪者：台北市關懷盲人教育協會湯國基先生、臺北市立啟明學校李森光老師及參與研究與測試的 22 位受訪者。有他們的參與和支持，讓我們更了解如何改善 HearMe，讓它的使用經驗越來越好。

朱思樺
Jhu, Sih-Hua



陳永豪
Chen, Yung-Hao

高群凱
Kao, Chun-Kai

張閔翔
Chang, Min-Hsiang

林坤宏
Lin, Kun-Hung

賴虹羽
Lai, Hung-Yu


# 醉美
# WINE BEAUTIFUL

## 作品概念

採用「最美」諧音作「醉美」名稱，希望能使其美更加實體化，成為眾人目光的焦點。標誌運用古代胭脂的顏色、花瓣外型以及東方水墨的花紋；產品結合肚兜與古代四大美女—貂蟬、西施、王昭君、楊貴妃，分別運用牡丹、蓮花、山茶花、杏花來表達，賦予茶酒新的生命力，讓花茶酒不單單只是品嘗用，經過設計更是藝術品。

## 獲獎心得

感謝學校及師長的栽培，讓我們有機會參與紅點設計大獎獲得最佳獎的殊榮。產品設計的過程都是組員們花了很長時間重複修正、漫長醞釀，才能完整呈現作品的韻味。謝謝評審們於眾多件作品中肯定我們，讓我們得以和全世界分享醉美。由衷地感謝小組成員的陪伴，字句間無法形容的感動，吵鬧的經歷到達成品的那刻，沒有大家的努力就沒有這份作品。

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
最佳獎
Best of the Best


學校名稱
崇右技術學院
視覺傳達設計系

指導老師
黃榮順 Huang, Jung-Shun

尹柏文
Yin, Po-Wen

# 我們是一家
## We Are a Family

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎
Red Dot Award

學校名稱
亞洲大學 創意設計學院
視覺傳達設計學系

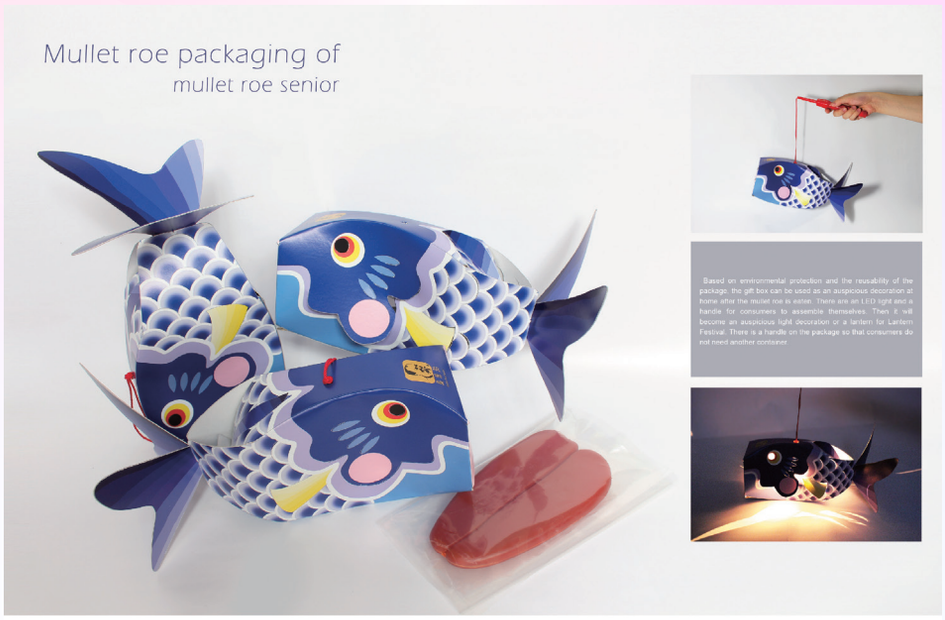
指導老師
游明龍 Yu, Ming-Lung

作品概念

利用奧運 LOGO 與盤子結合，將有奧運五環顏色的盤子大小不等排列，代表各州食物分配不均的問題。右上角放著台灣世界展望會 LOGO，象徵追求人人都有食物可以吃沒有人會再挨餓，目的是讓大家知道五大洲本是一家，怎麼忍心讓家人挨餓呢？

獲獎心得

得獎時候非常開心，一切努力終於有了回饋。作品花了三個禮拜修改，經歷許多的挫折與難關一度想要放棄，但在老師的鼓勵下才能夠把作品完成，能夠得獎對我來說是一種肯定。感謝指導老師及學校的幫助，我的作品才能成功飄洋過海到德國，在眾多作品之中脫穎而出替自己奪得一個獎項。希望自己未來可以創造出更多的作品，並增進設計實務及美感，融合所有經驗、創作出更多具有美感的設計品，為台灣爭取更多的獎項。



周佑禎
Chou, You-Chen

劉婕妤
Liou, Jie-Yu

# 烏魚伯烏魚子包裝設計

## Mullet roe packing of mullet roe senior

### 作品概念

每逢春假過年，烏魚子是送禮的好選擇。包裝以年節吉祥話「年年有魚」呈現，烏魚子可從魚的身體取出增添其趣味感；提把設計為減少使用紙袋的成本，亦可再利用成為過年的喜氣壁飾，裝上 LED 燈即可成為燈飾或元宵燈籠。

### 獲獎心得

從知道得獎後，心情數日無法平復，爺爺一直跟朋友炫耀「我孫女出國比賽得獎啦！」甚至以前的高中還製作紅布條祝賀宣傳。經過這些事，讓我堅信沒選錯設計這條路。知曉得獎到出國領獎，經歷了好多第一次，至今回想起來都覺得像場夢。起初進到亞洲大學，看到得獎的學長姐，覺得是一個遙不可及的目標，怎麼也沒想到我也有站到這的一天。很感謝亞洲大學讓我在國際舞台發光發熱，也很感謝伍小玲老師及鄭夙恩老師的指導與指教，讓我有機會經歷許多的第一次。

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎
Red Dot Award

### 學校名稱

亞洲大學 創意設計學院
視覺傳達設計學系

### 指導老師

伍小玲 Wu, Hsiao-Ling
鄭夙恩 Cheng, Su-An

林子瑄
Lin, Tzu - Hsuan

## 貪婪使你成為怪物

## Greed make you a monster

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎
Red Dot Award

### 學校名稱

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

鯊魚、章魚、食人魚在人類認知中，被視為代表海洋的可怕生物，也常被引用在傳媒中作反派角色；但現實是人類過度食用且浪費漁獲資源，才是陸上最可怕的怪物。故運用此三樣生物元素與人做結合，來反諷人心的黑暗與貪婪。

### 獲獎心得

得知自己作品獲得德國紅點設計大獎時，當下除了感動之外只剩下不可置信。從來都沒有想過自己也可以在國際性大獎上出類拔萃，特別感謝指導教授游明龍老師對我的賞識及督促。在創作的過程中，我學習到如何對自己的作品更加要求、如何突破平時的繪畫能力、如何克服並解決所遇到的障礙，也深刻體會精益求精。過程中雖時常感到艱辛、數度沮喪想放棄，但最後的榮譽，使我體會到付出的一切都難能可貴，更是一種偌大的肯定。

邱芷彥
Chiu, Chih-Yen

張嘉容
Chang, Chia-Jung

鄭遠
Cheng, Yuan

# 農莊裡

# Tea in story

## 作品概念

瑪利亞庇護農莊是提供身障青年保護、扶持他們成長的地方。「農莊裡」是香草茶包的包裝設計，這個設計是希望讓人在享用香草茶的時候，透過閱讀故事更加了解每位青年，並且可以同時擁有視覺跟味覺的感受。

## 獲獎心得

農莊裡這個作品是希望能夠透過設計幫助身障青年。創作這件作品的過程讓我們學習到很多，經過指導老師的協助，讓我們的作品更加完整並且有機會參加比賽。很感謝評審們給予的肯定，透過參加國際性比賽，除了讓更多人看到我們的設計，也讓我們看到各國不同領域中優秀的設計作品。這次獲獎對我們來說是非常難得的經驗，因為能夠跟各國設計人才互相交流分享，而不是只有拿到一張獎狀。

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎
Red Dot Award

## 學校名稱

亞洲大學 創意設計學院
視覺傳達設計學系

## 指導老師

鄭建華 Cheng, Chien-Hua

張雅婷
Chang, Ya-Ting

王怡苹
Wang, Yi-Ping

王庭安
Wang, Ting-An

曹蓉
Tsao, Jung

## 無限咖啡

## Infinite coffee

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎

2014 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎

Red Dot Award

### 學校名稱

亞洲大學 創意設計學院
視覺傳達設計學系

### 指導老師

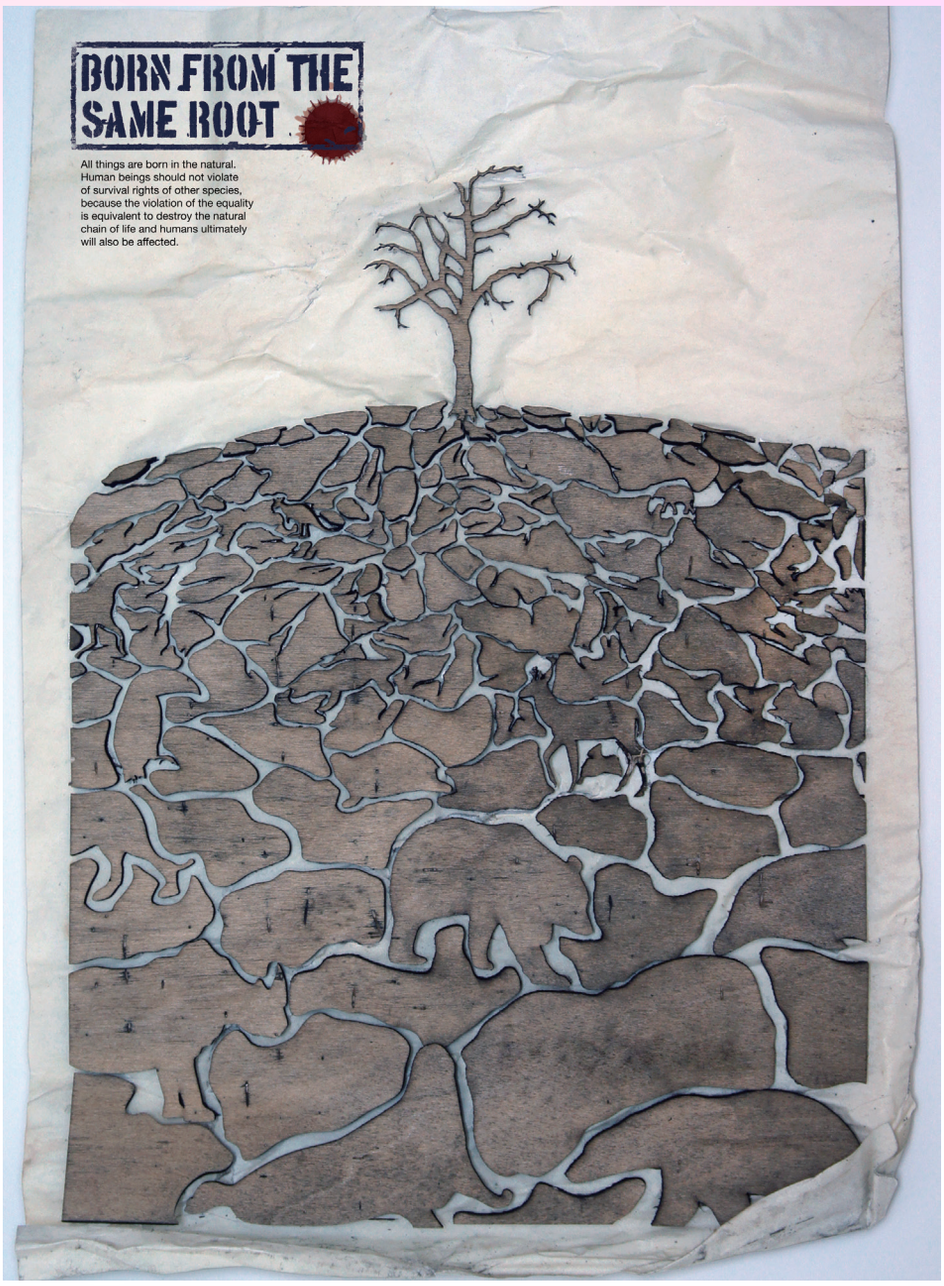
林淑媛 Lin, Shu-Yuan

### 作品概念

採用與大地結合的環保概念－紙材採用具保溫效果的竹炭再生紙，即使喝著熱飲也不必擔憂燙手的問題；融合玉米塑料、大豆油墨式印刷，將喝完的咖啡包隨意丟棄於土壤中，也容易被環境分解且無汙染性；包裝內混合著種子，殘餘的咖啡渣還可當成大地的肥料。

### 獲獎心得

得知獲獎當下是非常興奮，感謝林淑媛老師與組員不眠不休的努力準備，創作包裝的過程很短暫，卻也很漫長。謝謝主辦單位給予肯定，榮獲德國紅點獎確實不易，對於得獎的感受是一種激勵也是一種養分，也因為這個獎，帶領我們到德國感受各國不同的設計巧思與作品背後的意義。觀看各國獲獎作品收穫甚多，讓我們在創作其他作品時，能夠當成一個前進的目標。期許我們在未來都能更進一步，受到更多人的肯定。



陳品丞
Chen, Ping-Chen

楊順銘
Yang, Shun-Ming

# 本是同根生

# Survive Equally

## 作品概念

我們抱著極端「回歸自然」的意識進行思考，不僅探討萬物生命平等的重要性，更將視野擴張至失衡的生態鏈。而在每個環境傷害的論點上，人類都是最大的元凶。

## 獲獎心得

這個作品最早是從 2012 年開始製作，經過無數次的修改與推翻，過程中嘗試了非常多不一樣的表現方法，最後才達到我們理想的狀態。在 2013 年時曾經以較舊的版本參加過紅點傳達設計大獎而未獲獎，如今改良後的版本能得到肯定，也是對於我們不斷精進的認可，非常高興能夠獲得此次紅點獎、也非常感謝教育部設計戰國策的支持，儘管過程非常辛苦，但這樣的成果大大地鼓勵我們，得以繼續前進、突破。

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎
Red Dot Award

## 學校名稱

亞洲大學 創意設計學院
視覺傳達設計學系

## 指導老師

侯純純 Hou, Chun-Chun

陳品丞
Chen, Ping-Chen

廖偉廷
Liao, Wei-Ting

楊順銘
Yang, Shun-Ming

郭靜宜
Kuo, Ching-I

## 演化

## Android

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎

2014 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎

Red Dot Award

### 學校名稱

亞洲大學 創意設計學院
視覺傳達設計學系

### 指導老師

侯純純 Hou, Chun-Chun

### 作品概念

「貳貳伍實驗室展」計畫源自於幾個設計系學生對「魚群效應」的探討，試著以「2+2=5」的理念去說明任何事物皆有不同可能性，以「理性的失控」作為此展覽的宣傳海報設計主題。海報當中混雜各種圖形元素，既是比喻設計師的混亂思考、也是暗喻五花八門的新奇想像，讓人得以在設計師接近失控的理性思維中一探究竟。

### 獲獎心得

製作這張海報時並沒有想到他會是一個「得獎作品」。當時因為「貳貳伍實驗室展」計畫的前置作業非常完整，有很多各種不同的原創素材，都是曾為此展覽研發的，像這張作品探討理性與感性的衝突，並非只從圖形意義或字面上做創意設計，而是在前置作業上做得非常充足的情形下，才有可能將那種難以言喻的狀態不落俗套地表現出來。

賴璟葶
Lai, Jing-Ting

蕭均玲
Siao, Jyun-Ling

# 屋托邦
# House-topia

## 作品概念

隨著時代的演進，在家的時間拉長了，屋房門牆區隔了你我，我們沉浸在自己的小宇宙。但我們仍有共通的語言，投身在喜歡的事物裡，陷入程度不一的瘋狂與執著。倘若你我身邊各種人物集合並串聯，會是怎樣一幅景緻？

## 獲獎心得

『屋托邦』是從我們自身出發看待的事物，並將之轉換成作品，讓更多人看見我們的想法。將每種人事物的負面觀感扭轉成正面的美好，並獲得觀看者的認同與讚賞，實在是一件令人無比開心的事情！在發想與製作作品的過程中不全然順遂，但是有障礙才能使我們想超越，想盡力將作品展現出最美好的那一面！感謝德國紅點各位評審的肯定，讓我們獲得紅點獎的殊榮。能夠獲得此獎項我們感到無比榮幸，為我們的設計生涯添上精彩的一頁！

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: C ommunication Design
紅點獎
Red Dot Award

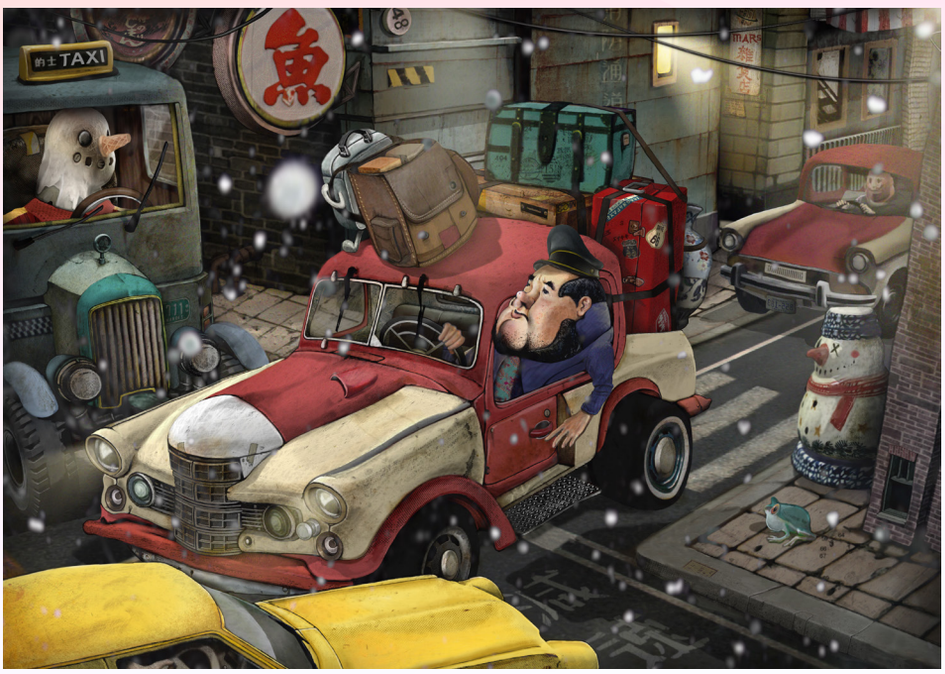
## 學校名稱

國立臺灣科技大學 設計學院
工商業設計系

## 指導老師

盧衫雲 Lu, Jhen-Yun
莊瑞豪 Jhuang, Ruei-Hao

劉經瑋
Liu, Ching-Wei




## 包包漂流

## The Bag

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎

2014 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎

Red Dot Award

### 學校名稱

亞洲大學 創意設計學院
視覺傳達設計學系

### 作品概念

剛開始「包包」跟著主人生活，一切都很好。直到有一天，因為沒有主人而遭人指點，他開始覺得自己不夠「完整」，這個不完整一路困擾他，直到他遇見櫥窗裡的「粉紅包包」。他喜歡她，想把價格昂貴的她買下來作伴，並覺得愛情可以改變現況。歷經千辛萬苦，他終於買到一個粉紅包，卻無奈發現，那不是真愛。十分絕望的他，最後與其他被遺棄的包包們組成一個包包馬戲團，帶給人們歡樂。

### 獲獎心得

感謝教育部多年來執行設計戰國策，鼓勵學生參加各種國際競賽，具備國際觀是相當重要的。希望未來能將得獎作品持續發展、商品化，甚至集結推出國際版年鑑，推廣台灣設計給國外，幾年積累的力量應該是相當龐大的。感謝老師、家人、朋友、學校、設計戰國策以及所有幫助我的人。

林士揚
Lin, Shih-Yang

林京鈺
Lin, Jing-Yu

顏若筑
Yen, Jo-Chu

## 瘟神榜

## PLAGUE

### 作品概念

宗教信仰是人性的投射，人們求神拜佛的理由也隨著時代改變。我們將佛教的概念－五毒，貪、嗔、癡、慢、疑，做為對社會觀察的主題，將人性醜惡的一面展現在自創的神明身上，描述現代文明對社會的迫害，設計出一系列反映社會問題的邪神插畫海報。

### 獲獎心得

感謝指導老師的不吝指教；感謝同伴們日夜不息的一起完成作品；感謝觀眾願意停下腳步觀看。瘟神榜是一個實驗性插畫海報作品集，以社會議題出發，探討人性與社會表徵的關聯，或許我們都是抑制這些社會問題或是助長的力量，但有誰真的停下來思考這些看似與自己毫無相干問題的關聯？瘟神，就是你我心中助長的小怪獸，由一個念頭萌芽、從眾呼應、越加茁壯，直至怪力亂神。直到有一天，這世界 80% 的人都在做你認⊠是錯的事情，20% 的你認為誰是真理？誰才是神？

### 2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎

2014 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎

Red Dot Award

### 學校名稱

國立高雄師範大學 藝術學院
視覺設計學系

### 指導老師

廖坤鴻 Liao, Kun-Hung

黃苡蓁
Huang, I-Chen

官佩萱
Kuan, Pei-Hsuan

## 引路

## Escort: Safety Wayfinding Signage Design Exhibition

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎
Red Dot Award

### 學校名稱

國立臺灣科技大學 設計學院
工商業設計系

### 指導老師

林廷宜 Tingyi S. Lin

### 作品概念

此為臺北市邁向 2016 世界設計之都之避難場所與物資管理計畫中部份成果－應用視覺設計的特性在空間環境中引領明路；在物資管理上建立可視立見的視覺系統。

### 獲獎心得

避難場所的視覺指引系統是具有挑戰性的。這個全新的題材可能被應用到實際狀況中，於是我們發展三套風格不同的指標系統，其中一款是真正能在緊急情況中發揮效用所設計的「實務版」，具有明確的指示性，能夠在距離較遠的狀況下就被辨識出；其他兩款則是與指導老師一起討論的「風格款」，這兩款透過圖像風格的轉換，適合用於其他公共場所，在一般場合發揮指示效果。除了指標設計外，後面所舉辦的展覽更是提升我們展場設計以及視覺規劃等能力。感謝當時指導老師以及同學的幫忙，這是一個富有意義且成就感的專案。

吳羿蓉
Wu, Yi-Jung

## 彩虹油污

## Oil Rainbow
## Disappearing Creatures

### 作品概念

Oil Rainbow 是一種致命的彩虹，海鷗輪廓隱隱約約地呈現，象徵生物因為海洋的油汙汙染正逐漸消逝。彩虹般的鐳射燙金，不工整地覆蓋在海鷗輪廓上，也代表油污污染的難以控制，碎形的圖像象徵汙染正侵蝕這些生物的生命。

### 獲獎心得

在學習設計的途中，我不是一個出色的學生，也沒想過能有機會得到國際獎。謝謝韋堯老師指導的海報，讓我有機會到德國領獎；謝謝身邊朋友與同學的陪伴，大起大落時才不至於迷失方向；謝謝教育部的獎勵，分攤了部分昂貴的報名費與證書費。實際走了一趟德國之後，看到許多驚人的作品、跟不同國籍的設計師聊天切磋，還有旅程中不同的經歷，都是很棒的回憶以及日後創作的養分。希望在未來能持續創作，保持對設計的滿滿熱情，並透過設計的力量來改變這世界。

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎
Red Dot Award

### 學校名稱

國立臺灣科技大學 設計學院
工商業設計系碩士班

### 指導老師

王韋堯 Regina W.Y. Wang

官佩萱
Kuan, Pei-Hsuan

## 雨時糧 CIS 系列創作

## YU-SHIH-LIANG

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎
Red Dot Award

### 學校名稱

國立臺灣科技大學 設計學院
工商業設計系

### 指導老師

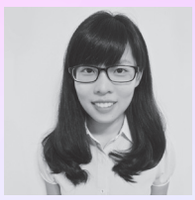
林廷宜 Tingyi S. Lin

### 作品概念

雨時糧之 CIS 系列創作是針對竹筍、醬菜等農產品為主題進行創作。品牌名稱源自於閩南語俗諺「好天也得積雨來糧」，傳達早期農家勤儉、珍惜食物之精神，其 CIS 之系列創作均圍繞此理念。

### 獲獎心得

這個作品是以自家農產品為例所進行的創作，創作內容主要圍繞閩南語、正體中文字設計以及農產品。這些元素都是我成長過程中非常熟悉且富有情感的事物，創作過程非常愉快且充滿熱忱，完成創作並獲獎時，更是令我十分興奮。得到這個獎項除了證明這個作品，也再次驗證視覺設計是表達產品內涵最佳的載具之一。除此之外，獲獎的肯定也鼓勵我繼續在視覺設計的領域中努力，更加關注在地性題材，並嘗試不同的表現形式，產出更多更好的作品。



林君穎
Lin, Chun-Ying

## 傑出華文漢字設計作品展

## Outstanding Chinese Character Design Works Invitation Exhibition

### 作品概念

此海報將西方近代平面設計中的網格系統原理，透過物質性的視覺轉化，融合傳統書道美學，發展出自由靈活的漢字設計。企圖融合今昔、東西方的藝術美學和設計理論，讓感性的漢字設計躍然於嚴謹而理性的網格之上，並創造出隨主題而生的漢字性格。

### 獲獎心得

本作品為當代漢字字體設計實驗，是傳統漢字與現代平面設計的觀念切磋與精神碰撞。透過參與國際競賽，讓傳統東方書法美學以現代平面設計之手法，創造新型字體設計風貌。未來期望能跳脫漢字向來靜態、平面、侷限於空間內部的欣賞模式，使之成為結合傳統藝術、現代設計、理性與感性、平面與實體空間的總和體驗，希冀能盡一己棉薄之力，發展出不同的觀賞與閱讀方式，強化網格系統下漢字的視覺震撼力，讓觀者投身語言的懷抱，並因此展開對漢字的重新認識和全新體驗。

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎
Red Dot Award

### 學校名稱

國立臺灣科技大學 設計學院
工商業設計系碩士班

### 指導老師

李根在 Lee, Ken-Tsai

陳盈蓉
Chen, Ying-Rong

洪琬婷
Hung, Wan-Ting

吳乙珊
Wu, Yi-Shan

徐郁棻
Xu, Yu-Fen

## 三十七

## Thirty-Seven

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎

2014 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎

Red Dot Award

### 學校名稱

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

中文發音中同一個音可以表示多個不同的字，而形成同音異字的有趣現象。我們將兩組同音不同字的詞彙視覺化，設計成一系列同音異字海報，讓更多人瞭解中文發音的趣味性。

### 獲獎心得

首先感謝評審老師給予此殊榮，讓我們更加肯定自己的實力。開始製作時遇到很多瓶頸，像是初審沒有通過，我們只有一個禮拜時間能重新思考方向。重新討論並翻了之前找的資料，於是決定製作關於中文的同音異字，就這樣開啟了這條路。感謝一起奮鬥至今的組員，沒有大家一路上的付出與努力，是不會有現在的成果；感謝認真且不放棄我們的指導老師，從來不否決我們的作品，總在最關鍵的時刻幫助我們；還要感謝身邊支持與幫助的同學，因為有你們的建議與鼓勵，才沒有迷失方向。再次感謝大家不求辛勞的付出，才有這番成就。

蕭本貴
Xiao, Ben-Gui

王瑋君
Wan, Wei-Chun

陳品良
Chen, Pin-Liang

鄔展承
Wu, Zhan-Cheng

歐佩玲
Ou, Pei-Ling

# 洄游

## Migration

### 作品概念

鮭魚從海中遷徙至位於河川上游的出生地並產卵，路途中的艱辛與困境都是孕育未來的過程。在本展覽的設計中，我們將人生比喻為河流，在旅程中遭遇高峰與低潮後，帶著豐富的體驗回歸並將所學貢獻給我們的土地。

### 獲獎心得

很榮幸參加並獲得本次的紅點傳達設計獎，得到肯定非常開心，這是送給自己最棒的畢業禮物。本次獲獎再次讓台灣新一代的設計實力獲得肯定，呼應了本作品「洄游」的概念，將四年所學奉獻給這塊土地。最後感謝樹德科技大學校方的全力協助、指導老師的用心監督，以及一路相挺的同學、朋友、家人。

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎

2014 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎

Red Dot Award

### 學校名稱

樹德科技大學 設計學院
視覺傳達設計系

### 指導老師

龔蒂菀 Kung,Ti-Wan

徐亦儒
Syu, Yi-Ru

吳婉慈
Wu, Wan-Tsu

孫偉庭
Sun, Wei-Ting

林時瑄
Lin, Shih-Hsuan

李道綱
Lee, Tao-Kang

吳凱融
Wu, Kai-Jung

吳品賢
Wu, Pin-Hsien

郭均富
Kuo, Chun-Fu

## 夏孵
## Hatch

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎
Red Dot Award

### 學校名稱
樹德科技大學 設計學院
視覺傳達設計系

### 指導老師
陳政昌 Chen, Jheng-Jhang

### 作品概念
細胞因子分裂增生的概念，結合逐漸成熟的蛋，將在夏天孵化成型。

### 獲獎心得
『不要放棄希望，因為夢想會在夏天孵化』一直以來夏孵的各位都因為老師的這句話，還有多方的勉勵與支持，才可以真的孵化出夢想，期許未來的路上可以孵化出更多夢想。

李家怡
Li, Jia-Yi

蔡昌叡
Tsai, Chang-Ruie

陳仁傑
Chen, Jen-Chieh

吳宜蓁
Wu, I-Chen

傅致維
Fu, Zhi-Wei

蘇柏翰
Su, Bo-Hen

蔡逸蓁
Tsai, Yi-Chen


# 餅乾包裝

# Cooookie Packaging

## 作品概念

為餅乾包裝「不好拿取」結構進行設計－市面上長筒型包裝因為內容物減少，當接近底部時，空間太深，手伸進去不易拿取；為餅乾包裝「方便壓碎」結構進行設計－解決一般消費者有將餅乾壓碎的嗜好，讓他們在使用過程中方便壓碎、方便倒出。

## 獲獎心得

感謝學校給我們一個很好的環境從事設計，順利地拿到意義重大的獎項。從一開始的簡單構想，透過張教授的指導，從草稿、精搞、成品、說明海報，到最後參賽的作品，也是一再修改希望呈現最好的水準。從英文翻譯到說明圖示，對我們來說都是第一次接觸的挑戰，可以說是非常辛苦，但是經過努力後，總算做出令大家滿意的結果。而設計就是要解決生活上的問題，從生活中的小細節去發想就能衍生出創意。

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎
Red Dot Award

## 學校名稱

樹德科技大學 設計學院
視覺傳達設計系

## 指導老師

張建豐 Chang, Chien-Feng

葛昌惠
Ge, Chang-Huei

## No Nuclear

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎
Red Dot Award

### 學校名稱

國立臺灣師範大學 藝術學院
設計學系碩士在職專班

### 指導老師

周賢彬 Chou, Shyan-Bin

### 作品概念

本系列作品以殘酷的構圖手法，傳達輻射污染對於人類所造成的危害，受到傷害的人們承受著身體上的病痛，與面對死亡的心靈恐懼。藉由 10 個主題，以戲劇性的構圖方式表現輻射對於生態、人體、孩童的直接威脅，也反思環境污染與生態保育的重要。

### 獲獎心得

非常感謝 IDC 設計戰國策獎勵的肯定，讓我們能在國際舞台為台灣發聲，並持續創作有理念的作品。

宋家瑋
Sung, Chia-Wei

賴韻安
Lai, Yun-An

周姿儀
Chou, Tzu-Yi

莊蕙寧
Chuang, Hui-Ning

黃莉蓁
Huang, Li-Chen

鄭郁霖
Cheng, Yu-Lin


# 尋尋秘蜜

# Secret Honey

## 作品概念

現代人們越來越注重天然食品，蜂蜜是個不二選擇。台灣位於亞熱帶國家，非常適合蜜蜂的生存，本土花卉甚多使得蜂蜜的種類更豐富。我們尋找台灣較少為人知的蜂蜜，並以稀有蜜為上選，使消費者有更多元化的選擇。

## 獲獎心得

感謝崇右技術學院幫助報名德國紅點設計獎；感謝指導老師和大家對於作品的重視與努力。從開始發想、市售產品分析到印刷製成等過程，即使遇到困難也一起突破，從中學習到更多，對於每個環節也更加謹慎。從入圍到獲獎，且有機會到德國領獎，見識各個國家的設計師與作品，心情非常地激動。當實際踏入被譽為設計國家的土地，目睹到德國的風采及藝術氣息，也是打開眼界的一段旅程，更是我們繼續朝著夢想前進的動力。

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎

2014 Red Dot Award: Communication Design

紅點獎

Red Dot Award

## 學校名稱

崇右技術學院
視覺傳達設計系

## 指導老師

蔡啟清 Tsai, Chi-Ching

賴冠宇
Lai, Kuan-Yu

## 台灣

## TAIWAN

2014 第 13 屆墨西哥國際海報雙年展

2014 13th The International Biennale of Poster in Mexico

入選

Selected

學校名稱

臺南應用科技大學 設計學院
視覺傳達設計系

作品概念

台灣國徽的符號，搭配台灣特有種－櫻花鉤吻鮭，符合其逆流而上的生態本質，也隱含台灣勇於在世界潮流中，向上精進的意涵。

獲獎心得

很榮幸能在墨西哥海報雙年展入圍，也感謝無數曾經幫助過我、給予過我意見的人，在大學這幾年給予我很多的啟發。這個獎項是我參加比賽以來，第一次得到的認可，對我來說是一個很大的鼓勵。今後在設計的這條道路上我會更加努力，抱持著最大的熱情，以及嚴謹的態度面對，也會像作品一樣，強調人類必須尊重自然、愛護自然，才能永續發展，以人道精神傳達對世界的關懷、對生態的重視。

徐靜蘭
Hsu, Ching-Lan

## 僅取所需

## Take just enough

### 作品概念

以購物推車圖像及推車內文字 Take just enough 和食物結合，希望透過簡單明瞭的圖像傳達「僅取所需」的意象。

### 獲獎心得

這次很開心也很榮幸能在墨西哥國際海報雙年展中入圍，並且獲得教育部的獎勵。這是我第一次參加國際性的設計競賽，其實在參加的時候想都沒有想過能夠入圍，算是一個特別的經驗，更是我學習設計的路上一個很大的鼓勵。很感謝黃儀婷老師鼓勵我參加這個比賽，並且在過程中給我很多建議還有方向的指導，也謝謝教育部給予的肯定及鼓勵。

2014 第 13 屆墨西哥國際海報雙年展
2014 13th The International Biennale of Poster in Mexico

入選
Selected

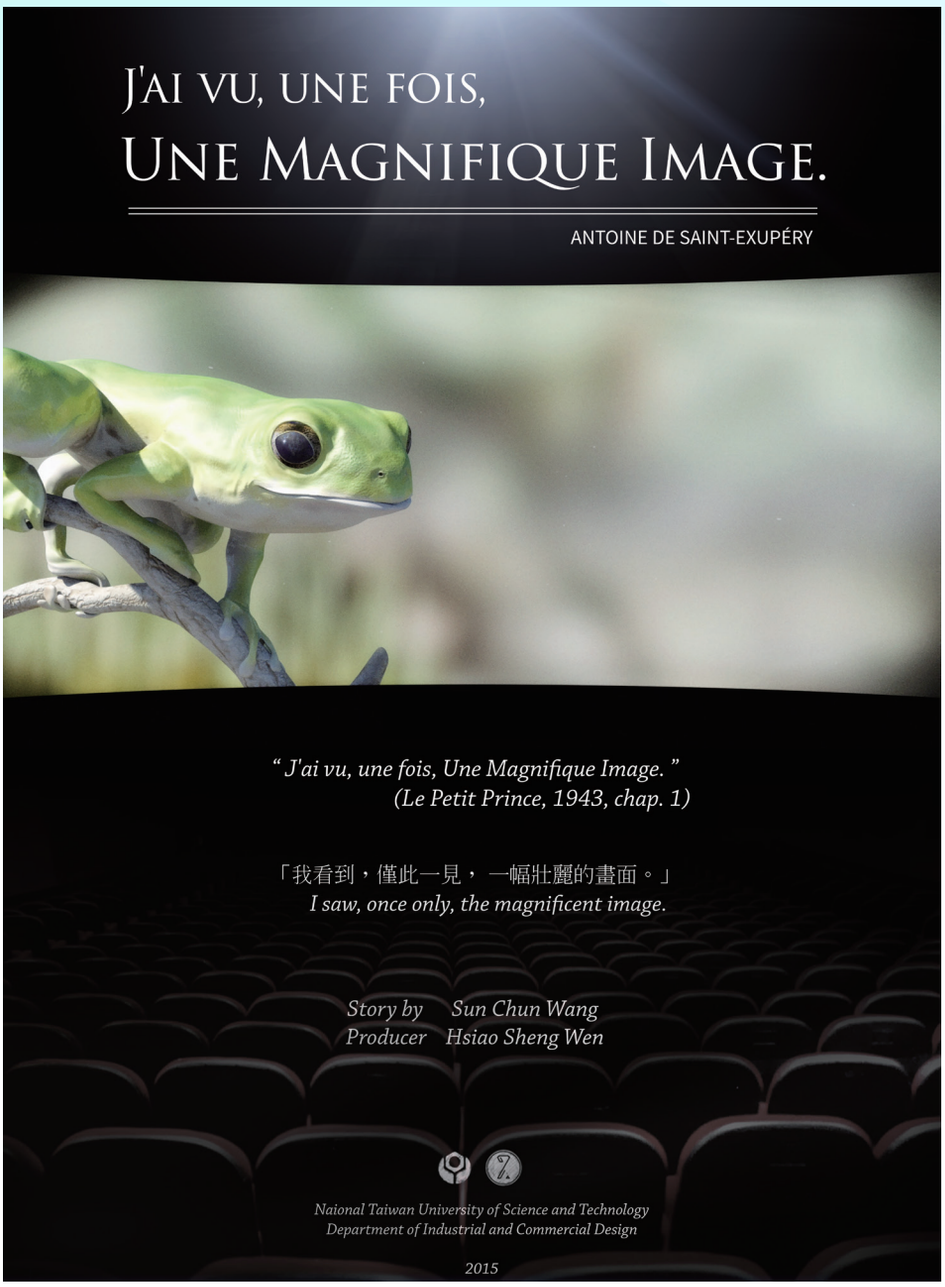
### 學校名稱

中原大學 設計學院
商業設計學系

### 指導老師

黃儀婷 Huang, Yi-Ting

蕭勝文
Hsiao, Sheng-Wen




## 我看到，僅此一見，一幅壯麗的畫面

## J'ai vu une fois Une Magnifique Image.

2015 第 18 屆荷蘭動畫展
2015 18th Holland Animation Film Festival (HAFF)
入選

### 學校名稱

國立臺灣科技大學　設計學院
工商業設計系碩士班

### 指導老師

孫春望 Sun, Chun-Wang

### 作品概念

Each of these three animals has its own unique vision system: compound eyes, motion capture and fish eye; these systems happen to be a food chain. For living animals, the moment of being eaten may be the most magnificent image, seen once only in the whole life.

### 獲獎心得

好的故事不只展現一段印象深刻的旅程，觀者甚至可以形塑出作者的性格、態度、觀點，即使從不認識這個人。這種貼近的熟悉感，只會出現在作者與觀者的私人連結中。學習一個人說故事的方式，則會受到他的性格影響，如果我在說故事時有成就些許慧黠、犀利的切入觀點、理性決斷的乾脆，形塑一個故事、成就一個角色，都必須歸功於指導教授十年教導。

周廷威
Jhou, Ting-Wei

蔣友芝
Jiang, You-Chih

黃瀚緯
Huang, Han-Wei

陳忠仕
Chen, Chung-Shih

# 鍾馗
# Zhong-Kui

## 作品概念

題材取自古老的中國歷史故事：鍾馗捉妖，加以改編。鍾馗為驅魔的大神專捉惡鬼，身邊常跟隨著一隻蝙蝠，為他四處偵查邪惡魔鬼。鍾馗會挖去惡鬼的雙眼，將其吞噬。故事背景設定於現代，一個歹徒對於慾望的貪婪而變成妖孽，四處燒殺擄掠，使得鍾馗親臨現世將其收服。

## 獲獎心得

第一時間除了驚喜外，是非常興奮得到肯定。能在眾多優秀參賽作品中脫穎而出，真的是我們的榮幸。日夜的付出甚至將工作室當成第二個家，一切辛勞都值得了。認真地看待每個環節、遇上問題便開會討論解決、這段過程中相互磨合成長，除了感謝彼此對這部作品的努力與付出，也很感謝一路上支持並給予鼓勵的人。更感謝過去曾不看好我們的人，讓我們更加想要證明自己的實力。此時我們可以開心並驕傲地說：我們做到了！

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎
Red Dot Award

## 學校名稱

銘傳大學　設計學院
數位媒體設計學系

## 指導老師

賀天穎 Ho, Tien-Ying

黃婉甄
Huang, Wan-Chen

吳芳華
Jackson Goh, Fang-Hwa

楊峻鵬
Yeo, Chin-Phang

陳珠鳳
Tan, Fong-Cu

廖崇恩
Raymond Liaw, Chong-Earn

## 動之心

## HA BE KENIN

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎
Red Dot Award

### 學校名稱

銘傳大學 設計學院
數位媒體設計學系

### 指導老師

詹仕鑑 Chan, Shih-Chien

### 作品概念

人類在不斷的開發過程中，傷害了大地及許多動物，當動物反抗時，我們無情的殺害它。只是地球是所有生物共存的，人類真的不該如此自私地霸占這塊土地。

### 獲獎心得

感謝評審們對我們作品的肯定，『動之心』是我們花了將近一年的時間與精力製作完成的，在這次比賽中獲得合作經驗和對動畫充滿熱忱與自信的心。在我們多次討論與老師的引導之下，使我們可以很明確地選擇主題與風格，加上受到國際知名競賽紅點的肯定，讓我們這組人員重新獲得自信與榮耀，不枉費往日的努力，使我們充滿了對創作的熱衷。多謝系上的老師，一直以來對我們的栽培與教導，指引我們往正確的方向前進，使我們能夠獲得此榮耀。

林慈馨
Lin, Cih-Sin

朱哲頡
Chu, Che-Chieh

# 一粒米

# Story of Rice

## 作品概念

稻米是傳統華人日常生活中最重要的主食。近年由於現代人對於稻米知識的誤解與異國料理的大量引進，導致稻米消費量逐年下滑。為了鼓勵大家重拾對米飯的熱愛，並將米食文化推廣至國際，本團隊製作一部關於稻米發展的趣味教學動畫，內容以稻米常識、錯誤迷思、代表人物、社會事件等串成一部教育性動畫片。

## 獲獎心得

很開心榮獲 104 年度 IDC 設計戰國策獎學金，感謝各位評審以及主辦單位給予我們肯定，看到努力和堅持有了收穫，讓我們非常感動和欣慰。「一分耕耘，一份收穫」想要得到多少成果，就必須先付出同等努力。很感謝母校的栽培之恩，讓我們在良好的環境中學習。在此還要特別感謝指導我們的龔老師，在她努力的教導下，讓我們的作品能被國際看見，也從中學習到很多專業能力。

2014 德國紅點設計獎 - 傳達設計獎
2014 Red Dot Award: Communication Design
紅點獎
Red Dot Award

## 學校名稱

樹德科技大學　設計學院
視覺傳達設計系

## 指導老師

龔蒂菀 Kung, Ti-Wan

# COMPETITION INFORMATION

# 國際競賽資訊


「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」獎勵要點 162

「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 164

「教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫」國際競賽簡介 166

# 「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

## 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，促使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，並透過參賽作品之觀摩學習，擴展學生視野及提昇相關人力素質。

## 三、申請條件

國內公私立高級中等以上學校在學學生，並具有中華民國國籍者。

## 四、獎勵基準

（一）競賽獎金 : 參加本部公告之國際競賽且成績優異者，依下列規定核發獎金：

| 項目 / 等級 | 全場大獎 | 金獎（第一名） | 銀獎（第二名） | 銅獎（第三名） | 優選 | 入選 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 第一等 | 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）差旅費補助 : 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參加頒獎典禮國外差旅費：

| 項目 / 等級 | 補助金額 |
|---|---|
| 第一等<br>第二等<br>第三等 | 艙等 : 經濟艙<br>補助往返機票費上限（檢據核實報銷）：<br>歐洲地區每名四萬元<br>美洲地區每名三萬元<br>亞洲地區每名一萬五千元 |
| 備 註 | 1. 獲獎學生申請差旅費補助，以申請者一人為限。<br>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，出國領獎須由指導老師（以一位為限）陪同參加者，指導老師並核發等額之差旅費補助。 |

## 五、申請及審查作業

（一）各校於本部規定期程內，有學生參加本部公告之國際競賽且成績優異者，得於每年六月三十日前，檢附獲獎成果向本部提出申請；本部於當年度受理前一年度七月一日至當年度六月三十日期間，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得獎者姓名及作品名稱之得獎相關證明文件。

（五）本部原則於每年八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

獲獎金獎勵之學生，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，應由其就讀學校於次年一月三十一日前，依本部補助及委辦經費核撥結報作業要點辦理核結。

## 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」項目一覽表

## 一、綜合設計類

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 德國紅點設計獎 | Red Dot Design Award | 第一等 |
| 2 | 美國傑出工業設計獎 | Industrial Design Excellence Award (IDEA) | 第一等 |
| 3 | 德國 iF 獎 | iF Award | 第一等 |
| 4 | 英國設計與藝術指導協會學生獎 | D&AD Student Awards | 第一等 |
| 5 | 奧地利國際電子藝術競賽 | Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts | 第一等 |
| 6 | 英國倫敦國際獎 | London International Awards | 第一等 |
| 7 | 日本優良設計獎 | Good Design Award (G Mark) | 第一等 |
| 8 | Adobe 卓越設計大獎 | Adobe Design Achievement Awards (ADAA) | 第一等 |
| 9 | 荷蘭 :Output 國際學生大賞 | :output International Student Award | 第二等 |

## 二、產品設計類

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 德國 iF 獎 | iF Award | 第一等 |
| 2 | 德國百靈國際設計大賽 | Braun Prize International Design Award | 第一等 |
| 3 | 義大利資訊與通訊技術獎 | Smau Information And Communication Technology Award | 第一等 |
| 4 | 德國紅點設計獎 | Red Dot Design Award | 第一等 |

## 三、視覺傳達設計類

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 波蘭華沙國際海報雙年展 | International Poster Biennale In Warsaw | 第一等 |
| 2 | 捷克布魯諾國際平面設計雙年展 | International Biennale Of Graphic Design In Brno | 第一等 |
| 3 | 日本富山國際海報三年展 | International Poster Triennial In Toyama | 第一等 |
| 4 | 法國蕭蒙國際海報節國際競賽學生展 | Students, All To Chaumont' Poster Competition | 第一等 |
| 5 | 義大利波隆那國際兒童書插畫展 | Bologna Children's Book Fair - Illustrators Exhibition | 第一等 |
| 6 | 墨西哥國際海報雙年展 | The International Biennale Of Poster In Mexico | 第一等 |
| 7 | 紐約藝術指導協會年度獎 | New York Art Directors Club Annual Awards | 第一等 |
| 8 | 英國設計與藝術指導協會學生獎 | D&AD Student Awards | 第一等 |
| 9 | 英國倫敦國際獎 | London International Awards | 第一等 |
| 10 | 美國傳達藝術年度設計及廣告獎 | Communication Arts Design And Advertising Annual Competition | 第一等 |
| 11 | 芬蘭拉赫第國際海報雙年展 | Lahti Poster Biennial | 第一等 |
| 12 | 美國 One Show Interactive 廣告創意獎 | One Show Interactive | 第一等 |
| 13 | 東京 TOKYO TDC 字體設計競賽 | Tokyo Type Directors Club Annual Award | 第一等 |
| 14 | NY TDC 紐約字體設計競賽 | NY TDC Awards | 第一等 |
| 15 | 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎 | Golden Bee- Moscow International 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 | 荷蘭動畫展 | Holland Animation Film Festival | 第一等 |
| 3 | 加拿大渥太華國際動畫影展 | Ottawa International Animation Festival | 第一等 |
| 4 | 法國安錫動畫影展 | Annecy International Animated Film Festival | 第一等 |
| 5 | 德國柏林短片影展 | International Short Film Festival Berlin | 第一等 |
| 6 | 奧地利國際電子藝術競賽 | Prix Ars Electronica-International Competition For Cyberarts | 第一等 |
| 7 | 英國倫敦國際獎 | London International Awards | 第一等 |
| 8 | 潛能創意盃 | Image Cup | 第一等 |
| 9 | 韓國富川國際學生動畫影展 | Puchon International Student Animation Festival | 第二等 |
| 10 | 日本廣島國際動畫影展 | International Animation Festival Hiroshima | 第二等 |
| 11 | 澳洲墨爾本國際動畫影展 | Melbourne International Animation Festival | 第三等 |

## 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 ( 雙年展 ) | International Ceramics Festival Mino,Japan | 第一等 |
| 3 | 義大利法恩扎當代國際陶藝獎 ( 雙年展 ) | International Competition Of Contemporary Ceramic Art | 第一等 |
| 4 | 韓國京畿道國際陶瓷雙年展 | Gyeonggi International Ceramic Biennale | 第一等 |
| 5 | 日本伊丹國際當代首飾 ( 工藝 ) 展 | Itami International Contemporary Jewellery(Craft) Exhibition | 第一等 |
| 6 | 德國杜塞道夫「Friedrich Becker」獎 | Friedrich Becker Preis Düsseldorf | 第二等 |
| 7 | 韓國清州國際工藝大賽 ( 雙年展 ) | The Cheongju International Craft Biennale | 第二等 |
| 8 | 荷蘭新傳統首飾國際設計競賽及巡迴展 | New Tradition Jewellery, International Design Contest And (Travelling) Exhibition | 第二等 |

# 「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／產品設計類：編號 04，第一等

## 德國紅點設計獎－產品設計獎
## Red Dot Award: Product Design

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | Design Zentrum Nordrhein Westfalen, Essen, Germany<br>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，起源可追溯到 1955 年。德國紅點設計獎分為：「紅點設計獎－產品設計獎」、「紅點設計獎－傳達設計獎」及「紅點設計獎－設計概念獎」。 |
| 參賽資格 | 世界各地的製造商與設計師，其設計產品目前正在量產製造者，皆可報名 2016 年紅點設計獎－產品設計競賽。參賽的設計產品必須於 2014 年 1 月之後公告上市，並且需在 2016 年 7 月 1 日之前投入量產。非工業量產的產品不得報名參加德國紅點設計獎－產品設計競賽。 |
| 收件期限 | 較早報名：2015 年 12 月 4 日前<br>一般報名：2016 年 1 月 26 日前<br>逾期報名：2016 年 2 月 10 日前 |
| 參賽費用 | 較早報名：260 €<br>一般報名：350 €<br>逾期報名：450 €<br>所有參賽費用均須外加 19% 的德國增值稅。報名費已包括評審時的展示費用。若作品獲獎後將收取其他項目費用，詳情請見官網”Winners’ Package” |
| 參賽類別 | 1. 客廳和臥室佈置、2. 家電、3. 廚房用品、4. 餐具擺設與烹飪用品、5. 衛浴與溫泉養生、6. 冷暖空調科技、7. 照明設備與燈具、8. 園藝工具與庭院用品、9. 戶外休閒、10. 運動用品、11. 腳踏車及腳踏車配件、12. 休閒及遊戲、13. 音樂樂器及設備、14. 嬰兒及小孩、15. 流行生活及配件、16. 手錶、17. 珠寶、18. 室內設計、19. 室內設計物件、20. 材料及表面材質、21. 城市設計及公共空間、22. 辦公室傢俱及辦公椅、23. 文具、24. 工業機械及機器人、25. 工具、26. 生命科學及醫療、27. 汽車、28. 汽車配件、29. 消費性電子產品及相機、30. 溝通、31. 電腦及資訊科技 |
| 評審時程 | 評審：2016 年 2 月<br>公布結果：2016 年 3 月<br>頒獎典禮：2016 年 7 月 4 日<br>特展：2015 年 6 月 30 日至 7 月 26 日<br>線上展覽：2016 年 7 月 4 日開始<br>紅點設計年鑑：2016 年 7 月 4 日出版 |
| 評審標準 | 1. 創新表現、2. 功能實用、3. 造型品質、4. 人體工學、5. 耐用程度、6. 情感與象徵內涵、7. 產品周邊系統整合、8. 直覺易用、9. 環保 |
| 聯絡方式 | 競賽相關問題：<br>Ms Katharina Kryszon<br>Tel.: +49 (0)201 30104-27<br>Fax: +49 (0)201 30104-40<br>E-Mail: kryszon@red-dot.de<br><br>Mr René Klügling<br>Tel.: +49 (0)201 30104-42<br>Fax: +49 (0)201 30104-40<br>E-Mail: kluegling@red-dot.de<br><br>運送 / 回收作品相關問題<br>作品收件地址：<br>Design Zentrum Nordrhein Westfalen e.V.<br>red dot design award 2013<br>judging hall<br>Witzlebenstraße 14<br>45472 Mülheim an der Ruhr<br>Germany<br>Logistics team<br>Tel.: +49 208 3777787 / 3021886<br>Fax.: +49 208 3021885<br>E-Mail: logistics@red-dot.de<br><br>推薦之報關行<br>Beate Sobottka<br>Tel.: + 49 221 284-9248<br>E-Mail: beate.sobottka(at)kuehne-nagel.com<br>David Engels<br>Tel.: +49 221 284-9246<br>E-Mail: david.engels(at)kuehne-nagel.com<br><br>年鑑圖片相關問題：<br>Ms Theresa Falkenberg<br>Tel.: +49 201 8141 811<br>Fax.: +49 201 8141 810<br>E-Mail: falkenberg@red-dot.de |
| 參考資料 | 官方網站 http://red-dot.de/pd/?lang=en |

綜合設計類：編號 01，第一等

# 德國紅點設計獎－傳達設計獎
# Red Dot Award: Communication Design

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | Design Zentrum Nordrhein Westfalen, Essen, Germany<br>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，起源可追溯到 1955 年。德國紅點設計獎分為：「紅點設計獎－產品設計獎」、「紅點設計獎－傳達設計獎」及「紅點設計獎－設計概念獎」。 |
| 參賽資格 | 「紅點設計獎－傳達設計獎」開放給設計師、廣告公司、設計事務所、及傳播設計作品的委託客戶。參賽作品需於 2013 年 7 月 1 日至 2016 年 7 月 1 日間公佈發表或出版 ( 報名參與 junior award 組別的作品不受此時間限制 )。<br>＊參賽者可將一件作品以不同組別參賽 ( 最多 3 個組別為限 )，但需分別為組別之作品重新註冊。<br>＊任何之前曾參與或在德國紅點設計獎－傳達設計獎獲獎的作品將不能參賽。<br><br>Red dot : junior award ( 初級特優獎 )<br>＊ junior award 是「紅點設計獎－傳達設計獎」競賽的一部份。在學生和新銳設計師 ( 畢業未超過兩年者 ) 皆可參與。<br>＊參賽者必須附上學生身份證副本或畢業文憑副本，並且必須是作品的原創者。 |
| 收件期限 | 較早報名：2016 年 4 月 5 日前<br>一般報名：2016 年 5 月 12 日前<br>逾期報名：2016 年 6 月 10 日前 |
| 參賽費用 | 較早報名：195 €<br>一般報名：245 €<br>逾期報名：315 €<br>＊所有參賽費用均須外加德國增值稅。<br>＊ junior award（初級特優獎）參賽者報名費享有 8 折優惠。<br>＊ 2014 年起不再收取技術或手續費。<br>＊作品若需歸還，需要另外繳交費用 95 € +19% 稅金。 |
| 參賽類別 | 1. 企業設計與識別系統、2. 品牌設計與識別系統、3. 年誌 (Annual Reports)、4. 廣告、5. 包裝設計、6. 海報、7. 字體、8. 插畫、9. 出版品與印刷品、10. 線上 (Online)、11.App 設計、12. 介面設計、13. 電影與動畫、14. 聲音設計、15. 空間傳達、16. 遊戲設計、17. 社會責任 |
| 評審時程 | 評審：2016 年 7 月<br>頒獎典禮：2016 年 11 月 4 日 |
| 評審標準 | 1. 設計品質與美感、2. 創意與識別度、3. 明確性與情感表達、4. 工藝與質感 |
| 聯絡方式 | ＊紅點傳達設計獎專案經理<br>Louisa Milk<br>電話 : +49 201 30 10 4-23<br>Email: milk@red-dot.de<br>＊設計競賽、報名、展覽、研討會相關文題<br>Birthe Herder<br>電話 : +49 201 30 10 4-49<br>Email: herder@red-dot.de<br><br>＊台灣聯絡方式<br>Teresa Chen<br>電話 : +886 2 2748 0430-10<br>Email: taipei@red-dot.de<br><br>＊展覽和紅點慶典<br>Julia Hermey<br>電話 : +49 201 30 10 4-24<br>Email: hermey@red-dot.de<br><br>＊年鑑及線上展覽<br>Theresa Falkenberg<br>電話 : +49 201 8141-811<br>Email: falkenberg@red-dot.de<br><br>＊行銷宣傳、公關<br>Verena Lissek<br>電話 : +49 201 30 10 4-35<br>Email: v.lissek@red-dot.de |
| 參考資料 | 官方網站 http://red-dot.de/cd/zh/participation-conditions/ |

綜合設計類：編號 01，第一等／產品設計類：編號 04，第一等

# 德國紅點設計獎－設計概念獎
# Red Dot Award: Design Concept

**主辦單位**

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，起源可追溯到 1955 年。德國紅點設計獎分為：「紅點設計獎－產品設計獎」、「紅點設計獎－傳達設計獎」及「紅點設計獎－設計概念獎」。

**參賽資格**

＊全球的設計師、公司、學院、工作室、發明人、設計學生和專業人士都有資格參與競賽。
＊在 2016 年 7 月 1 日之前尚未在市場上銷售或生產的發明、創新設計都可參賽。
＊所有參賽作品必須是參賽者本人的作品。

**收件期限**

較早報名：2016 年 1 月 1-27 日 ( 享有初評審優勢 )
一般報名：2016 年 3 月 23 日前 ( 享有初評審優勢 )
逾期報名：2016 年 5 月 18 日前

＊初評審優勢
1. 可以用英文、中文、德文、或韓文呈現你的設計概念。在評審表示你的設計概念有贏得 Red dot 的潛力之前，您無須將作品翻譯成英文，可以節省時間跟費用。
2. 您可以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。

**參賽費用**

| 參賽者類別 | 較早報名 | 一般報名 | 評審展示費 | 逾期報名 ( 作品提交費 + 評審展示費 ) |
|---|---|---|---|---|
| 公司 ( 超過 10 人 ) | 130 | 150 | 280 | 430 |
| 公司 (10 人以下 ) | 110 | 130 | 240 | 370 |
| 設計工作室 | 110 | 130 | 240 | 370 |
| 學院 / 大學 | 110 | 130 | 240 | 370 |
| 個人 | 30 | 50 | 120 | 170 |
| 團體 (2 人 ) | 50 | 70 | 150 | 220 |
| 團體 (3 人 ) | 70 | 90 | 180 | 270 |
| 團體 (4 人 ) | 90 | 100 | 210 | 310 |
| 團體 (5 人 ) | 110 | 130 | 240 | 370 |
| ＊以上幣值均為新加坡幣 (SGD) | | | | |

＊較早報名期及一般報名期之參賽費用均享有報一贈一之優惠：如您共提交 2 件參賽作品，則第 2 件作品免費，以此類。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 : 在較早報名作品提交期和一般作品提交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. 公共空間、2. 生活居所、3. 移動運輸、4. 能源、5. 環保、6. 衛浴用品、7. 家用電器、8. 烹飪用品、9. 室內用品、10. 照明、11. 傢俱、12. 智慧生活、、13. 辦公用品、14. 工業設備、15. 勘探設備、16. 保護、17. 安全、18. 生命科學、19. 第三齡用品 (50 歲以上人士 )、20. 通訊、21. 互動、22. 行動生活、23. 影音視聽娛樂用品、24. 時尚、25. 表層設計、26. 教育、27. 消遣、28. 休閒裝置設備、29. 旅行、30. 服務、31. 動植物

**評審時程**

最終評審：2016 年 6 月
頒獎典禮：2016 年 9 月 22 日

**評審標準**

1. 創新程度、2. 美感品質、3. 實現可能性、4. 功能與效用、5. 情感、6. 影響

**聯絡方式**

官方網站提供聯繫方式 ( 線上提交問題 ) http://www.red-dot.sg/en/info/contact/

**參考資料**

官方網站 http://www.red-dot.sg/zh/participate/

綜合設計類：編號 02，第一等

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

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | Industrial Designers Society of America (IDSA) , Herndon, USA<br>美國傑出工業設計獎 IDEA 自 1980 年迄今已有 34 年歷史。作為全球最有影響力的工業設計競賽之一，設立的目的旨在提高企業及大眾對於工業設計的認識，提昇使用者的生活品質，也期望達到增進經濟效應為目的。IDEA 表彰展示來自世界各國工業設計的優秀作品，讓所有人理解優秀工業設計對於生活和經濟的正面影響。IDEA 特別著重設計的原創概念及人文關懷，被視為難度最高的設計比賽。 |
| 參賽資格 | 參賽者資格：<br>＊世界各地之設計工作者皆可參加。<br>＊學生參賽只可參加「學生設計類」。<br>＊去年參賽但未獲獎之作品，如符合今年之參賽要求，則仍可報名參賽。<br>＊同一款產品可以提交到多種類別下同時參賽，但要分別計費。同一款作品不會同時獲得多種產品類獎項（比如醫療 / 科學和戶外 / 花園），但同一款作品可以既獲產品類別獎項，也獲如下其中一種或多種獎項：設計策略獎、設計研究獎…等。<br>＊作品初選，參賽者一律使用網路線上繳件。決選時才需繳交實體作品。<br>作品資格：<br>＊產品須在 2014 年 3 月至 2016 年 3 月之間上市銷售，即產品須在此期間，以其最終形式、通過正常銷售渠道、提供與其原計劃之最終用戶。有鑑於參賽「社會影響力」類別之下的產品通常為支援或捐助之用，此限制對其不適用。<br>＊學生設計類別：學生作品需為 2014 年 3 月至 2016 年 3 月繳交至學校之作品。<br>＊設計概念類別作品則不能為已量產產品，並且須於 2014 年 3 月至 2016 年 3 月完成或遞交給客戶。<br>＊設計研究類類別作品需於 2011 年 3 月至 2016 年 3 月遞交給客戶或學校。 |
| 收件期限 | 一般收件：2016 年 1 月 4 日 ~3 月 18 日<br>逾期收件：2016 年 3 月 19 日 ~4 月 1 日 |
| 參賽費用 | IDSA 會員 $325　逾期 $150　決賽評審 $425<br>非會員 $475　逾期 $175　決賽評審費 $525<br>學生 $125　逾期 $100　決賽評審費 $125<br>學生 ( 非會員 ) $175　逾期 $125　決賽評審費 $125<br>＊以上費用皆以美金計算 |
| 參賽類別 | 產品類：<br>1. 自動化與交通 2. 兒童產品 3. 商用與工業產品 4 通訊工具 5. 電腦設備 6. 環境 7. 園藝與戶外 8. 廚房 9. 客廳與臥室 10. 休閒 11. 醫學診療及科學產品 12. 辦公及生產力 13. 個人配件 14. 服務設計 15. 社會影響設計 16. 居家與衛浴<br>設計類：<br>1. 設計策略 2. 數位設計 3. 包裝及平面設計 4. 學生設計類 5. 設計研究 |
| 評審時程 | 線上審查 ( 第一階段 )：2016 年 4 月 6 日 -29 日<br>入圍通知：2016 年 5 月 4 日<br>第二階段申請及費用繳交：2016 年 5 月 27 日<br>第二階段審查：2016 年 6 月 3 日 -6 日<br>獲獎通知：2016 年 6 月 17 日<br>頒獎典禮：2016 年 8 月 20 日 |
| 評審標準 | 1. 創新性、2. 對於使用者的效益、3. 對於社會及自然生態之效益、4. 對於客戶的效益、5. 視覺吸引力及美感、6. 產品實用性、嚴謹度、可靠性、7. 內部因素與方法、戰略以及可實施性 |
| 聯絡方式 | Ben Chisholm<br>benc@idsa.org<br>+011-703-707-6000 ext. 111 |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.idsa.org/idea |

綜合設計類：編號 03，第一等

# 德國 iF 設計獎
# iF Design Award

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | iF International Forum Design, GmbH, Hannover, Germany<br>自 1954 年開辦的 iF 設計大獎享有高度國際知名度，該獎項已被公認為全世界最重要的設計競賽之一，近年來每年皆吸引來自超過 30 個國家 1,800 多項產品參賽。由國際知名設計師組成的評審委員，不僅嚴格地查看並且選拔獲獎的參賽作品，同時保證 iF 的特殊地位和 iF 標誌的優質聲譽。<br><br>iF 獎項共有七大項：1. 產品、2. 包裝、3. 視覺傳達、4. 室內設計、5. 專業概念、6. 服務設計、7. 建築。 |
| 參賽資格 | ＊產品、包裝、傳達、室內設計、建築及服務設計類之參賽作品必須在申請比賽 2 年內完成，假如作品在此期間尚未落實，他們必須在 2017 年實現或是發表。<br>＊專業概念及研究需是在 2018 年前尚未被計畫或預期。 |
| 收件期限 | 較早報名：2016 年 6 月 30 日前<br>一般報名：2016 年 10 月 20 日前<br>作品運送：2016 年 12 月 2 日前 |
| 參賽費用 | 1. 產品 :<br>較早報名 :350 €<br>一般報名 :450 €<br><br>2. 其他 ( 包裝、傳達、室內設計、專業概念、服務設計、建築 ):<br>較早報名 :275 €<br>一般報名 :375 €<br>＊報名費包含：處理費 、評選作業 、評選會議前參賽作品的收取以及儲存管理 |
| 參賽類別 | 1. 產品<br>1. 交通設計 / 特種車輛、2. 休閒 / 運動、3. 嬰兒 / 孩童 4. 手錶 / 珠寶 5. 影音設備、6. 電視 / 相機、7. 通訊、8. 電腦 9. 辦公室、10. 照明、11. 家庭家具、12. 廚房、13. 居家 / 餐具、14. 浴室、15. 建築技術、16. 公共設計、17. 醫藥 / 保健、18. 工業 / 技術行業、19. 材料 / 紡織 / 牆壁 + 地板<br>2. 包裝<br>1. 飲料、2. 食物、3. 美容 / 健康、4. 醫學 / 醫療產品、5. 家庭、6. 消費類產品、7. 工業產品 /B2B 、8. 獨立性包裝<br>3. 傳達<br>1. 網頁 2. Apps/ 軟體 3. 電影 / 影片 4. 企業識別 5. 品牌識別 6. 雜誌 / 報章 / 出版品 7. 廣告 8. 年度刊物 9. 文字設計 / 標誌 10. 節慶活動<br>4. 室內設計<br>1. 展覽、2. 商店 / 展示間、3. 飯店 /SPA/ 餐廳 / 酒吧、4. 居家、5. 辦公室 / 工作區域、6. 公共空間、7. 空間裝置<br>5. 專業概念 (Professional Concept)<br>1. 行動功能、2. 生活空間、3. 永續、4. 健康、5. 食物 / 水、6. 工具、7. 教育、8. 易用性 / 介面、9. 全、10. 娛樂<br>6. 服務設計<br>1. 健康、2. 傳輸 / 邏輯、3. 儲蓄 / 保險、4. 零售 (retail)、5. 旅遊、6. 教育、7. 政府 / 機構<br>7. 建築<br>1. 公共空間、2. 住宅、3. 辦公室 / 工業場所、4. 商店 / 招待處、5. 城市 / 景觀、6. 混合使用空間 |
| 評審時程 | 評審會議：2017 年 1 月 24-26 日<br>獲獎公告：2017 年 1 月底<br>頒獎典禮、線上展覽：2017 年 3 月 10 日<br>iF 設計展：2017 年 3 月 11 日於德國漢堡 |
| 聯絡方式 | 吳佳倩<br>(iF Design Asia Ltd. 大中華區業務 )<br>+886-2-27667007<br>joan.wu@ifdesign.tw<br><br>Frank Zierenberg<br>+49-511-54224 ext. 216<br>frank.zierenberg@ifdesign.de<br><br>Rylana Kossol<br>+49-511-54224 ext. 206<br>rylana.kossol@ifdesign.de |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.ifdesign.de/index_e |

綜合設計類：編號 03，第一等

# 德國 iF 學生設計獎
# iF Student Design Award

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | iF International Forum Design, GmbH, Hannover, Germany<br>自 1954 年開辦的 iF 設計大獎享有高度國際知名度，該獎項已被公認為全世界最重要的設計競賽之一，近年來每年皆吸引來自超過 30 個國家 1,800 多項產品參賽。由國際知名設計師組成的評審委員，不僅嚴格地查看並且選拔獲獎的參賽作品，同時保證 iF 的特殊地位和 iF 標誌的優質聲譽。<br>iF 獎項分別為 iF 產品設計獎 (iF product design award)、iF 傳達設計獎 (iF communication design award)、iF 包裝設計獎 (iF packing design award) 以及專門為學生設立的 iF 概念設計獎 (iF concept award)。<br>德國 iF 學生設計獎的前身是 iF 概念獎，是發掘年輕設計新秀的國際最大設計獎項。從 2002 年舉辦以來，主要以全球各地的青年設計師之創新作品競逐獎項。iF 學生設計獎期待徵集來自各設計領域學生與畢業生的概念構想，這些概念必須為未來的挑戰提出因應之道，也必須將巧思與當代的設計策略納入考量。 |
| 參賽資格 | 1. 所有設計相關科系（如產品、服裝、視傳設計、建築、行銷與工程學系等）之學生以及應屆畢業生皆可參賽。畢業生將被視為「青年專業設計師」，以報名時間起算，畢業未滿兩年者才能參賽。<br>2. 參賽作品的完成時間不得超過兩年。( 以作品繳交日期起算 )<br>3. 團隊參賽僅接受四人以下設計的作品報名參賽。<br>4. 參賽者所繳交作品不受件數限制，但每項作品只能參與一項類別之競賽。 |
| 收件期限 | 報名截止：2016 年 1 月 7 日 |
| 參賽費用 | 免費報名。 |
| 參賽類別 | 為反映參賽作品的多元性，iF 概念設計獎規劃出七大參賽類別：<br>1. 產品設計 / 工業設計、2. 包裝設計 3. 傳達設計、4. 建築 / 室內設計、5. 服務設計、6. 時尚設計、7. 攝影。<br>此外，iF 設定促進社會變遷的五大作品主軸，亦即作品最有可能促成的社會變革：1. 社會變遷、2. 文化變遷、3. 經濟變遷、4. 生態變遷、5. 科技變遷。<br>參賽者報名時，需要指定每個作品的參賽類別與主軸，然而評審有權力調整參賽作品的類別或主軸。 |
| 評審時程 | 入圍通知：2016 年 3 月<br>決選結果通知：2016 年 4 月<br>頒獎典禮：2016 年 6 月<br>年鑑發行：2016 年 6 月 |
| 評審標準 | 1. 創新程度 / 創造性、2. 設計品質 / 行銷、3. 實用性 / 概念周密性、4. 功能性、5. 實用性、6. 材料、7. 環境友善性、8. 社會責任、9. 通用設計、10. 安全性 |
| 聯絡方式 | 吳佳倩 (iF Design Asia Ltd. 大中華區業務 )<br>+886-2-27667007<br>joan.wu@ifdesign.tw<br>Anna Reissert<br>phone +49.511.8932423<br>fax +49.511.8932401<br>anna.reissert@ifdesign.de |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.ifdesign.de/talents_wettbewerbe_index_e |

綜合設計類：編號 04，第一等／視覺傳達設計類：編號 08，第一等

# 英國設計與藝術指導協會學生獎
# D&AD Student Awards

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | D&AD, London, UK<br>1962 年，英國 D&AD 是由一群設計師及廣告業界的藝術指導所成立，為一教育公益組織，致力於創意、設計、廣告…等領域發展推廣，英國 D&AD 所舉辦的競賽可說是當代最具代表性的創意設計競賽指標。每年各個領域競賽主題都與贊助單位結合，由學生自行依照主題及贊助單位所設計的條件進行創意發想。 |
| 參賽資格 | ＊已於學校註冊之大學生、學士後或更高教育課程，來自世界各地的學生皆可參與競賽。<br>＊應屆畢業生、在學日間班、夜間班全部或部分時間在學校者。<br>＊在 2016 年 1 月 1 日時年齡介於 18 至 23 歲者。 |
| 收件期限 | 2016 年 3 月 16 日 5pm GMT |
| 參賽費用 | D&AD 學生會員及 University Network 會員者：每件作品 15 £<br>非會員：每件作品 20 £ |
| 參賽類別 | 根據每年品牌、題目不同而有所變化：<br>1. 美術指導、2. 應用平面設計、3. 品牌、4. 公關文案、5. 數位、6. 數位廣告、7. 平面設計、8. 動態影像、9. 開放的提案、10. 工藝、11. 包裝設計、12. 攝影、13. 產品設計、14. 空間設計 |
| 評審時程 | 評選：2016 年 4-5 月<br>決選結果通知：2016 年 5 月<br>頒獎典禮：2016 年 7 月 |
| 評審標準 | 具備原創的、啟發性的創意想法，出色完整的執行度，與主題的相關性。 |
| 聯絡方式 | D&AD New Blood Awards<br>Email: newbloodawards@dandad.org<br>TEL +44 (0) 20 7840 1111<br>FAX +44 (0) 20 7840 0840<br>Britannia House, 68-80 Hanbury Street, London E1 5JL |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.dandad.org/en/new-blood-awards/ |

綜合設計類：編號 05，第一等／數位動畫類：編號 06，第一等

# 奧地利國際電子藝術競賽
# Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | Prix Ars Electronica Center, Linz, Austria<br>電子藝術大獎創立於 1987 年，是一個為任何以電腦為媒介，在藝術、技術和社會層面進行設計創作的人準備的跨學科平臺。該獎是對數位媒體領域中的創新與先鋒精神最重要的認可之一。每年有來自超過 70 個國家的國際級藝術家參與電子藝術大獎，令它成為當代媒體藝術走向的晴雨錶。自 1987 年以來 , 提交的藝術作品總數已達四萬餘件，2013 年大獎的獎金總額高達十一萬餘歐元，為全球數位藝術獎項之最。 |
| 參賽資格 | 1. 電腦動畫 / 電影 / 視覺特效<br>＊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。<br>＊參選者可以是個人、團體、學院機構、公司。<br>2. 互動藝術 +<br>＊作品必須具備相當的完成度，要讓作品能以其紀錄格式接受評審。<br>＊作品必須於最近兩年之年創作、實現，或大幅度更新。<br>＊參賽者可以是個人，團體，學院，機構，公司，等等。<br>＊完全商業目的的商品廣告項目不得參賽。<br>3. 數位社群<br>＊個人，團體，協會，公共機構和私人企業都有資格提交作品。<br>4.u19<br>＊在收件截止日期前為 19 歲以下並且具合法居住於奧地利身份之人士皆可參賽。<br>＊個人或團體皆可參賽。<br>＊與學校項目結合之作品亦可參賽。 |
| 收件期限 | 2016 年 3 月 4 日 (23:59 CET) 前完成線上報名與作品繳交。 |
| 參賽費用 | 免參賽報名費 |
| 參賽類別 | 1. 電腦動畫 / 電影 / 視覺特效 Computer Animation / Film / VFX<br>2. 互動藝術 Interactive Art +<br>3. 數位社群 Digital Communities<br>4.u19：十九歲以下自由式電腦創作 u19 – CREATE YOUR WORLD<br>＊數位音樂及聲音藝術 (Digital Musics & Sound Art)、混合藝術 (Hybrid Art) 將在 2017 年舉辦。 |
| 評審時程 | 評審：2016 年 4 月 7 日 ~10 日<br>獲獎通知：2016 年 5 月 10 日<br>頒獎典禮：2016 年 9 月 8 日 ~12 日電子藝術節期間 |
| 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團，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 | Martin Honzik<br>Head of Prix Ars Electronica<br>info@prixars.aec.at<br><br>Emiko Ogawa<br>Production Prix Ars Electronica<br>Tel: +43.732.7272.781<br>Mobile: +43.664.8126.210<br>Emiko.Ogawa@aec.at |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.aec.at/prix/en/ |

綜合設計類：編號 06，第一等／視覺傳達設計類：編號 09，第一等／數位動畫類：編號 07，第一等

# 英國倫敦國際獎
# London International Awards

**主辦單位**

London International Awards Office, London, UK
英國倫敦國際獎自 1985 年設立，為世界上最歷史悠久的廣告獎項，涵蓋電視、電影、平面、廣播等廣告範疇，每年 11 月在英國倫敦開幕並頒獎。英國倫敦國際獎以選出與眾不同的優秀廣告為使命，至今已然成為全球指標性的設計競賽，致力鼓勵創造力與獨特想法而產生出的作品。並且逐年增加獎項；獎項囊括各類廣告、品牌設計、平面設計、產品設計以及電視影音、音樂與聲音作品。為因應不斷變化的市場，英國倫敦國際獎於 2009 年起特別設立了創新獎（THE NEW），此獎項獲獎作品必須具有為產業指出新方向的特色。

**參賽資格**

＊所有從事創意設計工作相關的個人與公司團體皆可參賽。
＊參賽作品必需在 2015 年 7 月 1 日至 2016 年 7 月 31 日之間公開播放、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；任何專門為參與比賽而製作的作品不合比賽資格。任何案例分析必需使用有著作權之作品。
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，作品多次報名的規則如下：
＊若一件作品有多於一個團體 ( 公司或機構 ) 參與製作，且皆欲報名參賽，則每項報名皆需各自辦理報名以及繳納報名費。
＊若該作品入圍或獲獎，則報名參賽的所有機構都將被列為得獎者。

**收件期限**

2016 年 6 月 10 日截止收件（包含線上報名及實體作品寄達時間）
＊非英文作品需提供英文翻譯。
＊每項參賽類別所需提供檔案限制不同，請參照：http://www.liaawards.com/entries/categories.cfm

**參賽費用**

| 此表格以美金為單位 | 單件作品 | 系列作品 |
|---|---|---|
| 1. Billboard 廣告設計類 | $450 | $725 |
| 2. Design 設計類 | $400 | $500 |
| 3. Branded Entertainment 品牌設計類 | $1000 | $1500 |
| 4. Digital 數位類 | $500 | $725 |
| 5. Integration 整合設計類 | $725 | - |
| 6. Music & Sound 音樂聲音類 | $375 | |
| 7. Music Video 音樂影片類 | $150 | - |
| 8. Non-traditional 非傳統類 | $475 | |
| 9. Package Design 包裝設計類 | $350 | |
| 10. Poster 海報類 | $450 | $725 |
| 11. Print 印刷類 | $450 | $725 |
| 12. Post-Production 後期製作類 | $450 | $600 |
| 13. Radio & Audio 廣播類 | $350 | $450 |
| 14.The NEW 創新獎 | $1000 | - |
| 15.TV/Cinema/Online film 電視電影及線上影片類 | $575 | $775 |
| 16.Verbal Identity 語音辨識類 | $250 | |

＊以上為亞洲區參賽費用。全球各地報名費用皆不一，詳情請參閱官網。
＊轉帳銀行將額外收取 $25 之手續費；使用信用卡付費將額外收取報名費之 3% 費用。

**參賽類別**

1. Billboard 廣告設計類
2. Design 設計類
3. Branded Entertainment 品牌設計類
4. Digital 數位類
5. Integration 整合設計類
6. Music & Sound 音樂聲音類
7. Music Video 音樂影片類
8. Non-traditional 非傳統類
9. Package Design 包裝設計類
10. Poster 海報類
11. Print 印刷類
12. Post-Production 後期製作類
13. Radio & Audio 廣播類
14.The NEW 創新獎
15.TV/Cinema/Online film 電視電影及線上影片類
16.Verbal Identity 語音辨識類

**評審時程**

評審：2016 年 10 月 6 日 –10 月 14 日
入圍名單公告：每一評選類別總結
得獎名單公告：2016 年 11 月 8 日

**評審標準**

選出最具才華、最有指標性、最值得表揚的、最能夠啓發人心的作品，是英國倫敦國際獎評審團的最高宗旨。

**聯絡方式**

1 參賽作品寄送地址：
London International Awards
141-07 20th Avenue
Suite 504
Whitestone, NY 11357
UNITED STATES
Telephone: +1 718 747 6747
E-mail: info@liaawards.com

倫敦辦公室 :
179 Wardour Street
3rd Floor
London W1V 0TX
United Kingdom
Telephone: +44 20 8426 1670
Email: info@liaawards.com

紐約辦公室 :
141-07 20th Avenue
Suite 504
Whitestone, NY 11357
United States
Telephone: +1 718 747 6747
Fax: +1 718 747 6007
Email: info@liaawards.com

**參考資料**

官方網站 http://www.liaawards.com/

綜合設計類：編號 07，第一等

# 日本優良設計獎
# Good Design Award (G-Mark)

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | 日本設計振興會 (Japan Institute of Design Promotion，簡稱 JDP)<br>Good Design Award 由日本設計振興會主辦的綜合性設計評獎制度。<br>它的前身是「Good Design 評選制度」，於 1957 年由日本當時的通商產業部創建。每年都有全球 1000 餘家企業，3000 餘件作品報名參賽。在迄今為止的半個多世紀裏，有將近 40000 件優秀設計作品獲獎。獲獎作品覆蓋領域全面而廣泛，既有有形的，如傳統意義上的工業設計，建築、住宅設計，也有無形的，如應用程序，服務交互，商業模式等的廣義設計。<br>Good Design Award 不僅僅是一項設計賽事。它旨在通過正確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。那些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 Good Design Award 所創造出的良性循環。 |
| 參賽資格 | 凡是年度末（次年三月底）能夠上市 / 被使用的所有設計作品均可參賽。 |
| 收件期限 | 2016 年 4 月 6 日至 6 月 1 日止 |
| 參賽費用 | 參評所需費用以及付費期限：( 請注意日本當地銀行收取 2000 日圓的手續費 )<br>第一次評審（所有參賽對象）<br>評審費：10,800 日元 / 件<br>第二次評審（通過第一次評審的所有參賽對象）<br>評審費：57,240 日元 / 件<br>不包含運輸 , 組裝以及拆除費用<br>參加展覽費用<br>124,200 日圓<br>不包含運輸 , 組裝以及拆除費用<br>年鑒刊載（所有獲獎對象）<br>32,400 日元 / 件 |
| 參賽類別 | 共分為三大類<br>A. 具體的（Tangible）1. 產品 2. 空間<br>B. 非具體的（Intangible）3. 媒體 4. 系統 5. 解決方案<br>C. 綜合（Fusion）先進科技 ※ 無論有形無形，具有前瞻性的實驗性努力<br>由於分類詳細，詳情請見官網參賽類別 ( 中文 ) http://www.g-mark.org/guide/2016/guide2.html#guide2-4 |
| 評審時程 | 初審：2016 年 6 月 8 日 ~ 6 月 28 日<br>複審：2016 年 7 月 7 日 ~ 9 月 6 日<br>獲獎結果公佈：2016 年 9 月 27 日<br>頒獎典禮：2016 年 12 月 |
| 評審標準 | 人性（HUMANITY） 對於事、物的創造發明能力<br>真實（HONESTY） 對現代社會的洞察力<br>創造（INNOVATION） 開拓未來的構想力<br>魅力（ESTHETICS） 對富足生活文化的想象力<br>倫理（ETHICS） 對社會、環境的思考能力 |
| 聯絡方式 | 地址：Good Design Award Office<br>Japan Industrial Design Promotion Organization 5th floor, Midtown Tower,9-7-1<br>Akasaka, Minato-ku, Tokyo 107-6205 Japan<br>電話： +81 (0)3 6743 3777<br>傳真： +81 (0)3 6743 3775<br>與參賽相關問題：info-e@g-mark.org |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.g-mark.org/?locale=zh_TW |

綜合設計類：編號 08，第一等

# Adobe® 卓越設計大獎
# Adobe Design Achievement Awards (ADAA)

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | Adobe Systems Incorporated,<br>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。 |
| 參賽資格 | ＊年滿 18 歲、就讀高等教育機構的學生。<br>＊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、北愛爾蘭、魁北克和印度泰米爾納德邦。因此，上述國家 / 地區的居民不符合參賽資格。 |
| 收件期限 | 2016 年 2 月 24 日至 2016 年 6 月 19 日 ( 早鳥報名截止 :2016 年 4 月 17 日 ) |
| 參賽費用 | 免費參加 |
| 參賽類別 | 三大類分別包含不同的子類別，分別為 :<br>1.Fine Art ( 自行創作 ):<br>攝影 / 平面設計 / 插畫 / 動畫 / 影片剪輯<br>2.Commercial ( 商業目的 ):<br>攝影 / 平面設計 / 動畫 / 影片剪輯 / 包裝設計 / 網站 /APP/ 遊戲<br>3.Social Work ( 社會或環境取向 )<br>攝影 / 平面設計 / 插畫 / 動畫 / 影片剪輯 / 包裝設計 / 網站 /APP/ 遊戲 |
| 評審時程 | 第一階段評選日期<br>2016 年 4 月 17 日至 2016 年 5 月 16 日<br>初選公布日期：2016 年 5 月 16 日<br>第二階段評選日期<br>2016 年 6 月 19 日至 2016 年 7 月 18 日<br>複選結果：2016 年 8 月<br>獲獎者名單公佈：2016 年 9 月 |
| 評審標準 | 所有學生參賽作品，不分個人或團體，都會依其類別，根據計分辦法準則，就其原創性、達成傳達目標的有效性、以及競賽者運用參賽表格中列 Adobe 產品的技巧等方面進行評選。教職員參賽作品則會從教學創意，以及應用程式的開發可為學生和所服務的大眾提供更佳的整體教育行政或課程體驗方面進行評選。 |
| 聯絡方式 | 線上諮詢系統 http://www.adobeawards.com/cn/contact/ |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.adobeawards.com/cn/ |

產品設計類：編號 02，第一等

# 德國百靈國際設計大賽
# Braun Prize International Design Award

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | Braun GmbH, Taunus, Germany<br>成立於 1967 年的德國百靈國際設計大賽 (Braun Prize)，是德國第一個為培育選拔年輕優秀設計師作品所設立的國際性競賽。德國百靈公司特別重視工業設計，期望能找出具有創意性的產品並改善消費者日常生活中的使用形態。德國百靈設計獎意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臺。<br>2012 年的德國百靈國際設計大賽著重於能夠改善人類日常生活的好設計。德國百靈於 2012 年首次設立永續設計獎，這與寶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。<br>下屆競賽預計於 2015 年 9 月公告徵件。 |
| 參賽資格 | 歡迎全球 18 歲以上的人報名參加。<br>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。 |
| 收件期限 | 早鳥登入：2015 年 2 月 28 日<br>截止日期：2015 年 4 月 30 日<br>＊預計第 20 屆於 2018 辦理 |
| 參賽費用 | 免費報名。 |
| 參賽類別 | 第 19 屆德國百靈國際設計大賽主旨在於挑戰在平凡中拓展更多的創作思維。它可以是改變你的生活品質或是世界，簡單或複雜的、大或小、物理的或虛擬的 ..... 我們正在尋找藉由設計或是理念創造出非凡創意的解決方案。我們每天的生活成了人工環境的建築或是科技裡，同時我們身邊的產品數量不斷增加，但它們的品質在執行和思想上卻沒有因此提升。我們對於我們不重視的事選擇屈服而不是找尋更好對我們生活更好的解決方式。為此，2015 年百靈設計大賽正在尋找非凡的產品創意。 |
| 評審標準 | 設計－創新性、美感、明晰性及人體工學<br>科技－作品的功能性如何讓人信服<br>使用－作品如何帶給使用者利益<br>除以上三項外，作品評審時額外考慮因素有：<br>內容的清晰度<br>作品呈現品質及設計模型<br>製造作品時的基本分析與假設<br>考量製作過程及成本的概念可行性<br>作品想法及社會可接受度<br>產品概念的環境協調性 |
| 聯絡方式 | Braun GmbH<br>Braun GmbH<br>“BraunPrize”<br>Frankfurter Str. 145<br>61476 Kronberg<br>Germany<br>Tel. ++ 49 (0) 6173/30-0<br>Fax ++ 49 (0) 6173/30-2875<br>braunprize.im@pg.com |
| 參考資料 | 官方網站 http://braun.braun.com/global/world-of-braun/braun-prize.html |

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

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | Wilanów Poster Museum, Poland<br>「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，迄今已舉辦 23 屆。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，與芬蘭國際海報展、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。<br>40 年來，兩年一屆 6 月在波蘭華沙舉行的國際海報雙年展已經成為來自世界各地的不同年齡藝術家的聚集地。在此雙年展中，不僅可以認識許多優秀設計師、學生、收藏家和策展人，更有了解全球平面設計趨勢的機會。 |
| 參賽資格 | ＊開放給個人、團體、工作室或公司行號參賽。<br>＊競賽初審僅接受於官網線上報名，請以英文或波蘭文至官網填寫報名表，並且上傳參賽作品檔案，每人可繳交 3 件以內之作品。。<br>＊初審結果將於官網公告。入選者郵寄實體入選海報至指定地址（每份 2 張）。每件海報必須在背後左下角貼上參賽標籤。作品需附上波蘭文或英文介紹。作品恕不退稿，請預留備份。<br>＊郵寄海報作品時，請標明「無商業價值 printed matter, no commercial value.」，如無此標注，主辦單位不負擔任何入口關稅及不承擔對運輸途中損失作品之責任。 |
| 收件期限 | 2016 年 3 月 15 日 ~ 5 月 10 日線上報名截止<br>實體作品郵寄：2016 年 5 月 10 日前寄達 |
| 參賽費用 | 免費報名 |
| 參賽類別 | 2014 年徵件主題不限，類別主要分為：<br>A 類：2012 年 -2013 年期間創作的海報作品，作品需於 2012 年至 2013 年內公開出版過。<br>B 類：亨裏克·托馬澤維奇獎 (Henryk Tomaszewski) 一設計與藝術相關院校在校生及畢業生可繳交近兩年 (2012 年 -2013 年 ) 創作的海報作品。畢業生以畢業兩年內者為主。<br><br>＊ 2016 年為比賽 50 周年，主辦單位特別舉辦動畫海報比賽 (poster animation competition)，比賽內容與以往的截然不同，預想此為慶祝活動比賽，並預計下次徵件會回復以往的徵件項目。 |
| 評審時程 | ＊此動畫海報比賽 (poster animation competition)，主辦單位選出以往 10 件作品放在網站提供參賽者下載製作，參賽者須依海報製作 gif 或 .mov 動畫，美人最多可報名 10 件 ( 每張海報現做 1 件 )。<br>結果公佈：2016 年 5 月 15 日<br>作品展覽及頒獎：2016 年 6 月 11 日 ~9 月 25 日 |
| 評審標準 | 創造性的思考、藝術性的實驗與原創性、設計者的「想法」以及如何呈現在視覺上。 |
| 聯絡方式 | Poster Museum at Wilanów<br>Division of the National Museum in Warsaw<br>10/16 Stanisława Kostki Potockiego Street<br>02-958 Warszawa, Poland<br>tel. (+48) 22 858 24 37<br>tel./fax (+48) 22 842 26 06, 22 842 48 48<br>biennale@postermuseum.pl |
| 參考資料 | 官方網站 http://biennale.postermuseum.pl/en/ |

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 Biennale of Graphic Design in Brno

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | 捷克共和國文化部與布魯諾 Moravian 美術館<br>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」。<br>「布魯諾國際平面設計雙年展」展覽為期 4 個月，捷克第二大城市的布魯諾也以「The Capital of Graphic Design 平面設計之都」作為城市定位與宣傳推廣的主軸，每兩年一度全球知名的雙年展競賽外，還配合雙年展活動之際舉辦國際設計研討會、國際年輕設計師包裝設計競賽、雙年展國際邀請展…等系列活動，積極塑造城市的核心價值與明確的形象。 |
| 參賽資格 | 參賽者於 2012 年 1 月 1 日至 2015 年 12 月 31 日創作之作品。 |
| 收件期限 | 2016 年 1 月 15 日徵件截止 |
| 參賽費用 | 免費報名。 |
| 參賽類別 | 以下僅提供為參賽交件時之參考類別，雙年展未必依下列類別規劃：<br>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 |
| 評審時程 | 捷克布魯諾國際平面設計雙年展：2016 年 6 月 16 日至 10 月 30 日<br>國際設計研討會：2016 年 6 月 17 日至 6 月 19 日 |
| 評審標準 | 呈現當代平面設計教育及視覺傳達教育之多元性 |
| 聯絡方式 | Biennale Brno Secretary<br>Moravian Gallery in Brno<br>Husova 18<br>662 26 Brno<br>Czech Republic<br>TEL： +420-532-169-160<br>Email：info@bienalebrno.org |
| 參考資料 | 官方網站 http://27.bienalebrno.org/en/Exhibitions/International-Exhibition/Participation-Guidelines |

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

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | 富山縣立近代美術館 , 富山 , 日本<br>日本富山國際海報展由富山縣立近代美術館主辦，每三年舉辦一屆，日本富山國際海報三年展已經連續舉辦 10 屆。與墨西哥國際海報雙年展、芬蘭拉赫國際海報雙年展、波蘭華沙國際海報雙年展、美國科羅拉多國際海報展名列全球五大海報展。<br>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。本屆日本富山國際海報展已於 2012 年 6 月至 8 月於富山縣立近代美術館舉行入圍及得獎海報作品展覽。 |
| 參賽資格 | ＊無參賽身份限制。<br>＊所有參賽作品需為參賽者親自創作，並且於 2012 年 1 月 1 日後完成之作品。<br>＊作品大小需介於 36.4cm x 51.5cm~180cm x 120cm 之間。 |
| 收件期限 | 2015 年 5 月 20 日前將實體海報寄達。( 預計 2018 年辦理下一屆比賽 ) |
| 參賽費用 | 免費報名 |
| 參賽類別 | 作品須符合以下兩種類別之一：<br>＊ A 類：已經印刷並公開發表之海報 (2012 年 1 月 1 日後 )<br>＊ B 類：自己印刷及未公開發表的海報<br>①以 LIFE 為主題<br>②自選主題<br>( 必須將”IPT 2015”字樣放入海報中 )<br><br>注意事項：<br>1. 用英文正楷填寫參賽表格和標籤（每件參賽海報作品個別填寫一份）。<br>2. 參賽標籤應粘貼在海報背面右上角，並與參賽表格一同寄送至主辦單位。<br>3. 參賽作品請勿裝框。並請妥善包裝好參賽作品，郵寄過程中所有包裹必須明確標注無商業價值聲明的標籤－“NO COMMERCIAL VALUE”。<br>4.IPT 主辦單位將不負責在運輸途中遺失或損壞的參賽作品。<br>5. 參賽者必須自行支付所有郵資。<br>6. 一旦提交了參賽作品，IPT 組委會享有對參賽海報作品進行複製，展覽 ( 非商業性 ) 宣傳，出版等權利。<br>7. 提交的參賽作品將不予退還。參賽者的作品通過初評評審團篩選，一旦入選，將捐贈給富山現代藝術博物館永久收藏。 |
| 評審時程 | 初審結果公佈及通知入圍者：2015 年 7 月。<br>國際評審決審：2015 年 9 月中旬 |
| 評審標準 | 由日本國內傑出設計師與平面設計專家所組成之評審團擔任初審，選出入圍海報；邀請國際設計大師擔任決審，決定獎項。 |
| 聯絡方式 | The Organizing Committee of IPT2012,<br>The Museum of Modern Art, Toyama<br>1-16-12, Nishinakano-machi, Toyama-shi, 939-8636 Japan<br>Tel: +81-764217111<br>Fax: +81-764913230 |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.pref.toyama.jp/branches/3042/e_page/e_ipt2015_essential.htm |

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

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | Maison du Livre et de l'Affiche, Les Silos, French<br>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對平面設計的疑惑。這個主題是凸顯平面設計的魅力的大好機會，也是 CIG(Centre International du Graphisme) 未來將持續投入探討的。 |
| 參賽資格 | ＊正在就讀之公私立大專院校、技術及職業學校、藝術學院等藝術與平面設計相關科系學生皆可參賽，參賽者需在 2014 與 2015 年間有學生身分。<br>＊只接受為本次競賽所創作的作品。非為本次競賽而創作的作品，將不受理。<br>＊所有參賽作品都必須是原創且尚未公開的。<br>＊請至官網下載報名表並以英文或法文妥善填寫，列印報名表後，連同以下資料及作品，於截止日期寄達主辦單位：<br>1. 參賽者學生證影本（浮貼於作品背面）<br>2. 參賽者個人證件照片（護照規格，浮貼於作品背面）<br>3. 參賽作品<br>4. 參賽作品光碟：內含創作理念文字（2000 字元以內）、作品尺寸 ( 並說明是否包含聲音、影像 )、作品檔案 (.tiff，300dpi)<br>＊請在作品外包裝上請注明：”printed matter, no commercial value”( 印刷品，不包含商業價值 )。主辦單位將不負擔任何運送過程中所造成的損害賠償。<br>＊詳細規格請參考官方網站之簡章 http://www.cig-chaumont.com/uploads/reglement_-_fiche_dinscription.pdf |
| 收件期限 | 收件截止日期：2015 年 3 月 9 日 ( 下屆比賽於 2017 年春天開始收件) |
| 參賽費用 | 免費報名。 |
| 參賽類別 | 2015 年主題「UNMAPPING THE WORLD」世界去地圖化。我們正在尋找具有活化的、批判性、引人注目的、創新的地圖製作，能超越道德規範。表現方式可以是從傳統地圖到戲劇表演、或是從深硬的核心檢索到聲音景觀，抑或是從實時的地圖繪製到虛幻的記憶航道、又或者是從困惑的訊息設計到未被發掘的區域。什麼隱形的勢力塑造我們的未來？如何繪製虛空的時間及涵蓋合併的邊界？我們存在在怎樣的時間點，且設計師又能扮演什麼角色呢？我們生活在流動的時代裡，需要一個完全不同的繪製手法，一個不需要定義邊界而是心胸開闊的新方式。 |
| 評審時程 | 頒獎典禮：2014 年 5 月 23 日 ~6 月 14 日於第 25 屆「國際蕭蒙海報與視覺設計節」期間舉行。 |
| 聯絡方式 | Chaumont Design Graphique<br>「Étudiants, Tous à Chaumont 2014」<br>7-9 avenue Foch<br>F-52000 Chaumont<br>France<br><br>T/ +33 (0) 3 2503 8680 F/ +33 (0) 3 2531 0858<br>Email : artsgraphiques.affiches@wanadoo.fr |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.cig-chaumont.com/ |

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

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | Bologna Children's Book Fair, Bologna, Italy<br>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。<br>波隆那書展期間同時舉辦插畫展覽，並評選出該年最優秀的插畫家。這個插畫展成為兒童書插畫家絕佳的表演舞台，在這裡不僅可以看到來自世界各地不同的畫風，也可以見識新媒材與新構圖的大膽實驗精神。由於創立的宗旨是在鼓勵新人，又不限制重複入選，所以很多插畫家以此為第一個挑戰，加上插畫展和書展是同時舉行，全球頂尖的出版商都會聚集在此，插畫者與出版人士共聚一堂，為畫家們提供了一個絕佳的機會將自己的作品介紹給各國出版商，而出版商也視插畫展為「尋覓天才畫家的機會」。 |
| 參賽資格 | 來自全球的個人或團體插畫家，凡是 1998 年 12 月 31 日以前出生，其插畫作品為童書所用，可直接報名或透過出版社、學校報名參賽。展覽對下列對象開放報名：( 需小於 35 歲 )<br>●插畫家：包含專業人士與新入門者，需繳交從未出版或近兩年內出版的兒童插畫作品。<br>●藝術設計相關院校：可繳交其校內高年級學生 ( 大三以上 ) 的插畫作品。<br>●出版商：可推選旗下插畫家作品參加。 |
| 收件期限 | 截止日期：2015 年 10 月 9 日前寄達 |
| 參賽費用 | 免費報名 |
| 參賽類別 | ＊小說類 (Fiction)：幻想故事、童話故事或短篇書籍等，於參賽截止日期尚未出版或是於 2013 年 1 月 1 日後初版之作品。<br>＊非小說類 (Non-Fiction)：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。於參賽截止日期尚未出版或是於 2013 年 1 月 1 日後初版之作品。<br>＊報名流程請至官網填寫報名表，列印報名表後，連同個人資料及實體作品 ( 每人 5 幅，必須為同一主題 )，於截止日期寄達主辦單位。<br>＊郵寄時請在包裹外包裝標註：”illustrations of no commercial value” ，申報金額勿超過美金 50 元，以利收件評選。 |
| 評審時程 | 評選日期：2014 年 11 月 ~12 月<br>入選通知：2014 年 12 月<br>展覽期間：2016 年 4 月 4 日 -4 月 7 日 |
| 評審標準 | 繪圖品質、美感與良好技巧、藝術與人文之價值。 |
| 聯絡方式 | Illustrators Exhibition<br>BolognaFiere Spa<br>Piazza Costituzione 6<br>40128 Bologna — Italy<br>TEL：+39-051-282494<br>FAX：+39-051-6374011<br>Email: illustratori@bolognafiere.it |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.bookfair.bolognafiere.it |

視覺傳達設計類：編號 06，第一等

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

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | Ministry of Foreign Affairs of Mexic, Xalapa, Mexico<br>墨西哥國際海報雙年展已有超過 23 年的歷史，與芬蘭拉赫國際海報雙年展、波蘭華沙國際海報雙年展、日本富山國際海報展、美國科羅拉多國際海報展名列全球五大海報展，也是全球三大雙年展之一。迄今墨西哥國際海報雙年展已舉辦了 12 屆，墨西哥外交部認定其有助於墨西哥教育及文化交流，為重要合作之組織。希望透過墨西哥國際海報雙年展，整合代表墨西哥日常生活的設計文化，利用這些創意及想法將美感與創新結合到文化傳播的活動裡，培養審美觀念，也傳播墨西哥的文化。<br>墨西哥國際海報雙年展架構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；透過 23 年的雙年展累積，擁有超過 40,000 件來自全球各地的海報收藏，因此於墨西哥舉辦長期性的展覽，並且定期發行年鑑及設計書籍。 |
| 參賽資格 | ＊ A、B、C 三組之參賽者資格：設計相關學校之學生、平面設計師、造型藝術家、攝影師…等，任何年齡與國籍均可。<br>＊ D 類組參賽資格分為學生組及專業組：<br>＊學生組：27 歲以下之設計學生。<br>＊專業組：設計、視覺藝術、插畫和攝影領域之專業人士。<br>＊參賽者可提交最多 4 件海報作品，或將同一系列海報視為 1 件作品提出。<br>＊ A 組參賽作品為 2014 年 5 月至 2016 年 5 月間印製的海報。B、C、D 組作品皆須為未公開海報。 |
| 收件期限 | 2016 年 4 月 30 日截止收件 |
| 參賽費用 | 外國參賽者 ( 非墨西哥本國人 )：參賽者必須捐出一本主題與設計相關的書籍以作為參賽費用 ( 不論參賽者遞交的海報數量為何，只需捐出 1 本設計書籍 )。這些來自全球的設計書籍將成為墨西哥國際海報雙年展圖書館的館藏。 |
| 參賽類別 | ＊ A 組為 2014 年 5 月至 2016 年 5 月所印製的海報。<br>＊ B 組主題為 posters for human rights of people in migration ( 關於移民人權的議題 ) (70*100cm 直式橫式皆可 )<br>＊C 組主題為 commemorative posters to promote the 10th anniversary of GQ Mexico ( 紀念 GQ 墨西哥雜誌十周年海報 ) (70*100cm 直式 )<br>＊ D 組主題為 Posters for the conservation of biodiversity ( 保護生物多樣性 )<br>＊詳細主題內容：http://www.bienalcartel.org/14/a.html<br>＊依據參賽作品類別的不同，報名方式分為「A、B、C 類別：郵寄實體海報」或「D 類：Email 參賽作品電子檔」兩種。詳情參考官網簡章 http://www.bienalcartel.org/13bicm/13ipbmentryform.pdf<br>＊ A、B、C 類別，每件參賽作品必須繳交 2 份。所有作品須附上一份報名表黏貼於海報背面之右下角，連同海報一起用郵件寄送。<br>＊海報及國外參賽者捐助的設計書籍，於郵寄外包裝請書寫「no commercial value declared.」( 不具商業價值 )，並請寄至如下地址：<br>＊ Álvaro Obregón # 73, Col. Roma, C.P. 06700 México, D.F.<br>＊本屆 D 類別的參賽作品，檔案規格：海報原始尺寸、jpg、300 dpi。D 類也可選擇繳交動畫海報 (animated poster) 。參賽者繳交動畫海報之整部動畫長度須至少 30 秒，不超過 1 分鐘作品，須於 www.bienalcartel.org 註冊。 |
| 評審時程 | 結果公布：2016 年 7 月 31 日 |
| 聯絡方式 | tramavis@prodigy.net.mx<br>administracion@bienalcartel.org.mx<br>Tel.(52 5)514 81 37<br>Fax(52 5)525 42 65<br>檔案傳輸疑難排解<br>posterbiennialmexico@gmail.com |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.bienalcartel.org/about/index.html |

視覺傳達設計類：編號 07，第一等

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

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | Art Directors Club, New York, USA<br>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。<br>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 NYADC 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、出版社寄、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。 |
| 參賽資格 | 1. 專業人士：<br>參賽作品必須是在 2015 年 2 月 8 日至 2016 年 2 月 8 日期間，首次在任何國家印刷、出版、播出或線上直播。<br>2. 學生：<br>目前在學之大學生、研究生，以及就讀於廣告、平面設計、攝影、插圖以及數位媒體的推廣教育班者有資格參加比賽，歡迎提交已發表或未發表的作品參賽。 |
| 收件期限 | 1. 設計、動態影像、攝影、插圖類：2016 年 1 月 15 日前<br>2. 數位類：2016 年 1 月 22 日前<br>3. 廣告類：2016 年 2 月 8 日前<br>4. 創新類：2016 年 2 月 8 日前<br>5. 學生類：2016 年 1 月 29 日前<br>＊所有繳交作品皆需經由線上報名 www.adcawards.org<br>＊所有第一類的實體作品需在 2016 年 1 月 29 日前交至 ADC Gallery |
| 參賽費用 | 1. 設計、插畫、攝影類：<br>編輯設計、企業宣傳設計、海報設計、包裝及產品設計、字體設計：$250/$300<br>環境設計、品牌設計：$300<br>商業攝影、商業插畫：$150/$200<br>商業攝影 ( 自由業 )、商業插畫 ( 自由業 )：$100/$150<br>2. 動態影像類：$250/$300<br>3. 廣告類：<br>電視 / 影片、廣播、新聞、宣傳品、廣告用海報、品牌內容及娛樂、聲音設計、廣告稿撰寫、音樂影片：$450/$600<br>整合：$700<br>4. 數位類：$350/$400<br>5. 創新類：$450/$600<br>6. 學生類：$35 ( 同時間報名 10 件以上作品，則單一報名費為 $25)<br>＊每項價格的分類為：單一作品報名 ($US)/ 多件作品或系列作品 ($US) |
| 參賽類別 | 1. 廣告類、2. 設計類、3. 動態影像、4. 攝影類、5. 插畫類、6. 數位設計類、7. 創新類、8. 學生類 |
| 評審標準 | 所有參賽者將在 2014 年 3 月收到參賽結果通知 Email。( 尚未公布 )<br>評審團將視參賽作品程度，選擇最引人入勝、感動人的作品。NYDC 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。 |
| 聯絡方式 | Art Directors Club<br>93rd Annual Awards<br>106 West 29th Street<br>New York, NY 10001<br>網站技術疑問 adc@awardcore.com<br>參賽資格疑問 info@adcawards.org |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.adcawards.org/ |

視覺傳達設計類：編號 10，第一等

# 美國傳達藝術年度設計及廣告獎
# Communication Arts Design and Advertising Annual Competition

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | Communication Arts, California, USA<br>美國傳達藝術年度設計及廣告獎自 1959 年起由 Communication Arts, California, USA 創辦以來，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。傳達藝術獎將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 | 參賽資格身分不拘，但所有繳交作品皆需於截止日期 12 個月內出版，並附上英文說明介紹。所有繳交作品需認同授予 Communication Arts 的出版權及展覽權 ( 請於官方網站查詢詳細內容 )。 |
| 收件期限 | ＊印刷字類：PST 2016 年 9 月 2 日截止。逾期繳交至 PST 2016 年 9 月 16 日 (2017 年資訊 )<br>＊互動類：PST 2016 年 9 月 30 日截止。逾期繳交至 PST 2016 年 10 月 14 日 (2017 年資訊 )<br>＊插畫類：PST 2017 年 1 月 6 日截止。逾期繳交至 PST 2017 年 1 月 20 日 (2017 年資訊 )<br>＊攝影類：PST 2016 年 3 月 11 日截止。逾期繳交至 PST 2016 年 3 月 25 日 (2016 年資訊 )<br>＊設計類：PST 2016 年 5 月 6 日截止。逾期繳交至 PST 2016 年 5 月 20 日 (2016 年資訊 )<br>＊廣告類：PST 2016 年 5 月 6 日截止。逾期繳交至 PST 2016 年 5 月 20 日 (2016 年資訊 )<br>＊ 各參賽類別繳交作品之指定格式不同，請上官方網站查詢。<br>＊ 逾期報名將收取 $ 10 元美金報名費。 |
| 參賽費用 | 1. 印刷字類：字體設計各項目費用不同，單件 $40~$90，系列 $80~$180。<br>2. 互動類：$100 網頁報名 ( 件 )、$125CD/DVD 繳交報名 ( 件 )。<br>3. 插畫類：插畫類各項目費用不同，單件 $40~$90，系列 $80~$180。<br>4. 設計類：設計類各項目費用不同，單件 $45~$110，系列 $90~$220，品牌整合 $300。<br>5. 廣告類：廣告類各項目費用不同，單件 $45~$110，系列 $90~$220，活動整合 $300。<br>6. 攝影類：攝影類各項目費用不同，單件 $40~$90，系列 $80~$180。<br>＊詳細費用請參照官方網站公布 http://www.commarts.com/competitions<br>＊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 | 因六大參賽類別細項眾多，請至官方網站查詢：<br>1. 印刷字類：廣告、手冊、海報、字體文宣…等。<br>2. 互動類：網站、社會、其他互動軟體…等。<br>3. 插畫類：廣告、書籍、編輯、機構組織…等。<br>4. 設計類：包裝、識別、海報、編輯…等。<br>5. 廣告類：電視廣告、廣播廣告、海報…等。<br>6. 攝影類：廣告、書籍、編輯…等。 |
| 評審時程 | 結果於每類截止時間後兩個月公布。 |
| 聯絡方式 | Communication Arts<br>110 Constitution Drive, Menlo Park, CA 94025-1107 U.S.A.<br>電話 : + 1-650-326-6040<br>傳真 : + 1-650-326-1648<br>Email：competition@commarts.com |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.commarts.com/competitions |

視覺傳達設計類：編號 11，第一等

# 芬蘭拉赫第國際海報三年展
# Lahti Poster Triennial - International Poster Exhibition in Finland

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | Lahti Art Museum, Finland<br>芬蘭拉赫國際海報雙年展創建於 1975 年，為 ICOGRADA（國際平面設計師協會）所認可世界最早的海報獎之一，芬蘭拉赫國際海報雙年展與波蘭華沙國際海報雙年展、日本富山國際海報展、墨西哥國際海報展、美國科羅拉多國際海報展列入世界五大權威海報大展，並享譽全球。<br>第 17 屆國際海報雙年展由芬蘭平面設計師協會所主辦，於 2009 年 6 月 14 日至 9 月 27 日在芬蘭拉赫藝術博物館及海報博物館舉行，報名作品共計 2600 多件，來自 49 個國家。<br>根據 Lahti City Museum 網站公告，芬蘭拉赫國際海報展在 19 屆起已從兩年一度改為三年一度，2014 年徵件已於 2013 年 11 月 30 日截止。下一屆預計在 2016 年公告。 |
| 參賽資格 | 參賽作品必須是 2013 年 12 月 1 日後設計的作品。<br>海報作品尺寸：最小不得小於 60 x 42 cm，最大不得大於 180 x 120 cm<br>參賽者 ( 個人或團隊 ) 最多可以繳交 4 張作品參賽。 |
| 收件期限 | 2016 年 11 月 30 日截止 |
| 參賽費用 | 20 € |
| 參賽類別 | A. 文化、思想、社會海報 (Cultural, ideological and social posters) ( 須為已發表之作品 )<br>B. 環境議題海報（Tarasti 獎：Environmental posters）<br>C. 獨立主題海報 (Posters by the theme Independence)：2017 年芬蘭紀念 100 周年獨立。「獨立」對你來說是甚麼呢？( 限 30 歲以下學生或設計師參加 )<br>D. 商業海報 (Commercial posters)<br>報名注意事項：<br>＊報名流程為線上報名，前往官方網站下載報名表並以英文妥善填寫，於競賽截止日前，上傳報名表及參賽作品至官網。<br>＊作品電子檔規格：A4，300 dpi，JPG/RGB<br>＊ D 類作品需為 80*120 公分，300 dpi，JPG/RGB<br>＊將通知入圍者於 2017 年 2 月 28 日前，寄達入圍之實體海報到 Lahti Art Museum<br>＊參展海報請勿裱裝。參展海報請用國際包裹寄送，並請在外包裝上標明：Printed matter, no commercial value（印刷品，無商業價值）。<br>＊海報將收藏於海報博物館，恕不退還。 |
| 評審時程 | 初審：2016 年 12 月 ~2017 年 2 月<br>初審結果公佈及通知入圍者：2017 年 2 月<br>國際評審決審：2017 年 4 月 ~5 月<br>得獎結果公布：2017 年 6 月 8 日<br>展覽：2017 年 6 月 9 日 ~2017 年 9 月 24 日 |
| 評審標準 | 創意、原創性、美感、溝通性 |
| 聯絡方式 | Poster Museum/ Lahti Art Museum<br>P.O.Box 113, 15111 Lahti, Finland<br>Hanna Suihko<br>Curator, Lahti Poster Museum<br>postertriennial@gmail.com<br>+358 44 416 4184<br>Tiia Tiainen<br>Chief of Exhibitions, Lahti City Museums<br>postertriennial@gmail.com<br>+358 50 518 459 |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.lahdenmuseot.fi/museot/en/poster-museum/lahti-poster-biennial-2011/ |

視覺傳達設計類：編號 12，第一等

# 美國 One Show Interactive 廣告創意獎
# One Show Interactive

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | The One Club for Art & Copy, New York, USA<br>One Show 廣告獎是由美國 One Club 於 1975 年創立及主辦的廣告大獎，是一個享譽全球的廣告創意獎，致力於平面、電視、電臺、戶外、設計、互動與創新行銷，為整合品牌和品牌植入領域設定行業標準。每一年的評審團都是在國際享有盛譽的精英創意總監和炙手可熱的創意人，包括行業領袖、推進者、前瞻者，強大的評審團陣容，決定了這個廣告獎項在廣告設計、文案等方面的權威地位，賦予廣告人非凡創意的最高榮譽。獲獎者將在頒獎典禮上接受現場頒獎。所有的入圍作品將收錄在 The One Show 的作品年鑑上。 |
| 參賽資格 | ＊國際創意獎 (The One Show)：所有參賽作品必須於 2015 年 1 月 1 日至 2016 年 2 月 7 日之間被公開播放或使用，這表示參賽廣告作品需曾經在公開媒體上針對特定目標族群作發表。<br>＊國際學生獎 (Young Ones)：學生均可參加報名國際學生競賽，在英文官網進行報名與作品交件。 |
| 收件期限 | ＊國際創意獎：<br>第一階段報名至 2015 年 8 月 14 日<br>第二階段報名至 2015 年 9 月 30 日<br>第三階段報名至 2015 年 11 月 30 日<br>最後期限至 2016 年 1 月 29 日<br>實際作品繳交期限至 2016 年 2 月 5 日<br>＊國際學生獎：2016 年 3 月 4 日截止。 |
| 參賽費用 | ＊國際創意獎：參賽費用依據參賽組別及細項而有所不同，詳見官網參賽費用 http://enter.oneclub.org/advertising/categories/<br>＊國際學生獎：參賽費用依據參賽組別及細項而有所不同，詳見官網參賽費用 http://www.oneshow.org/youngones/categories/ |
| 參賽類別 | ＊國際創意獎：<br>娛樂性品牌傳達 ( 廣告、行銷…)( BRANDED ENTERTAINMENT)、跨平台 (CROSS-PLATFORM)、設計、指導、影片、知識產權、互動、行動、印刷及戶外廣告 (PRINT & OUTDOOR)、公共關係 (PUBLIC RELATIONS)、廣播、響應性環境 (RESPONSIVE ENVIRONMENTS)、社群媒體、使用者經驗 / 人機介面 (UX / UI)。<br>＊請至官方網站查詢各類詳細介紹及繳交作品格式。<br>＊報名流程以線上報名為主，並且需將實體作品郵寄至美國主辦單位。( 大中華區辦公室不受理實體作品收件 )<br>＊國際學生獎：<br>LEGO ( BE THE PLAYFUL ONE)<br>GENDER EMPATHY ( BE THE GOOD ONE)<br>國際學生獎主題說明詳見官方網站 http://theyoungones.org/ |
| 評審時程 | 國際創意獎：<br>評審評分 : 2016 年 3 月<br>前三階段結果公布 : 2015 年 10 月、2016 年 1 月<br>決選結果公布 : 2016 年四月中<br>決選確認截止 : 2016 年 4 月 22 日<br>國際學生獎：<br>入圍通知：2016 年 4 月<br>頒獎典禮：2016 年 5 月 |
| 聯絡方式 | 美國辦公室<br>Address：260 Fifth Avenue,2nd Floor I New York,NY 10001<br>Phone：[212]979-1900<br>Fax：[212]979-5006<br><br>大中華區辦公室<br>北京市朝陽區建國路 88 號<br>SOHO 現代城 5 號樓 105 室（100022）<br>Tel: 010-87750119 ext 128<br>Fax: 010-87750120 ext 101<br>Email : chinainfo@oneclub.org |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.oneshow.org/ |

視覺傳達設計類：編號 13，第一等

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

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | The Tokyo Type Directors Club, Tokyo, Japan<br>日本東京字體指導俱樂部 ( Tokyo Type Directors Club Annual Awards , 簡稱 Tokyo TDC) 成立於 1987 年，迄今已有 27 年歷史。宗旨是為追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 Tokyo TDC 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，Tokyo TDC 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。以 2013 年為例，共收到來自全球的 2958 件作品參賽，其中海外參賽作品共計 998 件。競賽結果公告時同時舉辦年度展覽，展覽將呈現超過 100 件精彩字體設計作品，其中包括當年獲獎的精彩作品。東京 Tokyo TDC 透過此競賽的舉辦、巡迴展覽、專輯出版，加強與全球設計師的聯結。 |
| 參賽資格 | ＊無特別資格限制，惟參賽者需為字體設計者本人。<br>＊參加「RGB」及「字體設計 Type Design」類別者可繳交兩年內曾公開之作品。<br>＊參賽作品需在 2014 年 9 月之後創作的作品。<br>＊參賽件數：因國外設計師參賽無須繳納報名費用，故申請人 ( 字體設計師 ) 報名時以不超過三件作品為限 ( 設計公司 / 團體 / 公司行號內無報名人數之限制；所有系列作品均以單一件計算 )。<br>＊居住於日本的外國人將被視為「日本申請者」。<br>＊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。 |
| 收件期限 | RGB 類別作品：2015 年 10 月 17 日<br>其他專案作品：2015 年 10 月 27 日 |
| 參賽費用 | 海外參賽者 ( 非日本參賽者 ) 免收報名費用。 |
| 參賽類別 | 1. 小型平面設計圖形 (Small Graphics)<br>2. 編輯 / 書籍設計<br>3. 字體設計<br>4. 商標、標誌 / 企業文宣 / 企業品牌形象應用（品牌類廣告請投第 6 類）<br>5. 標牌展示設計 / 包裝<br>6. 廣告：<br>報紙及雜誌廣告、廣告宣傳、電視廣告、<br>海報 A 類 Poster A—商業廣告類海報 (= Advertising Poster)<br>7. 海報 B 類（除第 6 類海報 A 類以外的海報）<br>8. 實驗性設計作品（不能歸類於其它類別的作品）<br>9.RGB 類（任何顯示於螢幕上的作品）：<br>包含網頁設計、互動設計、電影、動態影像、動態標誌、電視及電影標題、動畫等。本類別也涵蓋智慧型手機及平板電腦等相關設計。<br>作品繳交規範：<br>＊所有申請檔請以英文正體字體完整填寫提交。<br>＊除了參賽類型 (6) 及 (9) 可以使用電子媒體外，其他作品必須有實體作品。<br>＊海報請勿裝裱。<br>＊字體設計類別，字集及字體範本短文可為長篇或短篇，但必須以紙本印出裝訂提交。紙張數量不限。<br>＊系列海報請附上示意圖，標示順序及前後關係。請勿將系列海報隨意捆綁。<br>＊包裝設計作品必須使用空容器，容器中的液體或化妝品等必須事先清除。<br>＊電影、視頻、動態標誌、電視及電影標題、動畫等，請以 DVD 光碟提交檔案並附上內容場景圖。<br>＊網站設計作品須提供以下 12 項資訊，並 email 至 info@tdctokyo.org ( 信件主題 : 2016 RGB Entry)：1. 申請者 2. 地址 3. 電話 4.Email 信箱及網址 5. 任職公司或就讀學校 6. 可讀取作品之連結網址 7. 說明作品優點 8. 客戶 9. 著作權擁有者 10. 簡短作品介紹 11. 作業系統 12 提供最能代表作品 1 至 3 張圖片檔 (JPEG 格式 )。<br>＊影片作品需以 CD/DVD 方式繳交，若有相關軟體應用需提供軟體下載之處或提供安裝光碟並以能代表內容的圖片包裝。<br>＊與智慧型手機及平板電腦相關設計及軟體作品，請提供未密碼保護的 DRM 以及相關圖片。<br>＊ iPhone 及 iPad 上可利用預設瀏覽器閱讀的電子書形式作品，也請提供未密碼保護的 DRM 及相關圖片。<br>( 詳細規格請參閱網站 http://tdctokyo.org/eng/?page_id=2474) |
| 評審時程 | 得獎及入圍作品公告：2015 年 12 月<br>展覽：2016 年 6 月東京銀座圖畫廊、大阪 ddd 畫廊展覽。 |
| 評審標準 | 無公開之評審標準，視當屆評審組成而定，選出具開創性、代表性、前瞻性，夠跨越文字排版印刷挑戰之優秀作品。 |
| 聯絡方式 | Tokyo Type Directors Club<br>6A, 5-25-13 Nishi-shinjuku, Shinjuku-ku,<br>Tokyo 160-0023, Japan<br>tel：81-3-6276-5210<br>faz：81-3-6276-5211<br>Email:info@tdctokyo.org |
| 參考資料 | 官方網站 http://tdctokyo.org/eng/ |

視覺傳達設計類：編號 14，第一等

# NY TDC 紐約字體設計競賽
# NY TDC Awards

**主辦單位**

The Type Directors Club, New York, USA
紐約字體藝術指導俱樂部 (Type Directors Club，TDC) 成立於西元 1946 年，成立宗旨為提升字體設計的水準，設立對字體設計及使用在設計上的高標準，提供設計師搜尋靈感來源、更深入的字體設計教育及與其他的機構合作。成員包括世界各地專業設計師、字體設計師及字體設計愛好者。
該協會所舉辦的字體設計競賽是全世界第一個以字體設計為主的設計競賽、更是最重要的國際平面設計競賽之一。競賽舉行至今已經有五十四年的歷史，每年吸引兩千至三千件作品參加，參加的國家超過 34 個，來自於全球五大洲。獲獎作品除了可至世界各地巡迴展出外，也在全球發行作品集，是全球設計師視為圭臬的聖經。

**參賽資格與類別**

Communication Design 傳達設計類：
＊於 2015 年 01 月 01 日至 2015 年 12 月 31 日之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。
＊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 6 件）
＊參賽類別眾多，詳見官方網站分類 - 傳達設計類
＊ https://type-competition.tdc.org/

Type Design 字形設計類：
＊自 2015 年 1 月 1 日至 2015 年 12 月 31 日間製作或發表之字體均可參賽。參與設計、製作、或行銷該字體設計之相關人士均可遞交作品參賽。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。
＊學生作品並非於獨立的一組類別，請參賽學生選擇中一個類別參賽。
＊參賽類別眾多，詳見官方網站分類 - 字形設計類
＊ https://type-competition.tdc.org/

報名流程：
＊採線上報名方式。參賽者進入官方報名網頁，填寫參賽相關資料後，可選擇：上傳數位檔案及郵寄兩種方式繳交作品。
＊報名作品實體作品及數位檔案規範請參閱官方網站 https://www.tdc.org/type-competition/

**收件期限**

一般報名：2015 年 12 月 18 日午夜前
逾期報名：2016 年 1 月 8 日午夜前

**參賽費用**

＊ Communication Design 傳達設計類：(2015)

| | | TDC 會員 | 非會員 |
|---|---|---|---|
| 早鳥報名 (2015/10/30 前交 ) | 獨件報名 | 45 美元 | 60 美元 |
| | 系列報名 | 75 美元 | 90 美元 |
| 一般報名 (2015/12/18 前交 ) | 獨件報名 | 60 美元 | 75 美元 |
| | 系列報名 | 90 美元 | 105 美元 |
| 最晚報名期限 (2015/12/19-2016/1/8) | 獨件報名 | 75 美元 ( 學生 70 美元 ) | 90 美元 ( 學生 85 美元 ) |
| | 系列報名 | 105 美元 ( 學生 100 美元 ) | 120 美元 ( 學生 115 美元 ) |
| 出版費 ( 凡是得獎作品皆須負擔此費用 ) | 獨件報名 | 80 美元 | 115 美元 |
| | 系列報名 | 130 美元 | 160 美元 |

＊ Type Design 字形設計類：(2015)

| | | TDC 會員 | 非會員 |
|---|---|---|---|
| 一般報名 (2015/12/11 前交 ) | 一種字體 | 45 美元 | 60 美元 |
| | 三至八種字體 | 80 美元 | 90 美元 |
| | 九種字體以上 | 150 美元 | 170 美元 |
| 最晚報名期限 (2016/1/8) PDF 電子檔報名 ( 免印刷 ) | 一種字體 | 60 美元 | 65 美元 |
| | 三至八種字體 | 100 美元 | 110 美元 |
| | 九種字體以上 | 180 美元 | 200 美元 |
| | 九種字體以上 | 一件 20 美元 | |
| 出版費 ( 凡是得獎作品皆須負擔此費用 ) | 一種字體 | 75 美元 | 90 美元 |
| | 三至八種字體 | 90 美元 | 110 美元 |
| | 九種字體以上 | 125 美元 | 140 美元 |

**評審時程**

評審：2016 年 1 月 9 日 -25 日
電子郵件通知獲獎者：2016 年 1 月 25 日

**聯絡方式**

Type Directors Club
347 West 36th Street, Suite 603, New York, NY 10018 USA
Tel: +1-212-633-8943
Fax: +1-212-633-8944

**參考資料**

官方網站 https://www.tdc.org/type-competition/

視覺傳達設計類：編號 15，第一等

# 莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎
# Moscow Global Biennale of Graphic Design Golden Bee

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | 具 ICOGRADA 與 IBCC 之認證，是相當具規模的國際賽事。金鋒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，時至今年 (2016) 已經順利舉辦第十二屆金鋒獎。第十一屆『莫斯科國際平面設計雙年展金蜂獎』競賽中，來自 74 個國家超過 15,000 件作品，選出來自 57 個國家共 1,200 件作品。 |
| 參賽資格 | 參賽作品需為 2014 年至 2016 年間完成之作品。 |
| 收件期限 | 數位檔截止收件日期：2016 年 4 月 15 日<br>車諾比 / 福島海報收件期限：2016 年 3 月 20 日<br>展覽期間：2016 年 10 月 4 日 ~10 月 9 日<br>＊每位參賽者所繳交的作品數目不得超過十件。<br>＊海報類作品需為 2014 年至 2016 年間創作的海報。<br>＊作品規格限制：作品最大邊長度不得超過 30 cm ，解析度 150 dpi，格式為 JPG，且為 RGB 彩色模式。<br>＊註：參賽作品會先經過初選，入選者將會以 e-mail 通知。入選作品需印製並郵寄，郵寄地點會一併在 e-mail 中告知，所有繳交作品不會歸還。 |
| 參賽費用 | 免費報名。 |
| 參賽類別 | 海報、數位設計、手做設計、俄國先鋒海報、車諾比 / 福島海報、《罪與罰》海報、地獄（Inferno）、煉獄（Purgatorio）及天堂（Paradiso）( 但丁作品 ) 海報、寬恕海報。 |
| 評審時程 | 結果公布：2016 年 7 月 31 日 |
| 聯絡方式 | Serge Serov<br>serovserge@gmail.com |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.goldenbee.org/eng/homegl/<br>golden bee 12 info https://goo.gl/p4Aexm |

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

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | ACM SIGGRAPH , Vancouver, Canada<br>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，於 2016 年邁入第 43 個年頭。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。<br>每屆 SIGGRAPH 電腦動畫展及國際電腦動畫會議，將與全球與會者分享具有遠見的研究、實際的見解與大膽的想法，並接納所有與視覺及互動相關的動態影像，孕育了創新的國際社群並成就了影響數以萬計人口的數位媒體產業，展現了從學生影片到遊戲及電影巨片特效等優秀作品。 |
| 參賽資格 | ＊需為完整的作品，並且於前一年比賽後完成。<br>＊所有呈交作品需主要由電腦創作或者數位製作。<br>＊報名時須參加適合之類別（例如：學生作品必須參賽學生作品類別）。 |
| 收件期限 | 截止日期：2016 年 3 月 1 日前完成線上報名程序。<br>＊僅接受線上報名。請上官方網站填寫報名表，並上傳代表參賽作品的 JPG 圖片 (3 張 )，以及上傳參賽影片檔。<br>＊參賽影片檔規範請詳閱官網說明。<br>＊參賽者僅有一次機會上傳作品作為評選。建議繳交最佳解析度之作品影片。<br>＊所有資訊皆須以英文填寫。 |
| 參賽費用 | 免費報名。 |
| 參賽類別 | 1. 動畫短片（Computer Animation Shorts）<br>2. 及時運算動畫（Real-Time Graphics）<br>3. 視覺特效 (Visual Effects)<br>4. 視覺化（Visualizations）<br>5. 模擬 (Simulations)<br>注意事項：<br>3D 作品 (Stereo 3D work) 可參加以上任何類別。電腦動畫展有權依委員或評審要求將參賽作品變更至適當之類別。 |
| 評審時程 | 評審時程：2016 年 4 月 -5 月<br>獲獎通知：2016 年 5 月 30 日<br>頒獎典禮及展覽開幕：2016 年 7 月 24 日 -2016 年 7 月 28 日 |
| 評審標準 | 請思考以下問題：<br>＊你的作品能如何為你的社群提升價值？<br>＊透過內容分享或教學，我們能如何提供更好的服務？<br>＊要如何用具原創性且吸引人的方式來表現你的作品，來帶給參與者 ( 及整個世界 ) 愉快的經驗？ |
| 聯絡方式 | 官網線上諮詢方式洽詢 http://s2016.siggraph.org/contact-us |
| 參考資料 | 官方網站 http://s2016.siggraph.org/computer-animation-festival-submissions |

數位動畫類：編號 02，第一等

# 荷蘭動畫展
# Holland Animation Film Festival

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | Holland Animation Film Festival Foundation, Utrecht, Netherlands<br>荷蘭動畫電影節 (The Holland Animation Film Festival) 始於 1985 年，是動畫愛好者的盛宴，原為兩年一屆，2009 年起，電影節改為每年舉辦。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。<br>由荷蘭動畫電影節基金會主辦的荷蘭動畫電影節，每年的春季于荷蘭的烏德勒支 (Utrecht) 舉行。在節日舉辦的 5 天時間中，眾多的動畫廠商、製作者、動畫設計科系學生和愛好者齊聚一堂，自由交流，碰撞出創意火花。展覽中也舉行動畫片回顧展演、主題論壇、脫口秀表演、展覽等各種豐富多彩的動畫活動。期望帶來高品質動畫電影以吸引各階層觀眾，同時刺激電影院的票房及電視中所放映的動畫電影收視率 |
| 參賽資格 | ＊參賽影片須於 2015 年 1 月 1 日以後公開播映過。<br>＊作品繳交無限制數量，但需分別報名、獨立寄送至主辦單位。<br>＊非英語呈現作品需提供英語說明。<br>＊所有獎項將頒予影片導演。 |
| 收件期限 | 報名及作品收件截止日期：2015 年 12 月 1 日<br>＊參賽者請至官方網站線上填寫報名表，並且上傳參賽資料後，將報名表列印簽名，將報名表及參賽預覽片 (preview tapes) 郵寄至主辦單位。<br>＊主辦單位在收到報名表及預覽片 (preview tapes) 後，報名流程才算完成。<br>＊參賽影片必須免費授權主辦單位於影展期間播放。<br>＊若影片尚未在 2015 年 12 月 1 日前完成，預覽影片複製本最晚須在 2016 年 1 月 1 日前繳交，或諮詢工作人員 |
| 參賽費用 | 免費報名。 |
| 參賽類別 | ＊國際競賽類：所有超過 60 分鐘的動畫片，並從中選出全場大獎<br>＊國際競賽短片類（敘事性、非敘事性）：<br>影片長不得超過 60 分鐘。<br>開放給所有獨立製作之短片、電視特別節目或創作動畫。<br>短片分為敘事及非敘事兩種形態；非敘事型態開放給實驗性的、抽象的且尖端前衛的動畫參賽。<br>＊歐洲學生影片競賽：僅限歐洲國家學生參賽<br>＊荷蘭動畫競賽：僅限荷蘭製作的影片參賽 |
| 評審時程 | 評審階段：2016 年 1 月 ~2 月<br>得獎通知：2016 年 2 月 1 日<br>頒獎典禮：2016 年 3 月 16 日至 3 月 20 日於 2015 年荷蘭動畫電影節同步舉行頒獎 |
| 評審標準 | 本次競賽，每個類別將由三位專業人員組成評審委員會審查。評審委員分別為不同領域的專業代表。在荷蘭動畫競賽類，也將邀請觀眾進行評審，投選出得獎作品。 |
| 聯絡方式 | Holland Animation Film Festival<br>Hoogt 4, 3512 GW UTRECHT , The Netherlands<br>Tel: +31 (0)30 2331733<br>Email: entry@haff.nl |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.haff.nl/en/ |

數位動畫類：編號 03，第一等

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

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | Canadian Film Institute, Canada<br>Ottawa International Animation Festival (OIAF) 加拿大渥太華國際動畫影展是加拿大電影協會於 1975 年設立。成立之初為雙年展形式，到了 2005 年改為年度影展，每年秋天 (9 月中旬 ) 在加拿大首都渥太華舉行，每年動畫收件數量接近 3 千件，目前是北美洲規模最大也是最主要的動畫影展，也為全球第二大動畫影展。在影展期間，加拿大電影局 (NFB) 也支援活動，參與及主持與導演當面會談。OIAF 更結合動畫業界，舉辦電視動畫研討會 (Television Animation Conference) ，探討成功的商業案例及促成國際合作。 |
| 參賽資格 | 不拘。但所有動畫影片需於 2015 年 5 月 29 日以後完成者才可參賽。 |
| 收件期限 | 報名表格截止期限：2016 年 3 月 13 日<br>報名預告片截止期限：2016 年 5 月 29 日<br>＊務必透過註冊 OIAF 帳號登錄線上繳交作品。<br>＊預告影片須以 URL 連結 (a streamable URL link) 繳交。已經不在接受 DVD 繳交。<br>＊作品對話若非英文，或是無附英文字幕，請附上英文對話腳本。<br>＊務必繳交導演照片 (300dpi)、導演簡介以及 3 張代表影片之圖片 (300dpi)。<br>＊如果影片獲選，請提供高畫質的數位影像檔 ( 建議解析度為 1920*1080)<br>＊主辦單位不再接受 35mm, Betacam SP 或其他錄影帶形式的作品。<br>＊所有獲選影片一定要在 2016 年 8 月 5 日送達<br>＊詳細作品繳交格式請至以下連結查詢：<br>https://www.animationfestival.ca/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=166&Itemid=930 |
| 參賽費用 | 免費報名。 |
| 參賽類別 | 1. 特色動畫影片<br>2. 獨立短片<br>3. 學生動畫競賽：分為大學動畫 ( 包含高中 ) 及研究所動畫競賽類。<br>4. 學校動畫剪輯<br>5. 委託影片競賽：廣告影片、電玩遊戲、音樂影片及大人觀看之電視動畫<br>6. 給小孩看的影片 / 錄影帶：短片及電視動畫 |
| 評審標準 | 創作概念、技巧、美學藝術呈現為主要評分重點。 |
| 聯絡方式 | OTTAWA INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL<br>Suite 120, 2 Daly Avenue, Ottawa, Ontario K1N 6E2 Canada<br>Tel: +613-232-8769<br>Email：entries@animationfestival.ca |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.animationfestival.ca/index.php |

數位動畫類：編號 04，第一等

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

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | CITIA, Annecy, France<br>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。最初，此活動為兩年舉行一次，後來於 1998 年轉為一年一度的活動。法國安錫動畫影展也是國際動畫協會所認可的四大動畫影展之一。第 40 屆國際影展將在 2016 年 6 月 13 日至 6 月 18 日於法國安錫舉辦。<br>參展作品來自世界各大洲，歐美與日本佔大多數，也有韓國與泰國片。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。任何為了電影、電視或網路而製作的動畫影片、動畫電影或網路動畫皆可參賽。<br>整個影展中，除了由城市中的各個電影院放映競賽影片，並於市中心舉辦夜間露天電影片的播放。影展根據活動的主題，也於大銀幕上放映經典電影。影展也提供專業人士在 Mifa 聚集 (International Animation Film Market，意即國際動畫影片推介交易活動 )。Mifa 是一項致力於推廣電影工業發展的活動，以鼓勵作品的創新及製作、促進專業之間的交流、合作，並找到電影工業的最新趨勢。 |
| 參賽資格 | ＊任何形式製作之動畫影片或錄影帶，以電影、電視或網路播放者皆可參賽。<br>＊凡於 2015 年 1 月 1 日後創作，並且未曾參加安錫國際影展的作品均可參賽。<br>＊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。 |
| 收件期限 | 於官網線上報名，並在截止日期前將作品寄達：<br>2016 年 2 月 15 日前：短片、電視影片、委託影片、畢業影片<br>2016 年 3 月 15 日前：特色影片<br>＊報名時須繳交之文件：(1) 報名表 ( 需填寫完整並簽名 )；(2) 導演自傳 ( 不超過八行 ) 及曾參與拍攝的影片清單；(3) 導演照片 ( 選擇性 )；(4) 五張不同的劇照 ( 最小 6cm x 8cm，300dpi，存於 CD_ROM)；(5) 作品原文以及法文或英文翻譯的對話腳本；(6) 自有版權聲明書。(7) 作品若入選，參賽者須準備足夠的資料以提供宣傳。<br>＊繳交影片之規範請參照官方簡章 http://www.annecy.org/take-part/submit-a-film<br>＊主辦單位將為所有入圍競賽的非法語發音的動畫短片上字幕，因此參賽者於報名時須提供完整的原文及英文 / 法文對話腳本。非法語發音的動畫長片及電視動畫入圍，參賽者需自行加上法文字幕，並自行負擔相關費用。<br>＊報名參賽即代表同意主辦單位以非商業形式公開播放參賽作品，並不收取任何費用。 |
| 參賽費用 | 免費報名。 |
| 參賽類別 | 1. 短片<br>2. 特色影片 ( 片長大於 60 分鐘者並且以電影模式製作者 )<br>3. 電視影片 ( 電視影集或特別節目 )<br>4. 委託影片 ( 教育影片、科學或工業影片、廣告、音樂影片 )<br>5. 畢業影片 |
| 評審時程 | 評審：2016 年 3 月<br>結果公告：2016 年 3 月底。 |
| 評審標準 | 探索性、創新性、實驗性 |
| 聯絡方式 | CITIA, c/o Conservatoire d’ art et d’ histoire,<br>18 avenue du Tresum, BP 399, 74013 Annecy Cedex, France<br>Laurent Million<br>Films,Head of department<br>Tel: +33 (0)4 50 10 09 00 |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.annecy.org/home |

數位動畫類：編號 05，第一等

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

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | Interfilm Berlin, Germany<br>德國柏林短片影展從 1982 年開始，德國柏林短片影展就確立了其自身在歐洲電影節中重要的地位，是目前歐洲最重要的短片影展之一，因為它是繼 Oberhausen 之後歷史最悠久的德國短片影展，也是重要性以及開辦歷史僅次於 Berlinale 的柏林國際性影展。柏林短片影展悠久歷史，並且每一年都持續不斷的擴大影響力，吸引更多不同文化背景的參賽者和短片參展。每年都有超過 5,000 部在 30 分鐘以內的短片參賽，每個主題都平均有 400 部短片。在為期 6 天的影展期間，將放映超過 400 部短片及影片，預計有 100 部入圍片會共同角逐競賽獎項，總獎金高達 4 萬歐元 ( 約 6 萬美元 )。此外，影展期間會播放歷史性節目、動畫片、實驗短片、音樂短片、廣告、紀錄片與電腦動畫，也將提供影片市集，並舉辦相關主題的研討會、座談會與派對。 |
| 參賽資格 | 不拘。 |
| 收件期限 | 收件日期：2016 年 6 月 24 日<br>展覽日期：2016 年 11 月 15 日 ~11 月 20 日<br>＊請透過 www.shortfilmdepot.com 報名<br>＊短片參賽條件：<br>1. 影片於 2014 年 1 月 1 日後完成。<br>2. 影片長度：20 分鐘內<br>3. 影片格式：35mm, Quicktime 1080p<br>4. 主題類型：動畫丶實驗丶小說<br>5. 若影片非德文或英文發音，須加上英文或是德文字幕。( 德文影片也須加上英文字幕 )<br>＊上傳至 Shortfilmdepot 的作品需附上 1-2 張影片的靜態影像 (JPEG 或 TIFF 檔，300 dpi 以上 ) 丶一張導演照片以及自傳 (160 字以內 )<br>＊參賽申請表以及作品影片檔 (MPEG-4) 或 DVD，必須在 2016 年 6 月 24 日之前寄到柏林的 interfilm 辦公室：<br>Interfilm Berlin / 32th Festival Tempelhofer Ufer 1A / 10961 Berlin, Germny<br>＊申請資料的包裹皆須於海關聲明書上標明 “For cultural purpose only. No commercial value”( 純文化用途，無商業價值 )，此外亦須附上聲明寄送內容不超過 10 歐元的收據。 |
| 參賽費用 | 免費報名。上傳合作平台需收最多 3 €費用。 |
| 參賽類別 | International Competition 國際競賽<br>Documentary Competition 紀錄片<br>Confrontations-films with a conscience 帶有反抗意識的影片<br>German Competition 德國競賽<br>Eject ‘The Long Night of Odd Films’ 狂歡「短片之夜」<br>Viral Video Award 病毒影片獎<br>Green Screen Award – Environmental Shorts 環保短片 |
| 聯絡方式 | Interfilm Berlin<br>32th Festival<br>Tempelhofer Ufer 1A<br>10961 Berlin<br>Germny<br>電話：+49 (0) 30 25 29 13 22<br>傳真：+49 (0) 30 693 29 59<br>E-mail：festival@interfilm.de |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.interfilm.de/en/ |

數位動畫類：編號 08，第一等

# 微軟潛能創意盃
# Imagine Cup

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | 微軟潛能創意盃 (Imagine Cup) 是專為全球學子規劃的技術計劃與競賽，旨在提供機會讓學子們在經過所有訓練之後能夠組隊參加，發揮他們在技術上的創意、熱情與知識，開發出可以改變我們的生活方式、工作方式及玩樂方式的應用程式、遊戲與整合方案。<br><br>微軟潛能創意盃全球競賽於 2003 年開始於各國家舉辦至今已經有八年的歷史，每屆的全球決賽都於不同國家舉辦：西班牙、巴西、日本、印度、南韓、埃及、波蘭、美國等。從一開始 1000 位學生參與競賽到 2013 年 32 萬名學生參加；最早僅有 25 個國家派代表參加，到平均每年 120 國家一起角逐這項國際競賽。大會每年選擇一個與人類息息相關的問題領域，希望透過延伸現有的教學環境，鼓勵並挑戰學生發現生活中的問題，利用科技發展出創新的解決方案或透過數位藝術作品感化群眾。其中，只有來自世界各地特別挑選出的 400 位學生，能夠在這國際性地菁英科技與數位藝術比賽中代表他們的國家晉級決賽，並於此互相切磋與交流。這是一個代表國家角逐全球最高榮耀的機會，更是一個向世界展現能力與創意的舞台。 |
| 參賽資格 | 16 歲以上，並在參賽時具備在學學生身分。 |
| 收件期限 | 比賽專案 (Competitions)：<br>＊比賽專案 (Competitions) 分為區域賽及全球賽階段，台灣區於 2016 年 4 月 23 日前舉行決賽並選出台灣代表隊伍。<br>全球第二輪：2016 年 4 月 23 日至 2016 年 5 月 1 日<br>全球總決賽：2016 年 7 月<br><br>挑戰專案 (Challenges)：<br>＊ Big Idea: Pitch Challenge: 2015/7/31 – 2015/9/30 11:59<br>＊ Big Idea: Plan Challenge: 2015/7/31 – 2015/10/28 23:59<br>＊ Big Idea: Design Challenge: 2015/7/31 – 2015/11/25 23:59<br>＊ Hello Cloud Challenge: 比賽從 2015/8/20 至 2016/7/31，每個月各舉辦一次。<br>＊ Imagine Cup Earth Challenge: 比賽有三階段，分別為 2015/8/21 – 2015/12/15、<br>＊ 2015/12/16 – 2016/3/31、2016/4/1 – 2016/6/15。<br>＊以上截止時間皆為格林威治標準時間<br>＊參賽選手必須在比賽報名期間登錄 www.imaginecup.com |
| 參賽費用 | 免費參賽。 |
| 參賽類別 | Imagine Cup 2016 設有：<br>• 比賽專案 (Competitions)：遊戲（Games）、最佳創新 (Innovation)、世界公民（World Citizenship）<br>• 挑戰專案 (Challenges)：<br>Big Idea: Pitch Challenge、Big Idea: Plan Challenge、Big Idea: Design Challenge、Hello Cloud Challenge、Imagine Cup Earth Challenge |
| 評審標準 | • 比賽專案 (Competitions)：<br>遊戲（Games）：概念 15%、娛樂性 50%、可行性 20%、可用性 15% 最佳創新 (Innovation)：概念 15%、創新性 50%、可行性 20%、可用性 15%<br>世界公民（World Citizenship）：概念 15%、影響力 50%、可行性 20%、可用性 15%<br>• 挑戰專案 (Challenges)：<br>＊ Big Idea: Pitch Challenge:<br>遊戲、最佳創新 : 概念 40%、提案品質 30%、可行性 30%:<br>世界公民 : 概念 30%、提案品質 30%、可行性 40%:<br>＊ Big Idea: Plan Challenge:<br>遊戲 : 概念 30%、設計 40%、可行性 30%:<br>最佳創新 : 概念 30%、研究 30%、可行性 40%:<br>世界公民 : 概念 30%、研究 40%、可行性 30%::<br>＊ Big Idea: Design Challenge:<br>使用者流量 25%、資訊建築 25%、框架 25%、視覺目標 25% |
| 聯絡方式 | 僅接受 Email 諮詢 : mschsp@microsoft.com |
| 參考資料 | 官方網站 https://compete.imaginecup.com/ |

數位動畫類：編號 09，第二等

# 韓國富川國際學生動畫影展
# Puchon International Student Animation Festival

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | PISAF Organizing Committee, Korea<br>韓國富川學生動畫影展是由富川國際學生動畫組織會 (Puchon International Student Animation Festival Organizing Committee) 組成，並由南韓卡通及動畫研究社 (Korean Society of Cartoon and Animation Studies) 授權。此動畫影展是專為學生量身訂作的國際競賽，可以看到來自全球不同國家學生的參展作品，建立讓年輕學子接觸全球動畫的平臺。2013 年 PISAF 的參賽作品共計 1112 件，來自全球 33 個國家。主辦單位從中選出 65 件創新且兼具美感的精彩學生創作，於 2016 年 10 月 21 日 -25 日舉辦的第 16 屆韓國富川國際學生動畫影展展出。 |
| 參賽資格 | 所有參賽者在製作影片時必須是以大學、學院或研究所的身分。 |
| 收件期限 | 短片 (Short)、學生影片 (Graduation)、電視及商業影片 (TV & Commissioned) 報名及收件截止日期：2016 年 7 月 15 日。<br>特色影片 (Feature) 報名及收件截止日期：2016 年 7 月 31 日。<br>展覽日期：2016 年 10 月 21 日 -10 月 25 日<br>＊任何手繪或電腦繪製卡通動畫、電影、電視或網路製作的影帶皆可參賽。<br>＊參展作品必須為 2015 年 1 月後完成，並且之前未曾報名參加富川學生動畫影展。<br>＊繳交作品可藉由網路線上繳交或採郵寄方式。<br>＊初選作品將不予以退還。<br>＊郵寄作品格式需為 DVD (NTSC, PAL)；線上繳交格式需為 mov、avi、wmv 檔案格式 ( 解析度為 720×480 dpi)<br>＊另需繳交三張主要場景之數位影像檔 (JPEG 格式，300 dpi)、導演的相片 (JPEG 格式，300 dpi)<br>• 本競賽官方語言為韓文及英語，作品若非韓語或英語請參賽者自行附上翻譯及英語字幕。 |
| 參賽費用 | 免費報名。 |
| 參賽類別 | 1. 特色影片 (Feature): 40 分鐘以上的作品。<br>2. 短片 (Short): 40 分鐘以下的作品。<br>3. 學生影片 (Graduation): 在學校製作該且小於 40 分鐘的作品。<br>4. 電視及商業影片 (TV & Commissioned): 電視、商業、音樂等影片。<br>5. 線上競賽 : 短片及學生影片的入圍作品。 |
| 聯絡方式 | #302 Comic Business Center, KOMACON, 1 Gilju-ro,Wonmi-gu, Bucheon-si, Gyeonggi-do 14505, Korea<br>Tel: +82 (0)32 325 2061~2<br>Fax: +82 (0)32 325 2072<br>Email：program@biaf.or.kr |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.biaf.or.kr/ |

數位動畫類：編號 10，第二等

# 日本廣島國際動畫影展
# International Animation Festival Hiroshima

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | City of Hiroshima, the Hiroshima City Culture Foundation and ASIFA Japan<br>日本廣島國際動畫影展是一個非營利組織，由廣島市政府、廣島市文化基金會、ASIFAJapan 以及其他和影展相關的單位組成。ASIFA 最初決定贊助影展的宗旨，是相信動畫可以促進人類和平。身為世界前十大國際動畫影展，亞洲第一大動畫影展，廣島動畫影展不僅僅只有競賽，還有研討會與各項展覽，是日本最具有代表性之一的影展。 |
| 參賽資格 | 1. 所有作品必需以一個影格放一張圖的方式製作，包含電腦繪圖製作。<br>2. 影片限制為 16mm 及 35mm 格式，錄影帶限制為 Betacam, NTSC 格式。<br>3. 片長時間不得多於 30 分鐘。<br>4. 作品必須為 2014 年 4 月 1 日以後所完成之作品。<br>5. 動畫作品內所包含的所有元素 ( 劇本、音樂…等 )，需符合智慧財產權規範。 |
| 收件期限 | 報名收件日期：2016 年 2 月 1 日 ~4 月 1 日<br>評審日期：2016 年 5 月 9 日開始<br>決審及展覽期間：2016 年 8 月 1 8 日 ~8 月 2 2 日<br>＊所有 16mm 及 35mm 參賽影片都必須妥善捲好及包裝，並且在上面標明清楚影片名稱及作者。<br>＊一份影片只能放一件作品，並且標明清楚作品名稱。<br>＊報名表須妥善填寫，並且附上 2 張 Jpeg 檔案圖片 (300dpi、13×18cm)、2 張導演照片 (5×5cm)、作品故事介紹及對話<br>＊影片必須附上英語或日語字幕。<br>＊所有表格及影片必須在截止日期前寄達主辦單位指定地址：<br>HIROSHIMA 2014 FESTIVAL OFFICE<br>4-17, Kako-machi, Naka-ku<br>Hiroshima 730-0812, Japan<br>Phone: +81-82-245-0245（from overseas） |
| 參賽費用 | 免費報名。 |
| 參賽類別 | 不拘。 |
| 聯絡方式 | HIROSHIMA 2014 Festival Office<br>4-17, Kako-machi, Naka-ku, Hiroshima 730-0812, Japan<br>Phone: +81（country code）-82（area code）-245-0245<br>Facsimile: +81-82-245-0246 ／ +81-82-504-5658<br>E-mail: hiroanim@hiroanim.org |
| 參考資料 | 官方網站 http://hiroanim.org/en2016/e03compe/3-01e.html |

數位動畫類：編號 11，第三等

# 澳洲墨爾本國際動畫影展
# Melbourne International Animation Festival

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | 澳洲墨爾本國際動畫影展是世界大型動畫影展之一。通常每年在競賽項目、學生項目、特別項目和回顧項目中，都有超過 350~400 部影片參賽。得獎作品會在澳洲做小型巡迴展演，稱為 Australian International Animation Festival, (AIAF)，接著移師至英國倫敦辦理 London International Animation Festival (LIAF)，並在紐西蘭電影節 (New Zealand Film Festival) 提供部分特別企劃節目。今年動畫電影展舉辦日期為 2015/06/21-28。 |
| 參賽資格 | 參賽作品需為 2014 年 1 月 1 日以後完成之作品。 |
| 收件期限 | 國際參賽者截止日期：2016 年 12 月 15 日<br>報名分為 A- 郵寄報名及 B- 線上報名兩種方式：<br>A. 郵寄報名：<br>請於官方網站下載報名表，妥善填寫後連同作品 DVD 一同郵寄繳交，並提供至少兩張高畫質作品劇照 (300dpi)。若作品對話無英文翻譯，請附上英文腳本。送件作品須為 DVD(PAL 系統較佳 ) 或 VHS 帶 (PAL 或 NTSC 系統皆可 )，並能在 DVD 播放器或電視螢幕收看。<br>若是以 DVD 繳交作品，請確認 DVD 燒錄無誤，若收到無法讀取的 DVD，主辦單位不另行通知參賽者。<br>不接受藍光 DVD。<br>B. 線上報名及上傳作品：<br>您可以將作品上傳至 Vimeo 或 Youtube( 亦可以加設密碼 ) 或將您的作品轉檔 (VOB / MPEG4 檔案格式，透過 WeTransfer.com 和 DropBox.com) 並將連結寄至 entries@miaf.net，同時將填妥的報名表掃描檔一併 Email 至 entries@miaf.net。<br>學生個人報名請下載個人報名表 (entryform)；以學校為單位之團體報名請使用學校報名表 (schoolentryform) http://miaf.net/entries/ |
| 參賽費用 | 免費報名。 |
| 參賽類別 | International Entry 國際競賽<br>Student Entry 學生競賽 |
| 聯絡方式 | 作品寄件地址：<br>( 郵局寄送 )<br>Melbourne International Animation Festival<br>PO Box 584<br>FLEMINGTON, VIC 3031<br>AUSTRALIA<br><br>( 僅快遞或貨物寄送 )<br>Melbourne International Animation Festival<br>c/- Open Channel<br>Docklands Studios, 476 Docklands Drive<br>DOCKLANDS, VIC 3008<br>AUSTRALIA<br>Phone: +61 (03) 8327 2016<br><br>主辦單位聯絡方式：<br>email: entries@miaf.net<br>telephone: +61 (0)415 730 098 |
| 參考資料 | 官方網站 http://miaf.net/entries/ |

工藝設計類：編號 01，第一等

# 德國 TALENTE 國際競賽特展
# TALENTE

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | Handwerkskammer für München und Oberbayern, Germany<br>由德國慕尼黑與上巴伐利亞工藝協會（Handwerkskammer für München und Oberbayern）主辦之「TALENTE 國際競賽特展」乃專為世界各國之年輕工藝家與設計師所設，自 1979 年創辦辦至今已將近三十年的歷史，新奇獨特的造型與手工技法、富實驗性的材質處理為此項國際競賽特展的特色，而向大眾展示來自世界各地年輕且具創意的設計師之造型與理念，則是本展覽的宗旨。<br>TALENTE 特展涵蓋了各種工藝材質，參展的作品則是跨越了工藝、設計和藝術三個領域。競賽類別包括手工藝、設計和科技，此項競賽不僅肩負發掘新人的任務，也是工藝與設計界的新生代進入職場或開創藝術事業的重要跳板。2014 年的報名件數來自 30 多國，超過 600 件作品報名參加，最後共有 100 件分屬 12 個不同類別的作品入選，並在慕尼黑國際工藝大展上展出。 |
| 參賽資格 | 參賽者年齡資格：<br>Technology 科技類：年齡三十五歲以下。<br>Design 造形設計類：年齡三十三歲以下。<br>＊歡迎任何教育程度或背景的青年創作者、設計師、技術人員和工程師參加。任何透過手工製作的工藝設計均可參加。<br>＊已參加國內外其他比賽之得獎或入選作品，請勿重複報名本競賽。 |
| 收件期限 | 2015 年 10 月 1 日報名截止 |
| 參賽費用 | 免費報名。 |
| 參賽類別 | Technology 科技類：<br>電器機械用品 ( 參賽作品須為近一年半內完成且未受公開獎勵者 )。<br>Design 造型設計類：<br>TALENTE 特展乃為不限材質、技法、造型的工藝競賽，歷來亦有燈飾、鞋、壇罐等類別之作品參賽。<br>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＋書籍裝訂（typography and bookbinding）、木器（wood）、石器（stone mansionry）、漆器（lacquerwork）、皮（leather）、玩具（toys）等類。 |
| 評審標準 | 本競賽採書面審查制。一經書面審查通過之作品即為入選，而得獎作品則是於展覽期間，由專業的國際評審團於展場針對實體作品評選出「TALENTE 獎」及「巴伐利亞邦獎」。<br>評分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，俾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 | Dr. Michaela Braesel, Handwerkskammer für München und Oberbayern, Abteilung Messen und Ausstellungen, Max-Joseph-Straße 4, 80333 München<br>Tel: +49 89 5119 293<br>michaela.braesel@hwk-muenchen.de<br><br>台灣聯絡單位：國立台灣工藝研究發展中心<br>Tel: +886-2-2559-9920<br>emmyhsieh@ntcri.gov.tw |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.hwk-expo.de/index.cfm?id=1164&as=14143 |

工藝設計類：編號 02，第一等

# 日本美濃國際陶藝競賽 ( 雙年展 )
# International Ceramics Festival MINO,Japan

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | 「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 年起舉辦第一次盛會開始，今年已是第十屆 , 每次競賽皆有國際知名人士參與審查。在 2012 年舉辦的競賽中 , 共計有 2,777 件精彩作品 , 來自世界各地共 57 個國家和地區的，高水準的品質讓日本美濃陶瓷競賽成為世界代表性的競賽。約 200 件的優秀作品，於 2014 年 9 月至 10 月在岐阜縣多治見市的美濃陶瓷公園展出。 |
| 參賽資格 | ＊競賽開放所有個人、團體及公司參加。<br>＊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，也不在這之前刊登於報紙、雜誌、活動、網站等。<br>＊作品大小在方便運送即可在展場容納的範圍內皆可允許。<br>＊每個參賽組最多可以繳交六件。 |
| 收件期限 | 繳件日期：2013 年 11 月 1 日～ 2014 年 1 月 10 日<br>＊須在日本時間 2014 年 1 月 10 日 5PM 前送達。<br>＊兩種報名方式 1. 線上報名、2. 郵寄報名<br>＊詳細請見官網公告：https://www.icfmino.com/10th/pdf/guide.pdf |
| 參賽費用 | 免費報名。 |
| 參賽類別 | 陶瓷設計（Ceramics Design）：為量產而做的陶瓷設計，包括具功能性的產品。<br>陶瓷藝術（Ceramics Art）：自由發想的理念和技術的陶瓷作品。 |
| 評審時程 | 第一階段評審：2014 年 2 月中 -3 月初<br>第一階段結果公告：2014 年 3 月底<br>第二階段評審：2014 年 4 月 19 日 -4 月 20 日<br>第二階段結果公告：2014 年 5 月初<br>決選評審：2014 年 7 月 18 日 -7 月 19 日<br>評審討論：2014 年 7 月 20 日<br>獲獎通知：2014 年 7 月底<br>頒獎典禮：2014 年 9 月 11 日<br>展覽：2014 年 9 月 12 日 -10 月 19 日 |
| 聯絡方式 | Ceramics Park MINO<br>4-2-5 Higashi-machi, Tajimi City, Gifu, Japan 507-0801<br>TEL:+81-572-25-4111 FAX:+81-572-25-4138<br>E-mail:info@icfmino.com |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.icfmino.com/english/ |

工藝設計類：編號 03，第一等

# 義大利法恩扎當代國際陶藝獎 ( 雙年展 )
# International Competition of Contemporary Ceramic Art

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | 義大利法恩札陶藝雙年展，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。在 2011 年的競賽，來自世界各地近千件的陶瓷藝術品，最後選出 13 位得獎者。 |
| 參賽資格 | 此競賽提供一個多元發展的創意平台，參賽對象開放給所有個人陶藝家與團體參加，僅需提供出生證明之相關文件；競賽類別分為兩個類別，一是給四十歲以下之藝術家參與，另一則是開放給四十歲以上的藝術家參加；藝術家可使用任何的陶藝技術，在不偏離陶藝為主的前提下，可加入其他材質進行創作。 |
| 收件期限 | 報名及收件截止日期：2014 年 11 月 24 日。<br>＊第一階段評審日期：2015 年 1 月 14 日前<br>＊第二階段評審日期：2015 年 5 月 10 日前<br>＊第二階段入選作品將在 2015 年六月底至 2016 年 1 月底展覽。 |
| 參賽費用 | 免費報名。 |
| 參賽類別 | 陶藝。 |
| 聯絡方式 | 窗口：Claudia Casali<br>tel. +39.0546.697322<br>e-mail: direzione@micfaenza.org<br><br>組織辦公室：Federica Giacomini<br>Tel. +39/0546.697315<br>e-mail: concorso@micfaenza.org<br><br>助理：Elisabetta Alpi<br>e-mail: elisabettaalpi@micfaenza.org<br><br>照片檔案：Elena Giacometti<br>e-mail elenagiacometti@micfaenza.org<br><br>展覽負責人：Gian Luigi Trerè<br>+39/0546.697320<br>e-mail: gigitrere@micfaenza.org<br><br>藝術家接待及典禮負責人：Monica Gori<br>+39/0546.697322<br>e-mail: monicagori@micfaenza.org |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.micfaenza.org/ |

工藝設計類：編號 04，第一等

# 韓國京畿道國際陶瓷雙年展
# Gyeonggi International Ceramic Biennale

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | 韓國利川市自 2001 年開始辦理京畿道國際陶瓷雙年展的 Open Call 競賽，邀請世界各地利用陶瓷為媒材的創作者共襄盛舉，鼓勵突破陶瓷于歷史脈絡中的實用以及設計軸線，開發陶瓷在當代的新角色。2011 年共有 1875 件作品、71 個國家參賽。通過多樣性和去潛在價值的陶瓷參賽作品，該競賽單位將自己定位為著名的國際競賽，以及獎金最高和參賽數量最多的競賽。 |
| 參賽資格 | 1. 賽開放所有個人、團體參加。（一個團隊相當一個參賽者）<br>2. 參賽作品需是新的創作或是近三年內的創作，且不得參與其他競賽。<br>3. 一個參賽者可以繳交三件作品。<br>4. 每件參賽作品須在長寬高 250cm x 250cm x 250cm 的規範內。 |
| 收件期限 | 報名日期：2016 年 10 月 4 日 - 2016 年 10 月 31 日（線上報名）www.kocef.org<br>＊填寫線上報名表、作品描述、作品照片 5 張（需大於 300dpi /JPG 檔）、參賽者履歷、參賽者照片 (1200(w)*1600(h) pixel 或高解析度的 JPG 檔 )。<br>＊若作品包含動態影像或是聲音者，須將 DVD 寄至 GICB 2017 office<br>＊入選實物送達日期：2017 年 2 月 6 日 -17 日（韓國國內）2017 年 2 月 6 日 -24 日（國際參賽者）<br>＊ 送 達 地 址：Icheon CerMIX Creative Center, Korea Ceramic Foundation(467-020) 406 Gwango-dong, Icheon-si, Gyeonggi-do, Rep. of Korea |
| 參賽費用 | 免費報名。 |
| 參賽類別 | 沒有特別的類別限制，歡迎以下的作品參賽：<br>＊具功能性的陶瓷設計、陶瓷藝術及嘗試重新詮釋傳統的陶瓷作品。<br>＊陶瓷混合其他的材質之作品及混合其他種類之技術，和陶瓷容和其他藝術類別之作品。 |
| 評審時程 | 初審入選通知：2016 年 11 月 21 日（公告於官網及個別通知各獲選者）<br>決選公告：2016 年 4 月 3 日<br>展覽日期：2017 年 4 月 22 日 -2017 年 10 月 9 日 |
| 聯絡方式 | Korea Ceramic Foundation GICB2017 Office<br>72-1, Sam-ri, Gonjiam-eup, Gwangju-si, Gyeonggi-do, 464-873, Korea<br>TEL +82-(0)31-799-1518<br>E-MAIL GICB2017@gmail.com |
| 參考資料 | 官方網站 www.kocef.org |

工藝設計類：編號 05，第一等

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

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | 自 1998 年創立此獎項，第 19 屆 2016 年的主題為「酒器、酒盃台」，西元奇數年為當代首飾 Contemporary Jewellery) 展；西元偶數年則為工藝 (Craft) 展。2014 年收到 1571 件申請，並從中選出 98 件作品入選及 8 件作品授予獎勵。 |
| 參賽資格 | 個人或是團體參賽皆可。<br>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。 |
| 收件期限 | 報名截止：2016 年 7 月 22 日<br>＊務必填寫表格。<br>＊提出繳費證明。<br>＊作品外包裝須標示參賽者姓名<br>＊ 作 品 寄 至：2016 ITAMI INTERNATIONAL CRAFT EXHIBITION The Museum of Arts & Crafts ITAMI 5-28, Miyanomae 2-chome, Itami, HYOGO 664-0895 JAPAN<br>＊寄送時間須在 2016 年 7 月 29 日 -2016 年 8 月 7 日<br>＊詳細作品繳交格式及繳費方式請至以下連結查詢：<br>http://www.mac-itami.com/pdf/16craft/16info_english.pdf |
| 參賽費用 | 社會人士：11000 日圓<br>學生：7000 日圓 |
| 參賽類別 | 以「酒器、酒盃台 (Shuki and Shuhaida)」作為主題，不限媒材 |
| 評審時程 | 評審日期：預計 2016 年 8 月中後<br>獲選作品展示日期：2016 年 11 月 12 日 -2016 年 12 月 25 日<br>頒獎典禮：2016 年 11 月 12 日 |
| 聯絡方式 | 請以 email 方式聯繫<br>email: crafts.itami@silk.ocn.ne.jp<br>http://mac-itami.com<br>The Museum of Arts & Crafts ITAMI<br>5-28, Miyanomae 2-chome, Itami, HYOGO 664-0895 JAPAN<br>phone: +81 (0)72-772-5557<br>fax: +81 (0)72-772-5558 |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.mac-itami.com/english/ |

工藝設計類：編號 06，第二等

# 德國杜塞道夫「Friedrich Becker」獎
# Friedrich Becker Preis Düsseldorf

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | Friedrich Beckerg 獎由 Hildegard Becker 贊助德國 Gesellschaft für Goldschmiedekunst（金飾藝術協會），從 1999 年起每三天由德國 Gesellschaft für Goldschmiedekunst 舉辦該競賽。2014 年收到來自 19 個國家共 113 位藝術家申請。獎品是價值 5.000 且做工最高質量優秀的獨特。該獎項旨在表彰的珠寶和金屬設計師不超過三年的新作。提名作品將具獨特的設計和創新的探索新的材料和技術。 |
| 參賽資格 | 1. 國內外所有的金工、首飾創作者、設計師皆可參與。<br>2. 每人最多可提交三件作品。<br>3. 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。 |
| 收件期限 | 評審（得獎者與參展者）分為兩階段：書面審查及實體作品審查。<br>1. 書面審查：資料請於 2014 年 3 月 7 日前寄達主辦單位指定地點。<br>＊書面資料評審後，入選者將會接獲主辦單位通知，以提交實體作品。<br>2. 實體作品審查：實體作品請於 2014 年 4 月 4 日前寄達主辦單位指定地點。<br>＊送件（非歐盟國家）：作品請逕寄至：Deutsches Goldschmiedehaus Hanau, Altstädter Markt 6, D-63450 Hanau, Germany。送件費用由參賽者自行負擔。 |
| 參賽費用 | 45 歐元 |
| 參賽類別 | 金工、首飾創作 |
| 評審時程 | 書面審查：2014 年 3 月中<br>實體作品審查：2014 年 4 月 -5 月<br>頒獎典禮及開展日期訂於 2014 年 5 月 24 日假德國杜塞道夫皇宮美術館舉辦，得獎作品與其他入選作品將於皇宮美術館展至 2014 年 7 月 20 日，隨後將於 2014 年 7 月 26 日至 9 月 14 日於移至德國 Hanau 的 Deutsches Goldschmiedehaus 續展。 |
| 聯絡方式 | Gesellschaft für Goldschmiedekunst e. V.<br>Altstädter Markt 6, 63450 Hanau, Germany<br>Tel: ＋ 49 (6181) 256 556　Fax: ＋ 49 (6181) 256 554<br>E-mail: gfg-hanau@t-online.de；www.gfg-hanau.de |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.goldschmiedehaus.com/ |

工藝設計類：編號 07，第二等

# 韓國清州國際工藝大賽 ( 雙年展 )
# The Cheongju International Craft Biennale

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | 為了讓韓國工藝走向世界化，自 1999 年起 , 清州國際工藝雙年展每兩年舉辦一次，第一屆有 16 個國家參與展覽，到了 2011 年共有 60 個國家及三千多名藝術家參與，使其發展成為工藝領域上規模最大的活動，展示的工藝領域種類包括金屬、陶瓷、木漆、纖維、玻璃等，並會舉辦學術、研討會、教育體驗課程等活動推廣。 |
| 參賽資格 | • 金屬製品、 陶瓷、 木製品、 紡織品、 玻璃製品等，以及創造性工藝作品，和實驗採用各種自然或人工材料創造的二維或三維作品，可以充分體現功能與美學的當代工藝藝術價值。<br>• 作品必須在過去三年內創作的且必須要位在其他地方展示過。<br>• 團體（三人以內）、個人、所有國家的參賽者、所有性別。<br>• 作品數量：最多兩件<br>• 作品尺寸：200cm x 200cm x 200cm |
| 收件期限 | 公告日期：2014 年 7 月供開始下載報名表<br>1. 第一階段作品影像繳交：2015 年 6 月 21 日～ 2015 年 7 月 5 日<br>＊繳交文件需包括藝術家照片以及作品介紹。<br>＊六張作品數位照片：正片 1 張、側面 2 張、近距離細節 2 張 (300dpi JPG，至少 2MB)。<br>＊製作過程影片（無強制繳交影片，且沒有規範形式）。<br>＊一階審查：2015 年 7 月 9 日 ~2015 年 7 月 12 日<br>＊初審公告：2015 年 7 月 17 日公告於官網上<br>2. 第二屆段實體作品繳交：2015 年 8 月 13 ～ 2015 年 8 月 16 日（韓國 2015 年 8 月 1 ～ 2015 年 8 月 16 日（國際參賽者）<br>＊須以第一階段繳交的作品照片相符。<br>＊包裝上須標示作品的參賽號碼及作品照片<br>＊二階評審：2015 年 8 月 20 日 ~2015 年 8 月 21 日<br>＊決選公告：2015 年 8 月 25 日 |
| 參賽費用 | 免費報名。 |
| 參賽類別 | 可以充分體現功能與美學的當代工藝藝術價值之工藝作品。 |
| 聯絡方式 | Tel: +82 (0)43 219 1022~5<br>Fax: +82 (0)43 277 2610<br>Email: cjicc2015@gmail.com |
| 參考資料 | 官方網站 www.okcj.org |

工藝設計類：編號 08，第二等

# 荷蘭新傳統首飾國際設計競賽及巡迴展
# New Tradition Jewellery, International design contest and (travelling) exhibition

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | 自 2006 年創立 , 第四屆開始為隔年展，因此 ,2014 年舉辦之競賽為第六屆。兩年一度的 NTJ 讓珠寶設計師有機會把它們呈現給廣大聽眾的方式，是兩個為設計師對於觀眾的價值。評審選出 50 至 70 件的作品於 SIERAAD 藝術博覽會展出。來自世界各地的珠寶藝術家將以現代的看法將傳統工藝，方法，材料新技術和新材料，重新展示。NTJ 的展覽為了展示設計師的兩個目的：靈感和動力的來源。2014 新傳統首飾（New Traditional Jewellery，簡稱 NTJ）的專業評審團選擇了「對質」（CONFROTATIONS），作為本設計競賽及展覽的主題。 |
| 參賽資格 | 參賽者分為兩類：<br>A 類：具有工作經驗的首飾藝術家、銀飾創作者。<br>B 類：藝術學院高年級學生或是於金、銀工藝專業訓練學校進修的四年級學生，以及同等學力的在職教育、夜間部課程學生。<br>＊每位參賽者僅能提交一件已完成的首飾作品。<br>＊飾品必須是可佩戴的。<br>＊參賽作品的設計必須是尚未展出、公開或經由第三者銷售之產品。只有專為本競賽製作的飾品才符合參賽資格。 |
| 收件期限 | 報名繳交截止：2014 年 6 月 1 日 (2016 年不舉辦 )<br>＊除了參賽作品外，參賽者須提交基本理念與靈感來源（不超過 100 字）的說明文字，以敘述其靈感來源與新近設計作品中的「對質」元素。<br>＊請附上靈感來源的照片。<br>＊所有入選作品在所有展出期間將由主辦單位保管，且在此期間內不予退件（時間最長為兩年半）。 |
| 參賽費用 | 45 歐元 |
| 參賽類別 | 材質的選用完全不受限制 |
| 聯絡方式 | EMB&B Art Events<br>Tel. 0031 (0) 33 433 7009<br>info@newtraditionaljewellery.com |
| 參考資料 | 官方網站 http://www.newtraditionaljewellery.com/cms/?lang=en |

# IDC 2016


| | |
|---|---|
| 書名 | 2016 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專輯<br>International Design Competition |
| 出版機關 | 教育部 |
| 發行人 | 潘文忠 |
| 發行機關 | 教育部高等教育司 |
| 地址 | 10051 臺北市中山南路 5 號 |
| 電話 | 886-2-7736-6178 |
| 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 |
| 專案指導 | 盧怡君 |
| 專案經理 | 盧佳宜 |
| 兼任助理 | 林昀萱 |
| 籌備助理 | 林文中、胡克強、黃郁琁、廖翊晴 |
| 主視覺設計 | 翁永圳 |
| 美術編輯 | 詹凱名、趙佳祥 |
| 翻譯協助 | ( 英 )Jacob Wu、陳彥謀、傅嘉、楊巧熔、蘇文君<br>( 日 ) 楊玉蘭、詹慕如　( 韓 ) 李佳樺 |
| 攝錄影師 | 李明晃、洪榮順、陳奕辰 |
| 出版日期 | 105 年 8 月 |
| 版刷次 | 初版 1 刷 |
| 訂價 | 新臺幣 450 元整 |
| ISBN | 978-986-04-9167-8 ( 精裝 ) |
| GPN | 1010501145 |
| 展售處 | 國家書店松江門市 ( 秀威資訊科技公司 )<br>地址：臺北市松江路 209 號 1 樓　電話：(02)2518-0207 轉 17<br><br>五南文化廣場<br>地址：臺中市中山路 6 號　電話：(04)2226-0330 轉 820、821<br><br>國家教育研究院 ( 教育資源及出版中心 )<br>地址：臺北市和平東路 1 段 181 號　電話：(02)3322-5558 轉 173<br><br>三民書局<br>地址：臺北市重慶南路 1 段 61 號　電話：(02)2361-7511 轉 114<br><br>教育部員工消費合作社<br>地址：臺北市中山南路 5 號　電話：(02)7736-6054 |

國家圖書出版品預行編目 (CIP) 資料

設計戰國策 . 2016 : 教育部鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫專輯 / 林磐聳主編 . -- 初版 . -- 臺北市 : 教育部出版 : 教育部高教司發行 , 民 105.08
面； 公分
ISBN 978-986-04-9167-8（精裝）
1. 設計 2. 數位藝術 3. 作品集
960　105012576


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：《2016 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專輯》，教育部出版，105 年 8 月