

2023 YOUTH INNOVATIVE DESIGN FESTIVAL



青春設計節 5.11-14 駁二藝術特區

WWW.YDF.ORG.TW

高雄市政府文化局 THE PIER-2 ART CENTER

國際主題展

04 國際展區 | 青春乒乓社

青春講堂

08 國際主題展講座 | 太刀川 x 高田唯

10 創意設計競賽國際評審講座 | 佐佐木俊

創意設計競賽得獎作品

13 視覺傳達設計類

25 立體造型暨產品設計類

48 數位多媒體與遊戲設計類

74 建築與空間設計類

87 音樂設計類

99 策展實踐與展示設計類

青春影展得獎作品

111 影視類

117 動畫類

123 參展校系

125 企業合作

139 評審合影

140 活動花絮



青春乒乓社 05.11-05.28 PIER-2 C5
主辦 | 高雄市政府文化局、駁二藝術特區
YOUTH INNOVATIVE DESIGN FESTIVAL 2023 青春設計節

青春乒乓社

用設計接招

設計思考 # 青春乒乓社 # 台日設計交流

設計是什麼？設計思考如何改變我們的生活並且創造價值？在 AI 科技大爆發的時代，任何事物都可能被取代，唯有人靈活的思考和觀點無法被模擬。此次展覽邀請了致力於設計思考與創新思考的日本設計師太刀川英輔、高田唯，與四位旅日台灣設計師，透過國際設計觀點，以「乒乓」建構出不同的思考模式，打開思考的更多可能性。

主辦單位 | 高雄市政府文化局、駁二藝術特區

策展單位 | 選選研

展覽地點 | 駁二藝術特區大勇區 C5 倉庫

展覽日期 | 2023.05.11 - 05.28

開館時間 | 週一到週四 10:00-18:00 / 週五到週日及國定假日 10:00-20:00

參展者

日本 | 太刀川英輔、高田唯

台灣 | 蔡奕屏、江致霖、李昀蓁 / 東京建築女子、王怡琴





展區 A 乒乓解析 — 設計的多元可能

透過國際趨勢數據，打開我們對設計的認知和視野。

展區 B 乒乓實戰 — 用設計，做思考

六位國際設計師用「乒乓」引導我們體驗不同的設計思考實戰。

展區 C 乒乓對決 — 設計解惑

設計前輩為後輩指點迷津，用不同的觀點面對未來。



主持人 林唯哲 | 選選研設計總監

講座介紹

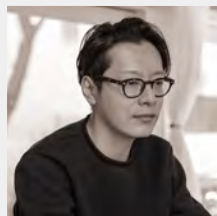
在生活中、工作中，我們都將面對各種狀況與挑戰，這些課題有可能是事件、是群體、也可能是自己。思考是克服問題的關鍵，也是自我價值的展現。日本知名設計師太刀川英輔與高田唯，將帶領我們如何精進思考、及更靈活的思考來看待生活。



太刀川英輔 Eisuke Tachikawa NOSIGNER 創辦人

進化思考

NOSIGNER 創辦人。相信透過社會設計能創造更美好的未來。在產品、圖像、建築等方面都活用了其具高度設計性的表現力，並積極參與新能源、地方創生、SDGs（永續發展目標）等各種計劃策略。至今為止累積獲得來自日本國內外超過 100 個以上的設計獎，包含日本 GOOD DESIGN 優秀設計金獎、亞洲設計獎、德國 iF 設計金獎等。推廣從生物的演化中學習發想脈絡的「進化思考」學說，並獲得了於生物學者與經濟學者中選出得獎者的學術性獎項「山本七平獎」。希望能將教育系統改造成更直達本質的創造性教育。



高田唯 Yui Takada Allright 設計工作室藝術總監

活化自己的設計

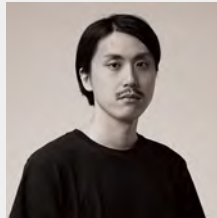
日本平面設計師，1980 年出生於東京，畢業於桑澤設計研究所。經營著由「Allright Graphics」的平面設計部門和「Allright Printing」的活版印刷部門組成的 Allright 設計工作室。曾獲得日本 JAGDA 新人獎、東京 ADC 獎、TDC 獎等。現任 AGI 會員，並在東京造形大學擔任教授。曾在 2018、2022、2023 年於台中舉辦個展。



主持人 聶永真 | 永真急制 workshop 負責人

講座介紹

以「持續創作」作為主題，展示一些代表作品，同時在後半部分講述有關我自己的獨立製作。畢業後我並沒有馬上找到理想的工作，也沒有進入著名的公司。但正因為我不是精英，而是一個普通人，因此我一直非常注重自我的發表。我持續創作並發表作品，希望能藉此分享這如何拯救了我。



佐佐木俊 Shun Sasaki AYOND / 平面設計師暨藝術總監

持續創作

2010 年畢業於多摩美術大學平面設計系。歷經 Adbrain、GritzDesign，於 2016 年設立 AYOND (アヨンド)。獲 2020 年 JAGDA 新人獎。至今，曾擔任詩人・最果夕日的『夜空總有最大密度的藍色』等書籍與詩的展覽策劃，2019 年「デザインの(居)場所」展(東京國立近代美術館)、2021 年「200 年をたがやす」展(秋田市文化創造館)、2021 年「NHK 紅白歌合戦」節目 Logo 等設計與藝術指導。近年不僅於執行客戶案件，也製作 ZINE 與繪本。曾參展 2018 年「ことばをながめる、ことばとあるくー詩と歌のある風景」(太田市美術館・圖書館)等。



青春設計節

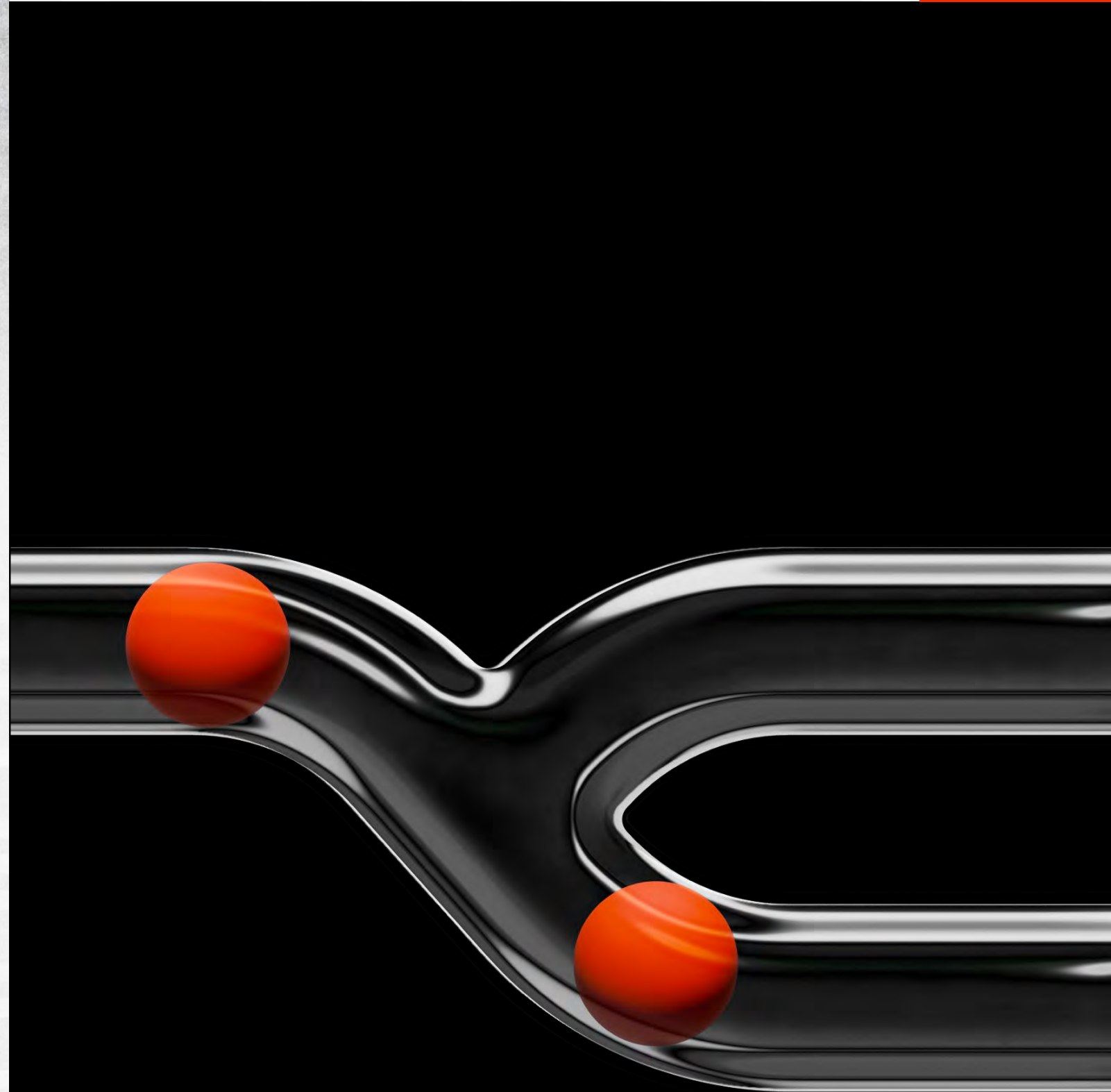
創意設計競賽得獎作品

視覺傳達設計類 | 立體造型暨產品設計類 | 數位多媒體與遊戲設計類
建築與空間設計類 | 音樂設計類 | 策展實踐與展示設計類

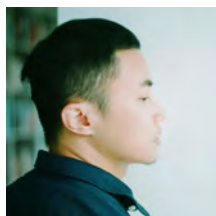
創意設計競賽得獎作品

視覺傳達設計類

馬玉山最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎

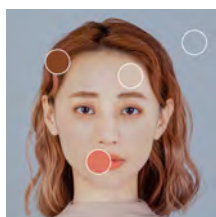


評審



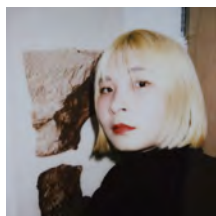
評審召集人 | 聶永真 永真急制 workshop 負責人

我比較在意的是作品有沒有把話講清楚？即便他的表現形式非常好、非常吸引人，一旦話沒有講清楚，也只是一個純粹的表現形式，這樣作品推出去，其實沒辦法達到真正的溝通，如何去設計「傳達」是重要的。我想多鼓勵一個人獨立創作，有時團隊一起做事反而會受到很多限制。常有人會討論這一屆的首獎會不會影響到下一屆而出現學習效果，就我擔任幾屆評審的觀察，我認為只要夠成熟的團隊以及夠成熟的作品設定，其實是不會被上一屆首獎的作品類型所動搖的。



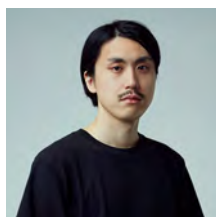
評審 | Sydney Sie 謝昕妮 視覺藝術家

我認為美感是基本的，主題概念、未來發展性以及創新的比重，也會一起考量到評分標準。另外一個重點就是簡報的表達能力，建議大家可以多練習提報，出社會之後就是要直接上戰場了。也鼓勵大家多多增加跨領域的嘗試，像這次評選視覺傳達設計類，也看到很多裝置類的設計，這都是滿好的一個開始，在學生時期可以多修不同的課程，不只是排版或字型設計，例如：程式設計、3D 建模，甚至土木工程等都可以去了解，這樣就能開始進行更大的計畫。



評審 | 何婉君 HOUTH AD&D

我覺得概念跟視覺的呈現要有個平衡的狀態，在評分上我會先把不同作品進行分類，像是分成強調視覺方式、品牌方式表現或者是以出版方式去呈現的作品，再用分類去做比較，並進一步看整體的完整性。這次遇到很多有自信的學生、感受到大家的活力，對於這樣的現象我很開心，希望大家可以把活力帶到職場上，保持對設計的熱情，並且多擴展自己的可能性、多接觸不同的事情，也能回饋養分到自己作品上。



評審 | 佐佐木俊 AYOND 平面設計師暨藝術總監

設計概念和表現手法之間的相輔相成是很重要的，單只有表現手法很好但概念不怎麼樣，或是概念很好、表現手法搭配上，像這樣質感不足的作品，就不會被排進較前面的名次。期許未來單獨一人創作出高質感的作品並獲得獎項，如果出現這樣的得獎作品應該很有意思吧！接下來出社會要盡可能地發揮所長，並清楚了解自己的定位。就算離開學校也要持續地做新的創作。今年的得獎作品只是恰巧在座的評審挑選決定，若沒有得獎也別因此感到挫折，將來出社會後，參賽經驗會成為創作的養分，也是讓自己持續創作的契機。



評審 | 蔡賢臻 和平製品 負責人

同學的設計手法和視覺呈現的熟練度都有一定水準，所以企圖心和其他能力，反而是我更重視的。設計師也必須具備企劃能力，包含行銷手法、洽談贊助合作等等。我認為必須在學生時期展現企圖心，才可能被更多人看到，也更有勇氣去做更多事情。不要害怕失敗，可能有些同學有自信會得獎，最後卻沒有被選上，難過一下就好了，因為這只是生命中一段經歷，如何把這件事轉化為繼續成長的動力，反而是人生需要的能力。另外，也別把未來會做什麼看得太重，而是自己想要做什麼比較重要。這次有些作品，感覺得出來是打從心底喜歡自己的主題，這件事情是可以透過作品去感染給觀眾的。

馬玉山最佳設計獎 BEST OF THE BEST

當下集合 Gather Now

南臺科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 林佑儒 / 徐曼玲 / 沈雅娟 / 劉紀姍 / 蔡佩吟

指導老師 | 黃緝怡



“P” =Parking lot (停車場)
來自各地的人們，充斥著多元的思維及理念，帶著屬於自己的創作風格駐留至此，隨即散場；像是我們所定義的停車場意象，由當下短暫的集合為出發，可以是倉促的、是慢條斯理的，表現出短暫集合而後發散，繼續前往各自的方向前進。

“P” 作為「當下集合」的主要符號，集結了各項散落標語，也代表著「當下集合」的精神場所。
畫面上以刻意修飾的草率感呈現一種臨時、倉促的集合過程；結合停車場的風格，以黑膠布材質拼貼出簡潔而又強烈的系列標語海報，幾乎占據版面的“P”，像是路上隨處可見的停車告示，號召人們的前往。

People from all over the world, full of diverse thinking and ideas, stay here with their creative style and then leave. Just like the parking lot image, we defined recently, starting from the short-lived collection at the moment, it can be hasty or slow. Shows a brief collection and then separates apart, continuing to move forward in their directions.

“P” , as the main symbol of “Gather Now” , gathers various scattered slogans, and also represents the spiritual place of “Gather Now” . The screen presents a temporary and hasty assembly process with a deliberately modified sense of sloppiness. Combined with the style of the parking lot, the black tape material is used to collage a series of posters that are concise and strong. The “P” that almost occupies the layout is like a parking notice that can be seen everywhere on the road, calling for people to go.



視覺傳達設計類一馬玉山最佳設計獎

視覺傳達設計類一馬玉山最佳設計獎

評審團獎

JURY PRIZE

臺味俱全

Taiwanese Flavor

崑山科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 羅生旻 / 鄭倬 / 李沁慈 / 廖展頡 / 柯庭筠 / 劉佳儀

指導老師 | 鄭中義



我們是「臺味俱全」製作團隊，傳達臺菜文化作為主軸，並以辦桌菜作切入點，主要的作品為書籍、萬年曆及包裝，圖片皆透過插畫來呈現，總共 12 道辦桌菜，並以冷盤與甜品、主菜、湯品做分類，分別對應鮮藍、臺灣紅、訊號綠，另外加上鮮黃做主色，展現出「新臺味，心感動」。

We are the "Taiwanese Flavor" production team, with the aim of promoting Taiwanese cuisine culture through the lens of "BANDO" (Taiwan's Unique Banquets) dishes. Our main works include books, calendars, and packaging, with illustrations used to showcase a total of 12 banquet dishes, categorized into cold dishes and desserts, main courses, and soups, each represented by fresh blue, Taiwan red, and signal green, with a predominant use of bright yellow to convey the theme of "New Taiwanese Flavor, Touching Your Heart."

不一定
Uncertain

南臺科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 范雅淳 / 陳品龍 / 林育瑄 / 蘇佑軒 / 鄭明德

指導老師 | 黃綸怡



不一定 uncertain 為今年本校學院五系的畢業展命題，更是我們以準畢業生的身份對往後人生的回應。

整體視覺，首先為了建立起五系之間的連結，將五系各自的重點特色或精神提取出，進行整合後，構建出圖像，並透過拉霸機的運轉模式，傳達在不可預測的過程裡，我們應體驗及享受生命帶來的樂趣與驚喜。

次之，視覺語言透過隨機感及變數的角度，延伸出一系列也許莫測、也許出於規律的圖像、符號，藉此呼應下一階段的探索具有著多元、多樣的姿態與可能性。這些元素不僅可以靈活組合以利用於視覺應用之，更能夠成功地吸引觀者們的注意力。

"Uncertain" is the theme of this year's graduation exhibition for the five departments in our college (STUST). It is also our response as graduating students to our future lives.

The visual design extracted the key features or essence of each department and integrated them to create images. Using the operation of the slot machine as a metaphor, we can convey the unpredictable processes of life and appreciate the pleasures and surprises that it brings.

Furthermore, the visual language extends a series of images and symbols that are unpredictable or regular through the perspectives of randomness and variability. Also echoes the exploration of the next stage, with a diverse range of attitudes and possibilities. These elements can not only be flexibly combined to create various visual extensions but also successfully attract the attention of viewers.

書籍介紹 12 道臺菜辦桌菜餚，分為兩部分：第一部分介紹菜餚的由來、寓意及食材；第二部分菜餚、情境圖及食材插畫。而萬年曆的部分，讓菜餚對應到 12 個月份供民眾隨心自由填上日期。因現代生活快節奏，方盒調理包及杯麵即食包也提供 12 種菜餚口味，方便品嚐辦桌菜餚的概念。

The book introduces 12 traditional Taiwanese banquet dishes, divided into two parts: the first part explains the origin, symbolism, and ingredients of each dish; the second part features illustrations of the dishes, settings, and ingredients. The calendar section allows readers to match each dish with a month, with the flexibility to fill in their own dates. Recognizing the fast-paced modern lifestyle, the packaging also offers the concept of instant meal options with 12 banquet dish flavors, providing a taste of the banquet experience anytime.

優選獎

MERIT AWARD

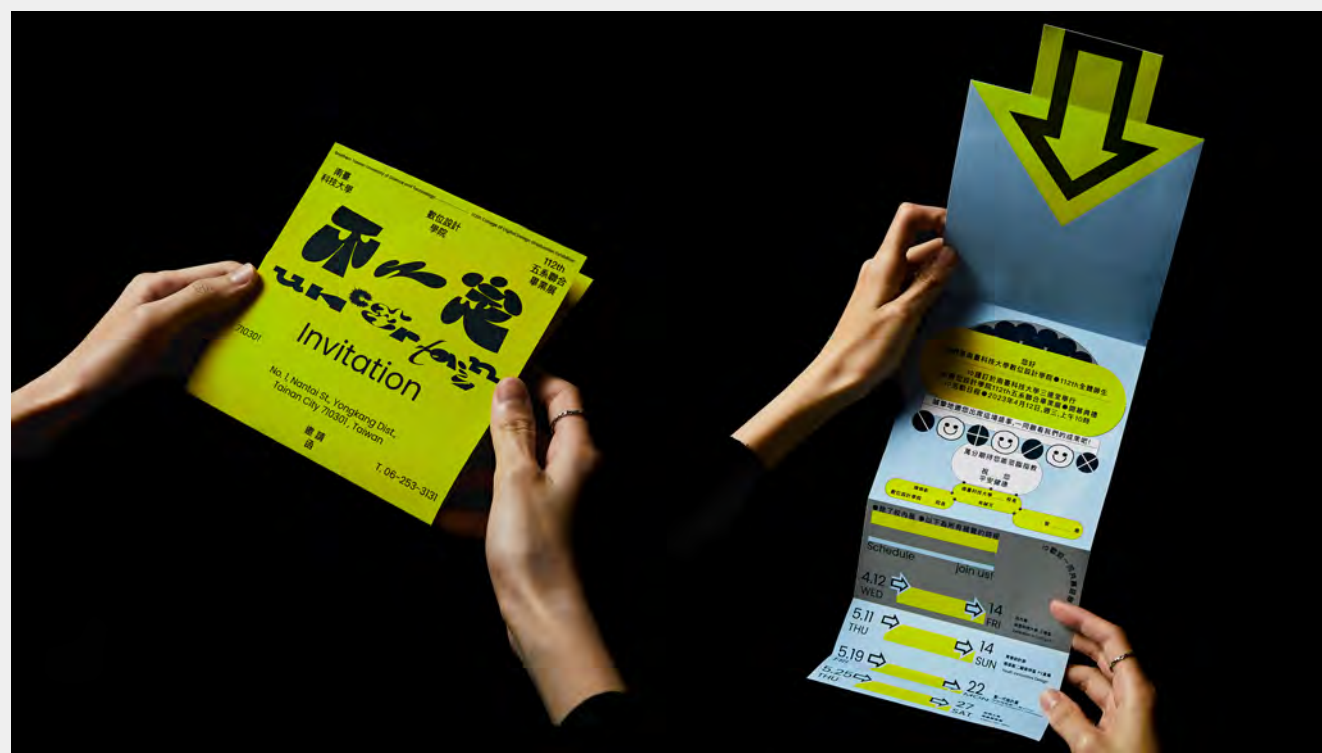
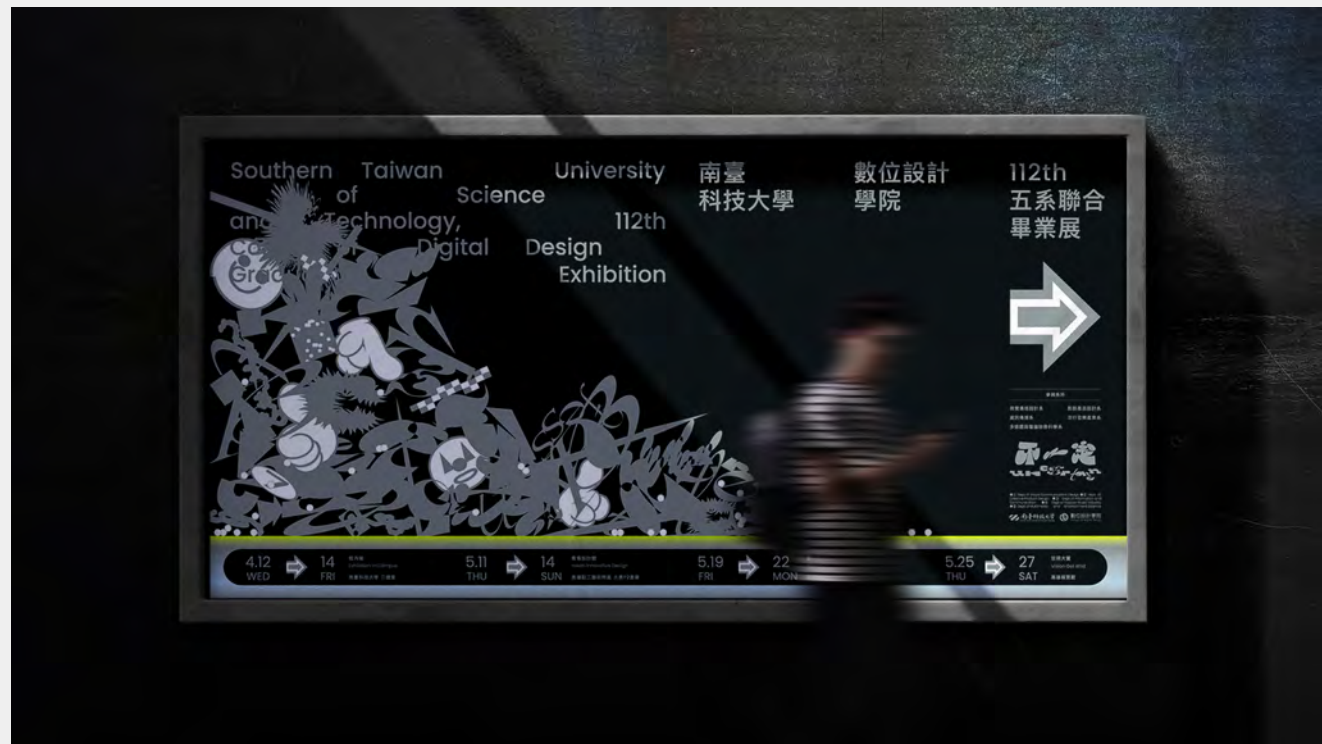
誤植生存法則

Misunderstanding

正修科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 莊玄旭 / 洪梓甯 / 廖怡濤 / 洪源志 / 廖采青 / 張姘玲

指導老師 | 陳興仲 / 林育靚 / 林雪霽



無論是外來種植物還是原生種植物都只是為了生存而執行自然傳播和繁衍，其實人類所有的剝奪和索取行為都不具合理性，當年將植物物質化引進台灣，又錯誤種植它們，我們便無法再將生態原封不動地還給大地，舉辦此展覽的首要目的，便是尋找人類與植物最和諧的相處模式，讓這大自然的綠色重新潛入大地的每一絲縫隙。

維持物種多樣性才是移除外來種的初心，人類自以為是的斬草除根，只是在我們共同生存的生態系中持續製造危機，生態保育是每一代人都要面臨的課題，一個微小的觀念轉變，都可能使我們更靠近生態平衡。

Both exotic and native plants simply carry out natural transmission and reproduction for survival. Actually, all human deprivation and taking is not justified. At that time, the materialization of plants was introduced to Taiwan, and they were planted by mistake. After that, we can no longer return the ecology to the earth intact. The primary purpose of this exhibition is to find the most harmonious way for humans and plants to coexist, so that the green of nature can re-infiltrate every crevice of the earth.

We believe that maintaining species diversity is the original intention of removing alien species. Humanity's self-righteous efforts to cut down the grass and root it only continue to create crises in the ecosystem in which we all live. Conservation is a challenge for every generation, and a small change in mindset can bring the world closer to ecological balance.

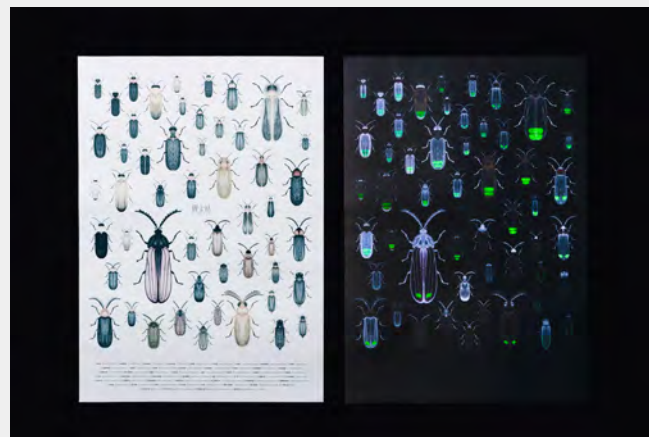
輝金姑 FIREFLY

優選獎
MERIT AWARD

嶺東科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 翁于晶 / 李如芸 / 柯欣廷 / 顏色凡 / 謝味瓊

指導老師 | 黃庭超 / 藍偉憲



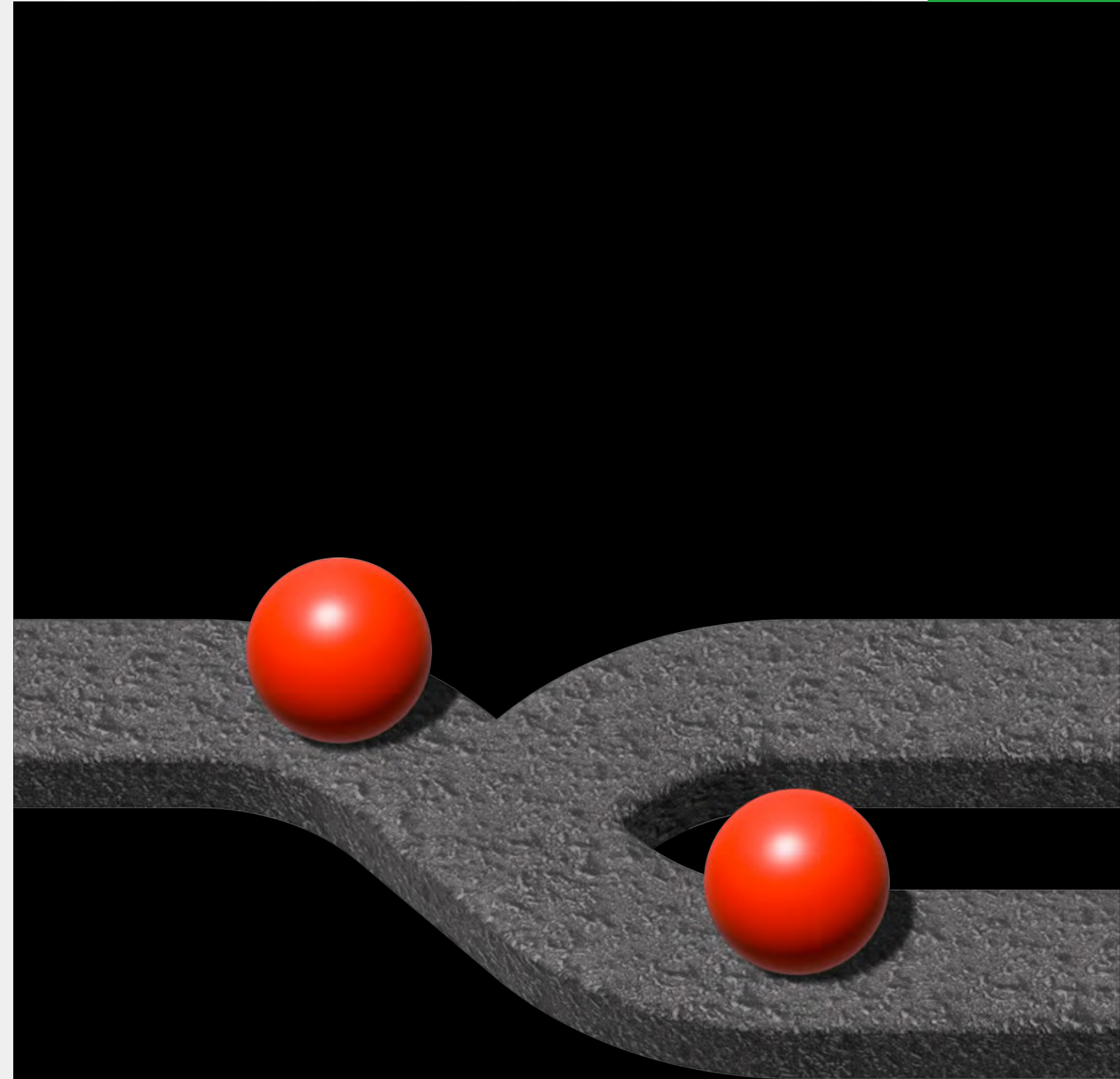
螢火蟲是在黑夜中發光的神祕昆蟲，針對螢火蟲的認識與了解不足，我們將台灣的 52 種螢火蟲以發光的飛行軌跡為發想，用纏繞的線條與夜光材料作為載體，並結合圖像化的螢火蟲樣貌與知識，進而傳遞螢火蟲的基本知識與簡單的保育觀念，使螢火蟲的印象與我們聯繫起來。

Fireflies are mysterious insects that glow in the darkness. Due to a lack of understanding and knowledge about fireflies, we have taken inspiration from the 52 species of fireflies in Taiwan and used winding lines and luminescent materials as carriers to convey basic knowledge and simple conservation concepts about fireflies, combined with visual representations of their appearance and characteristics. Through this, we aim to create a connection between people and the impression of fireflies.

創意設計競賽得獎作品

立體造型暨產品設計類

屋物最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎



評審



評審召集人 | 曾熙凱 Studio Shikai 設計總監

立體類較特別的是各組別標準不太一樣。工業設計組我們關注作品所要解決的問題、如何理解問題並提出解決方案，以及問題和方案兩者是否有邏輯地搭配，最後還會考量該方案回到市場是否合乎邏輯。而工藝設計組則著重學生對於素材的理解和技法的累積。希望鼓勵創作者親手製作、深入理解並發揮材料的特性。我觀察到，多數作品著重於背後的故事，或急於商品化，而材料和技法似乎變得不重要了。這樣一來，就會喪失探索材料本身魅力的機會。



工業設計組評審 | 柯連田 華碩設計中心 產品設計 處長

大家的題目都不錯，像是社會關懷或循環經濟等議題都有跟上趨勢，也發揮了年輕人的想法。其實學生不見得要想得很廣、很遠，可以只是很單純地找到一個動機，去找到最佳的解決方案，多做一些實驗和探討，可能會比最後產出的結果更重要。我認為這些實驗和探討的經驗，會是同學未來在做設計時最有幫助的，鼓勵同學可以找到能專注發揮的一個點，並且去把它做到最好。



工業設計組評審 | 楊宙航 友達集團擊拓創新 總經理

普遍來說大家關心的議題蠻廣泛的、一屆比一屆進步，學生的眼界其實是有比較開闊的。我想分享一個趨勢，雖然評選時都有分類，例如：工業設計、互動設計或視覺設計等，但未來的世界這種界線會越來越模糊，作品越沒有界線越好，比如說，工業設計組不一定要是純工業設計，因為這個國家、這個世界需要的人才都是跨領域的。作品越是跨界、越是融合不同的面向，就更可以符合未來的趨勢。



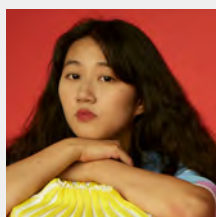
工藝設計組評審 | 林靖格 藝術家

雖然同學以工藝的方式創作，但設計手法還不夠靈活或沒有展現年輕一輩的想法，我覺得較為可惜，所以這次評分比較保守。從事工藝設計是很不容易的，因為需要耗費大量時間去處理原材料，並且將舊有傳統的形式及工藝的技法應用在作品上。工藝是一條漫漫長路，我認為同學們願意投入這個領域已經很值得鼓勵，但年輕一輩應該要更具有試驗的精神、勇於挑戰，針對既有的形式和以前的傳統有所變革，這才是我們念設計的目的，才是我們這一輩的使命。



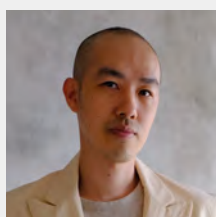
工藝設計組評審 | 鄭遠揚 META Design 創辦人暨設計總監

從工藝組的高分作品中，可以感受到同學的熱情、創作背後的故事，以及他們如何親身去執行這件事。其實我還蠻驚訝的，同學們的想法都很多，概念也很好，比較可惜的部分在於完整度不夠高，沒辦法呈現想解決的問題，或是沒辦法表達想創造出來的成果。在概念上其實分數都蠻高，當實際看到眼前的作品完整度不夠，就會覺得有落差，建議同學們在學生階段多多磨練，針對實際執行這件事情下更多的功夫。



時尚設計組評審 | 黃郁媚 YU MEI HUANG 設計總監

針對時尚設計組我會看三個部分：第一，從概念如何轉換到系列作品以及系列的完整度；第二，材料的使用、概念的關係及不同的材料如何連結；最後，是版型設計。我建議在發展階段，可以多思考設計如何轉換，例如：有些人轉換得比較直接，題目是花，就直接做一朵花放在身上，我認為這在設計上就沒有太多的轉換。另外，還有收邊、收尾的細節建議再做得更好一點，如果是走伸展台不會看到那麼細，但若以靜態評分則能看到很多服裝細節，所以如果輪廓做得很好，但是收邊沒收好就會比較可惜。



時尚設計組評審 | 陳劭彥 SHAO YEN 設計總監

今年評選看到很多很天馬行空的想法，看到材質、印花、針織，或是一些手工的部分都有很多不錯的發揮，但若脫穎而出的話，還是會看作品完整度。其實對學生或是我們業界設計師，最難的永遠都是執行面，要怎麼將想法完整的呈現是最不容易的。再來也希望同學在呈現時，不要讓影像或是造型去模糊服裝本身的焦點，這兩者其實有時候只是輔助服裝而已，若是太強烈可能會影響到評審的判斷，期待同學找到它們之間的平衡。

屋物最佳設計獎

BEST OF THE BEST

無國界牙醫模組化行動診療系統

DWB - Modular Mobile Dental System

南臺科技大學 創新產品設計系

設計團隊 | 蔡芝琳 / 鄭芷盈 / 楊詠翔 / 杜偉笙 / 李玟綾

指導老師 | 陳亞麟



有眾多國家偏鄉地區，因醫療資源分布不均等因素，導致民眾口腔問題嚴重，需外來牙醫義診援助，而義診需攜帶眾多器材，目前大多都未經整合，造成醫生與病患看診不適及志工難以從旁協助。

「無國界牙醫模組化行動診療系統」精簡牙醫診所看診模式，以牙科診療椅為中心，整合設備於周遭，優化診療椅攜帶便利性，通用管材設計，模組化設備，同時加強整體器材整合、動線識別性，期望能快速建立機能性高的看診環境，提升當地居民的看診品質，使當地居民也能擁有健康口腔。也希望醫師及志工能更有系統且效率的為病患看診，使整體義診過程更為順利。

Many third world countries are under severe uneven distribution of medical resources situation. Lack of medical treatment causes critical oral disease or cellulitis. Residents eagerly require volunteer dentists' assistance. However, most of the equipment is extremely large and heavy, and without proper integration for volunteer medical purpose. Which also result in both dentists' and patients' inconvenience and discomfort during the treatment process.

“DWB - Modular Mobile Dental System” simplify the current dental clinic system into a set of modular, detachable, and portable equipment. By constructing universal tubing into modular equipment to achieve a strong, lightweight, and packable design. The design also centralizing and optimizing the mobility of dental clinic chair. At the same time, to establish a high functionality clinic environment through visualize the treatment zone and flow. Increase the medical service quality, and improve oral disease problems and health for residents.

無國界牙醫 模組化行動診療系統

輕便收納攜帶，看診環境不受限

世界衛生組織統計
27億人 受口腔疾病影響
大多來自中低收入國家，如：柬埔寨、印尼等...

義診援助，需要大量器材設備

器材未經整合
缺乏看診平台

看診動線混亂

他們不是不用改變 而是習慣不便

診療椅體積大、重量重，難以攜帶

義診，能更輕便！

收合後「一器一箱」即可出發看診

A 牙科診療椅 | 志工病患使用

模組配件，看診不受限

增加看診便利性 使用志工平台
志工可快速拿取工具 給予醫生看診使用

增加看診識別性 使用識別白板
填寫對應看診項目

牙科治療台
牙科治療椅
患者平台
病患唾液統一回收
漱口平台
口水回收箱

B 牙科治療台 | 醫生看診使用

整合器具，醫生看診便利

使用流程介紹

看診前

組裝架設看診區域
組裝步驟如右圖

- 01 拉開診療椅
調整彈力繩結構，展開快速
- 02 扣上對應轉軸
轉軸反應明顯，辨識容易
- 03 扣上診療椅背板
將診療椅背板放至於結構上方
- 04 插入配件平台
扣入志工與病患平台，即可看診

志工 病患
志工發放看診項目牌
病患依照看診項目就診

看診中

高齡者看診時 醫生將病患頭枕調高

病患將口水吐入口水槽 志工統一回收消毒

醫生使用牙科治療台看診

志工使用平台協助醫生

病患從左側就診

牙科診療椅細部說明

輔助光源 增加看診亮度

志工平台 放置常用工具，協助醫生看診時使用

識別白板 依看診項目填寫
SC 洗牙 OD 補牙 EXT 拔牙

露聲椅結構 全套產品採用露聲椅結構，管材內皆含有彈力繩連接轉軸卡扣。

彈力繩 將轉軸與金屬管連接在一起，因此組裝時不需另外記憶組裝配置

金屬管材 轉軸卡扣 止滑套 彈力繩

患者平台 回收病患口水消毒

止滑凸點 躺平時增加安全性

展開 | 快速使用 卡扣直覺，組裝快速簡單

收合 | 方便攜帶 材質輕巧，體積小好攜帶

轉軸卡扣 耐用性 卡扣對稱，依需求隨意組裝
穩固性 利用凸點增加強度
靈活性 僅有三種轉軸形式，組裝學習快速簡單

背板可調高度 20° 防止長輩看診時噁到

更安全的 防止長輩看診時噁到

工作區域與使用流程說明

國小教室 室外搭棚

醫生 志工 病患

● 醫生
● 志工
● 病患
➡ 使用
➡ 協助

志工 志工用志工平台從左側拿手工具給醫生
醫生 醫生使用右側的牙科治療臺為病患看診
病患 病患將口水吐入左方的口水槽利於回收

牙科治療台說明

移動模式 將底座升起後利用義診椅拖曳使用

看診模式 將底座降下即可進行看診，產品分為工具櫃台與牙醫座椅

牙醫座椅 整合於牙科治療台上方

工具櫃台

可調高低 依醫生需求調整

滾輪設計 醫生看診時移動，滾輪設計可讓醫生看診移動性高

齒輪收納處 將下方齒輪拆下收入此處

手工具平台 看診常用工具 口鉗、鉗針、鑷子...

收納凹槽 用於電動手工具整理收納

必備牙科電動手工具
高壓手機 低速手機 吸唾器 洗牙機

統一出口 轉具電源可統一接入此處

看診動線範例

➡ 病患就診動線 ➡ 志工補充器材動線 ➡ 志工回收器材動線

動線範例一 每一個看診單位可有獨立的器材平台

動線範例二 兩個看診單位可共用一排器材區域，補充時較為方便

動線範例三 將病患就診方向錯開，可藉此區分不同看診項目

大型動線說明 可根據不同的看診情境，組合較大型的看診區域

收合模式



展開 | 快速使用 卡扣直覺，組裝快速簡單



收合 | 方便攜帶
材質輕巧，體積小好攜帶

牙科治療台模式說明



收合型態
運輸時方便堆疊

拉桿型態
用於移動時拖曳使用

看診模式

牙醫座椅
便於醫師看診時滑動

工具機台
放置醫師看診使用器具

優化現況 更加便利!



優化診療椅
攜帶便利性



增加看診識別性
使動線更流暢



看診區域劃分明確
過程更有效率

工業設計組 | 評審團獎

JURY PRIZE

肌力家 +

Anti-aging Training Kit

南臺科技大學 創新產品設計系

設計團隊 | 歐祐辰 / 賴宜姍 / 李玟萱 / 林沛誼

指導老師 | 陳亞麟 / 葉麗茶

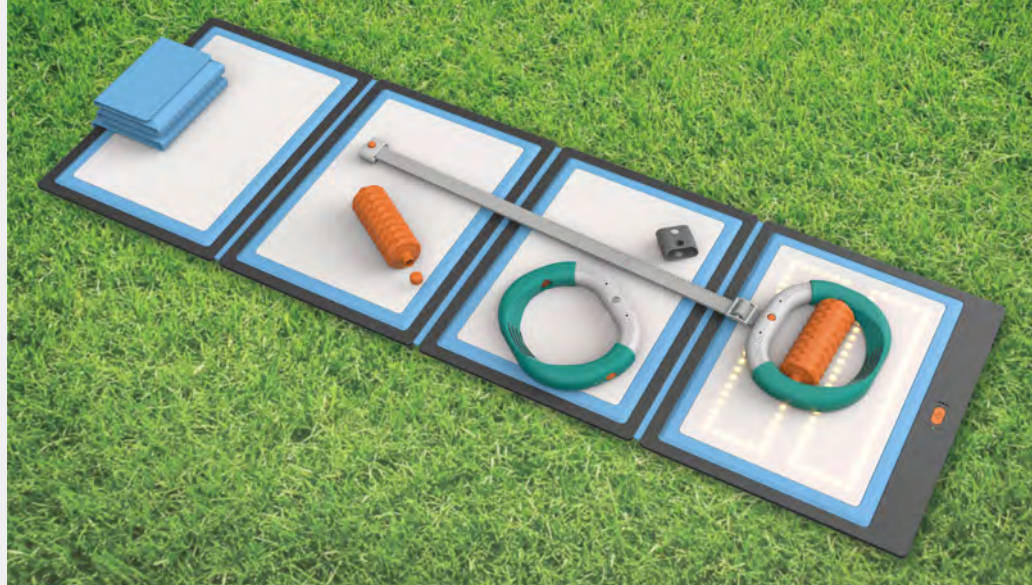


現今高齡化的社會下，肌少症是中高齡者需要重視的問題。許多中高齡者因對肌少症知識薄弱、無正確運動方式、現有訓練無趣、環境限制等問題，導致他們無法保有運動習慣去提升肌力，以至於肌少症罹患率逐年升高。

「肌力家+」是專為中高齡者提升肌力、預防肌少症的「互動式肌力訓練套組」，讓即將步入退休生活的中高齡族群，以簡單多樣化的運動器材組裝，搭配 AR 音樂互動軟體和肌少症檢測，在安全準確的訓練中，享有互動樂趣，提高對肌少症的認知和活動意願，維持未來日常生活照護能力，達到「健康老化、快樂生活」的目的。

In today's aging society, Sarcopenia is a critical issue for middle-aged and elderly individuals. Due to a lack of knowledge about Sarcopenia, incorrect exercise techniques, uninteresting training programs, and environmental constraints, many middle-aged and elderly individuals struggle to maintain an exercise routine to improve muscle strength, resulting in an increasing incidence of Sarcopenia.

"Anti-aging Training Kit" is an interactive muscle training kit designed specifically for middle-aged and elderly individuals to prevent Sarcopenia and enhance muscle strength. By using simple and diverse exercise equipment, paired with AR music interactive software and Sarcopenia detection, individuals can enjoy interactive training while improving their awareness and willingness to engage in physical activity, maintain future daily living abilities, and achieve "healthy aging and happy living" goals.



肌力家+
55~65歲人口的互動式肌力訓練

現今高齡化的社會下，肌少症不僅是每年不斷提議的重要議題，更是中高齡者需要重視的問題，但現今有許多老人因對肌少症知識薄弱、平時無運動習慣、飲食不均等問題，導致肌少症罹患率逐年提升。

「肌力家+」是一款以居家為中心的互動式肌力訓練套組，讓即將步入退休生活的中高齡族群，以簡單多樣化的運動器材組裝，搭配介面AR互動遊戲和肌少症檢測，提高中高齡者對肌少症的認知和活動意願，維持未來日常生活照顧能力，達到「健康老化、快樂生活」的目的。

居家互動式肌力訓練

搭配AR互動遊戲畫面

設計重點

- 肌少症檢測 了解相關知識
- 姿勢準確 提高運動成效
- 結合日常 培養運動習慣
- 線上課程 親友互動交流
- 個人化設計 多元運動模式

產品材質功能說明

瑜珈磚/握把
可折疊變形，兩用功能
尺寸:長290*寬240*厚40mm
材質:塑膠、矽膠(內部結構有壓力感測技術)

彈力帶卡扣設計
快速組裝、可依不同動作調整長度

觸擊點
增加互動趣味、幫助動作準確

斜角止滑設計
方便拿取腳踏、預防跌倒

感應燈光
對位、提高準確度

滾輪設計
按摩伸展、裝水負重
尺寸:長220*寬76mm
材質:塑膠

透過平板藍芽連線訓練

感應數據測量
檢測肌少程度
尺寸:長2100*寬60*厚38mm
材質:塑膠、織布型彈力帶

操作說明

- 肌力環搭配運動墊，提高動作準確性
- 依亮燈指示，把手腳放在正確的位置
- 透過裝水增加負重強度，提升訓練成效
- 運動過程中訓練手部握力
- 肌力環結合滾輪用於運動後按摩拉伸
- 肌力環與彈力帶連接增加運動多樣性

工藝設計組 | 評審團獎

JURY PRIZE

錫木·惜木

Tin Wood · Cherish Wood

樹德科技大學 生活產品設計系

設計團隊 | 鄭戎傑

指導老師 | 王宗興



以傳統錫製神明燈為出發點，將金屬材質轉換為木材的作法，兩者的製作程序完全不相同，材質轉變可使木作工法的細緻度提升以外，也因台灣國產木材珍貴取得不容易情況下，使用老屋拆除舊料新作方式增加材料利用性，取名【錫木·惜木】。並使用台南百年工法茄冬入石柳結合吉祥寓意故事圖像化，讓更多人知道這項面臨失傳的工法及背後的涵意故事。

在早期燈有兩種用途一是祭祀方面、二是結婚及入厝的禮品之一，丁字是台語諧音的燈字，送燈是給予對方添丁是祝福的涵意。

The work takes the traditional tin lamp as the starting point, and transforms the metal material into wood. The two production procedures are completely different, and the change of material can enhance the delicacy of woodworking. Because Taiwan's domestic timber is not easy to obtain, we use the old material to make a new one to increase the material. The name of the project is "Tin Wood - Cherish Wood". And use Tainan's century-old construction method to combine eggplants and willows into stones and willows to combine auspicious stories into images, so that more people can know this construction method that is about to be lost and the meaning behind it.

In the early days, lamps were used for sacrifices and as one of the gifts for marriage.

工藝設計組 | 評審團獎

JURY PRIZE

鐵漢自然

Naturally Shaped Iron Pieces

東方設計大學 美術工藝系

設計團隊 | 高承揚

指導老師 | 吳文良



在當今社會，資源回收和廢物利用已成為大眾的熱門話題。我所使用的資源並非無窮無盡，因此必須尋找新的方式來取代已有的資源，提出以廢鐵製作客廳家具的設計想法與構思。

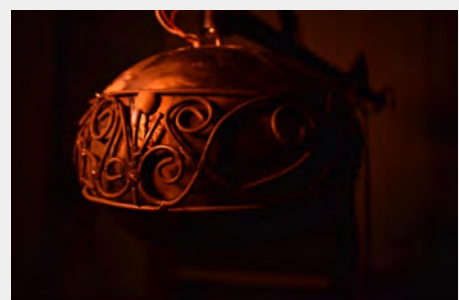
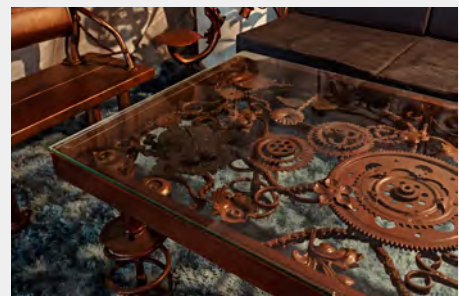
In today's society, resource recovery and waste utilization have become popular topics among the general public. The resources I use are not endless, so I have to find new ways to replace the existing resources, and put forward the design ideas and ideas of making living room furniture with scrap iron.

墜入
THE FALL

實踐大學高雄校區 時尚設計學系

設計團隊 | 劉玟妤 / 李沛宜 / 王玟蓁 / 林辰安

指導老師 | 林恒正



新客廳家具套組利用焊接技法將各種鐵的媒材結合成現代風家具，內容有避震器成型的桌腳設計，當我們俯視玻璃桌時，看到桌面上的齒輪與自然環環相扣，並使得桌子更有生命力，利用水壺的構造來當作燈頭，可以上下調整之腳踏燈且運用了牛仔布加上古銅色的色系，讓整體椅子看起來更有舒適及懷舊感。整體顯現出廢鐵也能被賦予生命力與再生自然保護環境的核心價值。

The new living room furniture set uses welding techniques to combine various iron materials into modern style furniture. The content includes the design of the table legs formed by shock absorbers. When we look down on the broken glass table, we can see the gears on the table and the natural rings. Buckle, and make the table more vitality, use the structure of the kettle as the lamp head, the pedal table lamp that can be adjusted up and down, and the denim and bronze color system are used to make the overall chair look more comfortable and nostalgic. The whole shows that scrap iron can also be endowed with vitality and the core value of regenerating nature and protecting the environment.



敬邀

沉迷墜入 這個不存在於現實的神秘空間

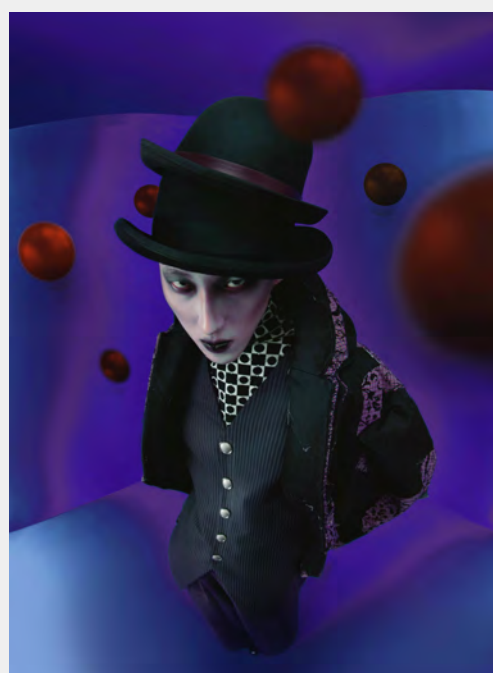
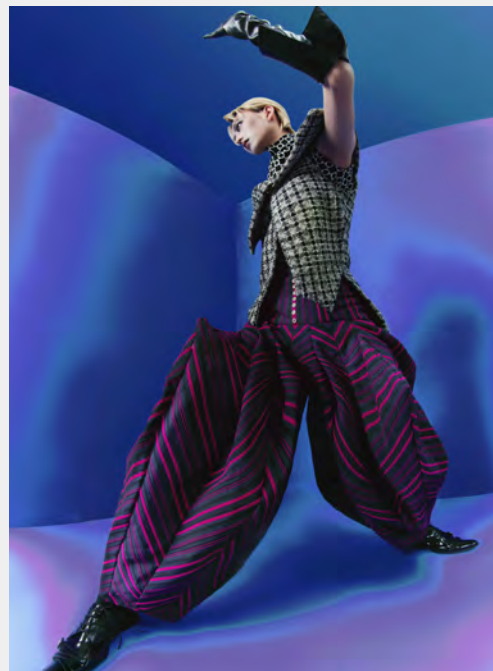
這裡帶有詭譎的馬戲氛圍 誇張比例的廓形變化
運用跳脫常理的方式處理布料及色彩

期待您的墜入 後會有期

Cordially invite,
Indulge in this mysterious space that does not exist in reality.

There is a weird circus atmosphere here, and the silhouette changes with exaggerated proportions. Handle fabrics and colors in a way that escapes common sense.

Looking forward to your fall, there will be a period later.



工業設計組 | 優選獎

MERIT AWARD

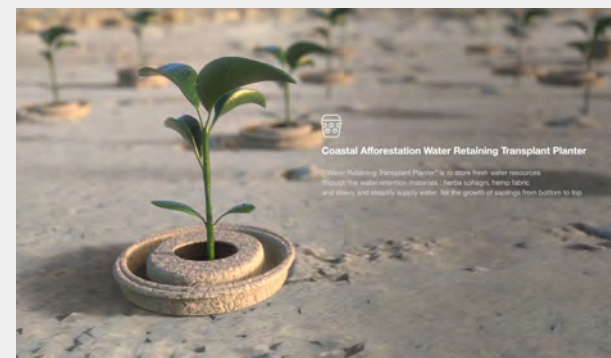
儲水材海岸造林移植基座

Coastal Afforestation Water Retaining Transplant Planter

國立雲林科技大學 工業設計系

設計團隊 | 陳宇倫 / 陳好羿

指導老師 | 林姿瑩



「海岸造林」是防止海岸線退縮的自然解方，但近年來受氣候變遷與降雨率低等影響，導致海岸林生長不易，需耗費更多的時間成本種植與養育。

近年來氣候變遷與降雨量降低等原因，導致植樹這項作業變得艱難許多，於是基座的目的是在於讓小樹苗能成長茁壯，在長成高大成木前，輔助供應淡水資源，增加小樹苗存活機會。

「儲水材移植基座」是透過保水材料：水苔、木麻，儲存淡水資源，由下往上緩慢而穩定的供給樹苗水資源，基座側邊的根系生長孔目的於讓植物在生長的過程中根系能穩固土壤，直到紙漿降解以及根系突破基座而結束基座輔助功能。

"Coastal afforestation" is a natural solution to slow down the coastal erosion. However, due to the impact of climate change and low rainfall in recent years, coastal forests are not easy to grow, and it takes more time and cost to plant and cultivate.

Recent years, due to the climate change and low rainfall, planting trees has become much more difficult. Therefore, the purpose of the planter is ensure the Safer growth of coastal saplings, retain fresh water resources and highly increase the chances of survival of the saplings.

"Water Retaining Transplant Planter" is to store fresh water resources through the water retention materials: herba sphagni, hemp fabric, and slowly and steadily supply water resources for the growth of saplings from bottom to top. The holes on the side of the base are for the purpose of the root to stabilize the soil during the growth process until the pulp parts degrades and the root breaks through the base.

工業設計組 | 優選獎

MERIT AWARD

垂足輔助設計

FooTrain

南臺科技大學 創新產品設計系

設計團隊 | 黃柏諺 / 李祐霆 / 丁于珊 / 陳妤綺

指導老師 | 歐陽昆 / 陳薇如



垂足患者在行走過程中，無法自主控制腳踝，導致腳板拖地難以抬起、髖膝關節過度彎曲等現象，若沒有處理垂足問題，更會衍生異常步態，導致提高跌倒機率。FooTrain 在產品設計上，依據材質、耐用度和外觀，以及最重要的機構原理作為設計要點。運用透氣織品提升透氣性，降低整體重量帶來輕量化的感受。在關節處的轉軸結構調整拉力繩作動，藉由拉力繩不同的作動方式，帶動小腿及腳掌，使患者在行走時能將腳掌向上提起，輔助垂足患者步行時的穩定性以防止絆倒。搭配電刺激及步距偵測數據化讓患者從中了解自身情況，增進穿戴意願，改善其行走成效。

Patients with drop foot are unable to control their ankles independently when walking, resulting in difficulty lifting their feet and excessive hip and knee flexion. If the drop foot is not addressed, it will result in abnormal gait, causing an increased chance of kicking or falling.

FooTrain in the product design, will be based on the material, durability, and appearance, as well as the most important principle of the mechanism as the design key points. The use of breathable fabrics in the exterior design improves air permeability and reduces the overall weight for a lightweight feel.

The mechanism uses the joint axis structure to adjust the action of the traction cord, and the different action of the traction cord drives the calf and the foot, so that the patient can lift the foot up when walking, which supports the patient's stability when walking to prevent stumbling and muscle atrophy. Combined with electrical stimulation and step detection data, patients can understand their own condition, It increases the patient's willingness to wear and improves the walking effect.

工業設計組 | 優選獎

MERIT AWARD

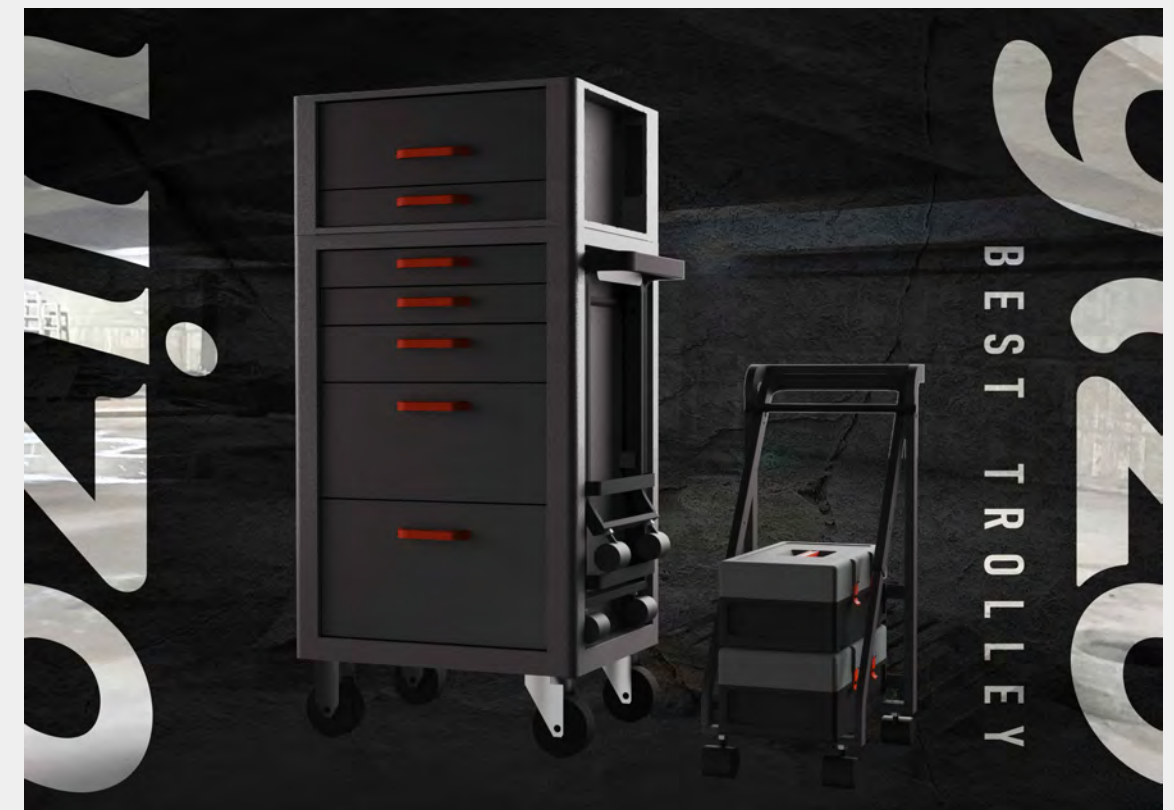
Yizo- 工具手推車

Yizo-Tool trolley for Plumber

朝陽科技大學 工業設計系

設計團隊 | 廖婧妤 / 賴怡臻 / 魏浩笙

指導老師 | 蔡佳玟



YIZO 工具手推車是提供水電工程師在大型建築工地使用，根據大部分工具車都是在汽修產業上使用，而我們結合了水電工程師工作習慣、工作環境和汽修業工具車的優點，並設計了專為水電消防需求，量身定制的特殊工具手推車。針對目前發現的工作問題，搬運工具在腰部負擔、工具整理效率低和找不到工具，為了解決上述問題，我們提出了母子車的方式，母車以固定地點放置在儲藏區域，依照當日需求工具放置子車即可，有效地解決水電工作站常見的問題，讓使用者可以更舒適、更方便地進行工作。

The YIZO tool cart is designed for use by plumbing and electrical engineers on large construction sites. Based on the fact that most tool carts are used in the automotive industry, we have combined the working habits, work environment, and advantages of tool carts in the plumbing and electrical engineering fields and designed a special tool cart tailored to the needs of plumbing, electrical, and firefighting work. In response to the problems found in current work practices, such as the burden on the waist when moving tools, low efficiency in organizing tools, and difficulty finding tools, we propose a mother-child cart system. The mother cart is placed in a fixed storage area, and the required tools are placed on the child cart according to daily needs, effectively solving the common problems of plumbing and electrical workstations and providing users with a more comfortable and convenient work experience.

工藝設計組 | 優選獎

MERIT AWARD

淤洄－淤泥再生顏料

YU HUI – Recycled sludge pigments.

國立臺中教育大學 文化創意產業設計與營運學系

設計團隊 | 黃品寧 / 謝雨彤 / 林綵羚

指導老師 | 郭政忠 / 黃煒仁



【實踐 SDG 12 改善水庫淤泥堆積問題】

水庫淤泥堆積一直是影響台灣水庫蓄水量下降的關鍵問題，使政府每年需支出近億元清淤費用，而目前淤泥用途少，通常被視為廢棄物。

因此我們與水庫周邊的鶯歌製陶廠商合作，把 100% 淤泥轉化成再生顏料，透過溫度變化燒製成不同顏色，並以乾、溼方式呈現蠟筆及水墨質感，可使用在瓷器彩繪、繪畫藝術上。

會作為鶯歌在地伴手禮，藉此讓來訪鶯歌旅客和大眾認識淤泥，並透過消費來支持永續產品，進而使廠商看見商機，發展更多淤泥再生用途，形成在地循環經濟。

【To practice SDG12, We want to improve the accumulation of silt in the reservoir.】

The reservoir siltation has been the key reason for the decline in reservoir storage, as a result, the government needs to spend nearly 100 million dollars to deal with the sludge every year. However, sludge is currently less used and is generally considered waste.

Our research attempt to convert 100% of sludge into recycled pigments. We control the temperature change of the kiln to fire into different colors, and present the texture of crayon and ink in dry and wet ways, which can be used in ceramic painting and painting art.

In this way, let the public know about sludge and support sustainable products through consumption. This will enable manufacturers to see business opportunities and develop more sludge recycling purposes. It is hoped that a local circular economy can be formed in the future.

工藝設計組 | 優選獎

MERIT AWARD

漆淘 - 天然兒童玩具

Chi-Tao

國立屏東科技大學 木材科學與設計系

設計團隊 | 盧言汶 / 馬翊真

指導老師 | 鄧兆鈞 / 黃俊傑



以生漆、藍染及木材打造天然安全的兒童玩具，讓孩子在自然的呵護下成長。

玩具主體為積木車造型，車廂造型長板及收納貨櫃有紅、橙、黃、綠、藍，共計 5 種顏色，讓孩子學習結構邏輯思考，以及認識、搭配色彩組合。

我們以 3~5 歲學齡前幼童為主，設計一系列玩具配件，與孩子一起在遊玩中學習手部肌肉的控制與手眼協調、培養節奏感、發揮創意動手搭配，組裝每一個零件，探索每一種可能性。

We create natural and safe children's toys using raw lacquer, indigo dye, and wood, allowing children to grow up in the care of nature. The main body of the toy is a block car shape, with a long board and a storage container in red, orange, yellow, green, and blue, a total of five colors, allowing children to learn structural and logical thinking, as well as recognizing and matching color combinations.

We mainly design a series of toy accessories for preschool children aged 3 to 5, and learn hand muscle control and hand-eye coordination, cultivate rhythm, and unleash creativity by playing with children, assembling each part, and exploring every possibility.

時尚設計組 | 優選獎

MERIT AWARD

示·見

II' ENTOPTIC

實踐大學高雄校區 時尚設計學系

設計團隊 | 朱玲玲 / 邱妍芯 / 郭融融 / 林漢洪

指導老師 | 林亮吟



以「眼睛」作為創作設計，利用生活中的特性，來展現人類對世界的認知都是透過靈魂之窗，利用對比色的反差代表著不同角度、不同結果，使用拉鍊與視神經互相聯繫著，呈現視覺的型；使用視覺殘像與錯覺的布紋，呈現視覺的態，來詮釋視神經的張力。在衣服設計方面以彎曲跟脇邊加寬的廓形來呼應主題中所說「以不同視的觀點來表現出每一個視覺角度，都是在世界上最珍貴的創造。」在服裝顏色配置上，從第一套的黑白，到從中個別參雜紫黃、藍橘，到最後各種顏色混合。顏色從無到有再互相疊加，布紋為人像與眼睛及視覺各種的扭曲變化，增加視覺層次感。

Use "Eye" as the design, as the contrast between the variation of colors, it represents different angles and outcomes. By utilizing zippers and optic nerves connect with each other, it would bring out the shape of visual. Applying illusion texture cloth then the visual photogene would showcase the state of visual and the tension of optic nerves. For the clothing design, the curve with widen flank line of the silhouette would reflect back to the theme as mentioned, "each creation is the most precious when it is presented with different angles." For the color scheme, from the first set with black and white, then mixed with purple and yellow, blue and orange, and finally with all colors fuse together. The visual effect with cloth pattern with black and white to various colors would give the audience with more layers and some twists.

時尚設計組 | 優選獎

MERIT AWARD

融化三態

Melt Molt Molten

實踐大學高雄校區 時尚設計學系

設計團隊 | 陳儀穎 / 涂曉湘 / 郭祈汝 / 羅伶宜

指導老師 | 林亮吟



隨著生活壓力的增加，有時候會感到崩潰，就像在烈日下中暑一樣。但我們可以從融化的三個狀態中發現樂趣，像幻想般繚繞在腦海中。將融化的三種狀態表現在印花、布料與輪廓上。印花使用格紋讓融化的三種變化更加明顯，布料由較為硬挺逐漸轉變為富有垂墜感，最後一套加上紗使融化後的格紋帶有透視感，增添整體服裝的層次，使之更有融化後往下墜落至地面的效果。而輪廓則是以不規則的立體型態做設計，讓格紋多了一絲有趣，扭轉的版型配合印花與布料不同的特性，使一系列的三套服裝展現出不同的設計特色。



As life stress increases, sometimes we may feel overwhelmed, just like being heat-stricken under the scorching sun. However, we can find pleasure in the three melting states, like fantasies swirling in our minds.

時尚設計組 | 優選獎

MERIT AWARD

十日前，八日後

Ten Days Before, Eight Days After

實踐大學高雄校區 時尚設計學系

設計團隊 | 盧冷晴 / 王靖涵 / 葉家語 / 陳安沂

指導老師 | 林恒正



辦桌是福建、台灣、潮汕等地區的民俗筵席活動，為外燴的一種。台灣長大的我們對於辦桌再熟悉不過，出生的滿月宴，到長大成人的結婚喜宴，再到生命盡頭的圓滿桌，辦桌貫穿我們的人生。

對於這項文化我們有很多的感觸，辦桌文化隨著時代發展逐漸消逝，因此我們將傳統辦桌會出現紅桌、碗盤、菜色、棚架等等多項元素，融合進服裝創作，來保留我們記憶中的台式辦桌文化。

「十日前，八日後」因為它是一句辦桌俗諺，形容的就是辦桌事前浩大的準備功夫及事後龐大的收拾工作。

藉由這個主題與我們一起重溫這項美麗文化。

Bando, also known as traditional Chinese banquet, is a cultural feast activity in regions such as Fujian, Taiwan, and Chaoshan. It is a type of outdoor catering. For those of us who grew up in Taiwan, bando is a familiar part of our lives. From the celebration of a newborn baby's full moon, to the wedding banquet when we grow up, and the final feast at the end of our lives, bando has been with us throughout our lives.

We have a lot of emotions towards this cultural tradition. However, as time passes, the bando culture is gradually disappearing. Therefore, we have integrated various elements of traditional bando such as the red tablecloth, plates, dishes, and tent frames into our clothing designs to preserve our memories of the Taiwanese bando culture.

"Ten days ago, eight days after" is a common saying in the bando culture, describing the massive preparation and cleanup work that comes with it. Through this theme, let us revisit and appreciate the beauty of this cultural tradition together.

時尚設計組 | 優選獎

MERIT AWARD

形於墨

FormInk

實踐大學高雄校區 時尚設計學系

設計團隊 | 何靜宛 / 劉宥彤 / 羅佳容 / 侯文迪

指導老師 | 謝宜彰



形於墨，表示用刺青將自我轉換於墨水與肌膚之間。當最純粹的質滲進肌膚時，意識形態將展現於墨水之間、肌膚之上，刺青也不再是大眾口中的次文化，而是自我的展現。我們運用服裝去替代在刺青當中「皮膚」的角色，一層層的布料就是人們後天的另一層皮膚的概念。

在整體造型的部分運用了刺青當中非常常見的「版霧」，用數位印花的方式融入在服裝當中，且在圖騰中運用了刺繡的手法，去呼應刺青時針進入身體當中而漸漸組成一幅畫面的樣子。

這個系列把刺青化作成服裝，也代表著想讓所有人都能夠去欣賞它在我們「另一層」皮膚上體現的美與工藝。

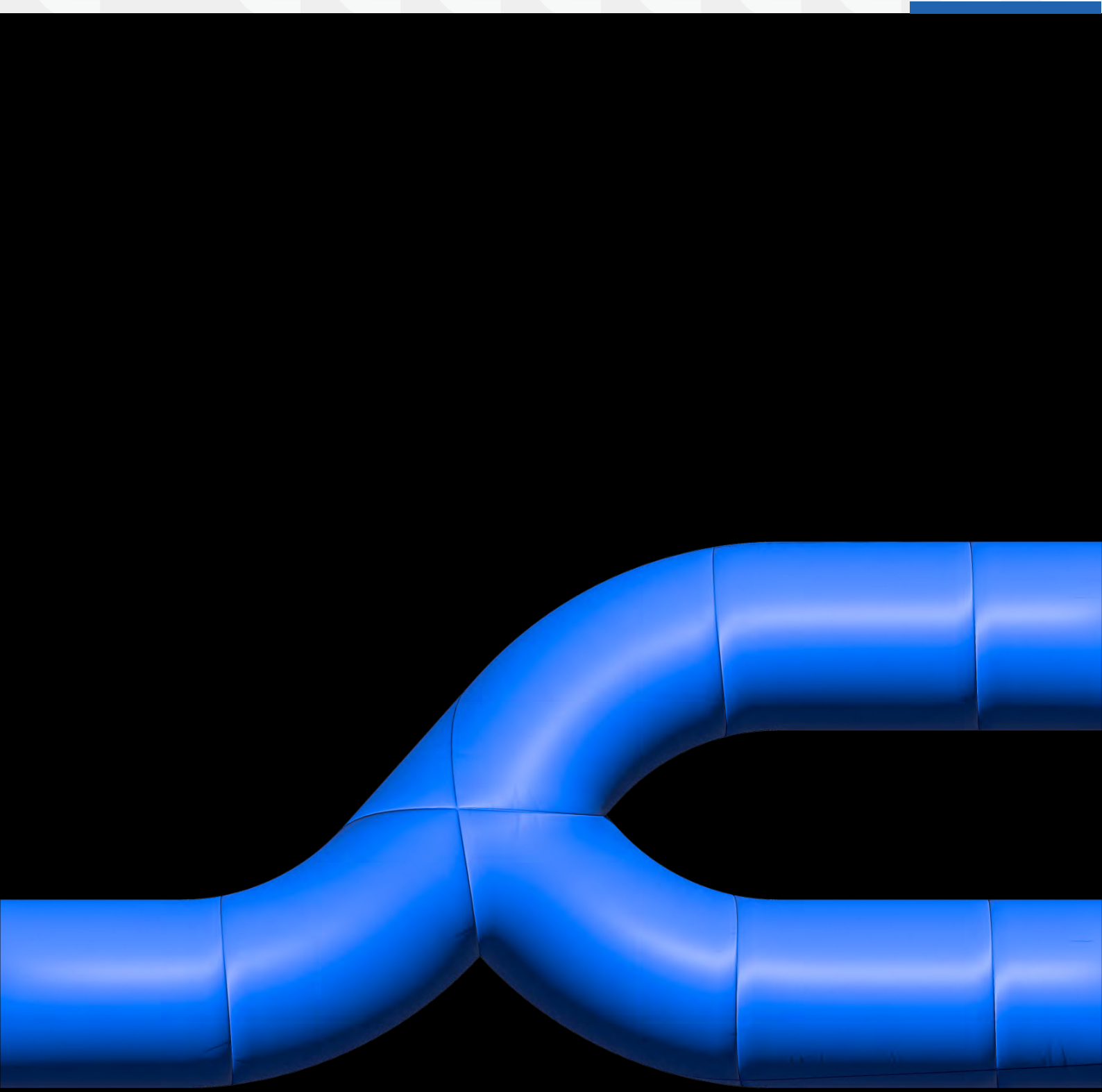
"FormInk" is about using tattoos to transform oneself between ink and skin. When the purest form of self-expression seeps into the skin, ideology is displayed between the ink and the skin. Tattoos are no longer considered a subculture, but rather a representation of the self. Clothing is used to replace the role of "skin" in tattoos, where layers of fabric become the concept of another layer of skin that is acquired post-birth.

In terms of the overall design, the "halftone" commonly seen in tattoos is used in the clothing design, and is digitally printed onto the fabric. Embroidery techniques are also used in the motifs to reflect the gradual formation of an image when the needle penetrates the body during tattooing.

This collection turns tattoos into clothing, symbolizing the desire for everyone to appreciate the beauty and craftsmanship of tattoos as they are manifested on our "other layer" of skin.

數位多媒體與遊戲設計類

城市商旅最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎



評審



評審召集人 | 葉彥伯 何理互動設計 執行長

在這世代，如何展現自己的理念非常重要，青春設計節就是一個讓大家練習的機會。其中創意數位影片組如何在 5 分鐘內，讓評審抓到重點又理解你做了哪些努力，這是大家可以再加強的部分。鼓勵同學在學生時代多嘗試實驗性的創作，市場上可能會有一個標準，但有些很棒的作品，都沒有照著這些規則走，並且做自己喜歡做的事。只要做這件事是開心的，在這個狀態之下，你的作品有一天會被看見。別太在意有沒有得名，入圍就是鼓勵，希望同學照著自己的方式，在這個時代找到一條新的道路。



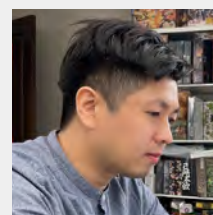
互動多媒體組評審 | 凌宗廷 穀米機工 執行長

從以往參與評審的經驗中，我發現大家關注的主題都很接近，解決方案彷彿有一個公式，因此有些團隊，雖然對作品的呈現方式不特別好，但對議題的處理方式突破常見模板，就比較容易引起我的注意。期待在接下來的競賽中，能看到有更多團隊以不同視角，對社會做出回應。也鼓勵未來參加的團隊，以更實驗性的角度突破設計圈既定的模式。事實上，有很多作品做得很好，但未來技術會變成基本，最後大家關注的將是處理核心議題的能力。



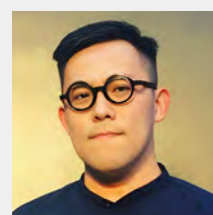
互動多媒體組評審 | 陳育羣 烏浪設計 開發總監

鼓勵接下來要投入互動設計的同學，不要害怕實驗，盡量挑戰介面上的實作，若過於安全的話，較沒有辦法創造出新的可能性。互動設計比較困難的部分在於需要整合多元介面，可能還需要考慮機電整合，技術門檻相對較高。不過只要經歷過，之後在跨平台的體驗會非常有幫助，但如果害怕犯錯，就會少了很多經驗，不要害怕有殘缺的成果。



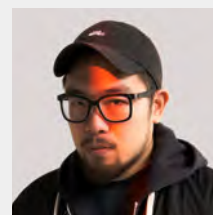
遊戲設計組評審 | 張少濂 迷走工作坊 創辦人

評比標準中，我最看重執行力，如何把腦中的想法貫徹到完成的過程，是我最關注的部分。有些作品雖然沒有獲獎，不代表在創意或技術力上不夠好，而是完整度不夠高。同學未來進入職場時，將面對的不只是課堂作業，而是市場及對創意的堅持，因此執行力和完成度非常重要。每一個新世代的熱血和創意，都能超脫前一個世代的想像，持續為我們帶來更多啟發，期待同學們「堅持你的選擇，選擇你的堅持」。



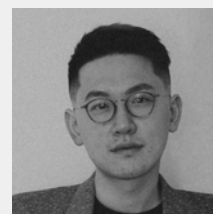
遊戲設計組評審 | 宋恆 如牧創新有限公司 創辦人暨總監

遊戲設計強調敘事性，擁有一個引人入勝的故事，並與市面上常見題材有不一樣的觀點，才能在市場中脫穎而出。建議未來參加青春設計節的同學，將作品上架到市面平台上，讓作品透過市場機制來驗證，而不僅僅是以自己的語言替作品背書。同時，保持對自己的遊戲有熱情，才能長久發展不同關卡並持續走下去，而熱情也能感染其他玩家。鼓勵同學們在參展期間多認識朋友，不論是評審、業界或他校同學，透過每一次與人接觸的機會，訴說自己作品的樣貌，都是很好的表現機會。



創意數位影片組評審 | 曹書睿 muzixiii 負責人

我主要以創意、執行力及簡報能力這三方面來評比，首先有很好的創意，接下來需要考慮使用何種技術和表現手法來呈現？最後，當評審團圍繞作品時，要以什麼方式介紹作品？此外，我認為主題很重要，學生時代的人生體驗比較少，可以選擇針對很小但有共鳴的點做故事的發展。在這時代「共感」可以很快速的去抓住觀眾眼球，並且決定能不能保有熱情持續下去並獲得成就感，明年的同學可以朝這個方向前進。



創意數位影片組評審 | JOE 夢想動畫 資深設計師

在創意數位影片組評比時，我除了關注作品品質、敘事方式、投入多少心力以及美感外，我特別注重聲音，一旦有聲音，就要把聲音做到非常好，讓人感受到創作者真的很在乎這個部分。如何在短短的 5 分鐘展現作品優秀的地方，像是剪一部好的預告片，讓大家了解作品方向並印象深刻。學生時期最幸福的事情是自己是作品的老闆，所以多做喜歡的事情，別太在乎學校對你的枷鎖。期待同學選擇自己喜歡的方向，不斷的鑽研，不用太去管別人的想法，然後讓自己的創作能量不斷地爆發。

卡托斯之眾

MENSCHEN

城市商旅最佳設計獎

BEST OF THE BEST

南臺科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 吳昀璘 / 鄭善孺 / 陳佩蓉 / 黃雅純 / 翁唯馨 / 陳綉樺

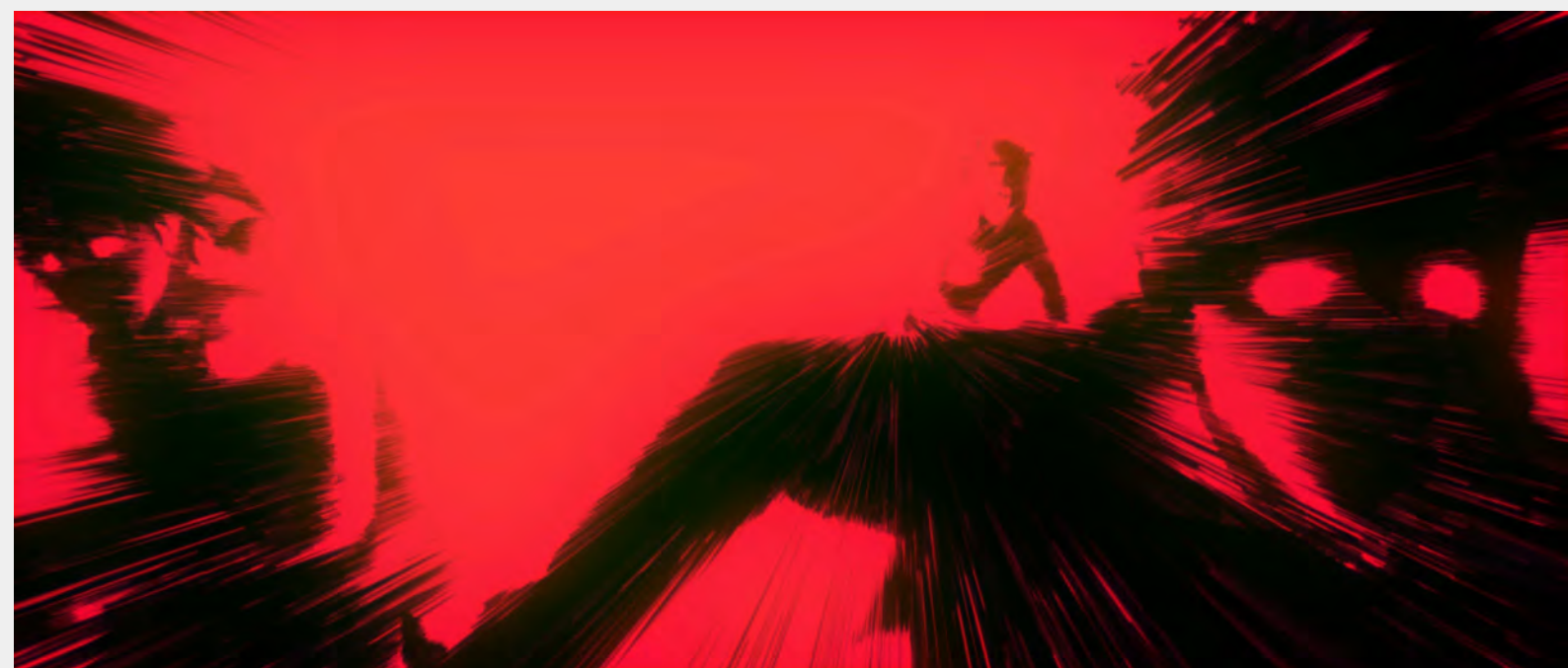
指導老師 | 劉千凡 / 黃昭智



故事聚焦於擁有制裁之力的兔人與被迫耕種的沙人，威權剝奪了人們自由生存的權利：反抗與逃離？我們仍然只能在不變的律法中，妄想著美好總會到來。

The story focuses on the rabbit who possess the power of sanction and the sand people who are forced to farm. Authoritarianism deprives people of their right to live freely; rebellion or escape? We can only fantasize about a better future within the confines of unchanging laws.





互動多媒體組 | 評審團獎 JURY PRIZE

I, my, me 我：辨識中 I, my, me

國立陽明交通大學 傳播與科技學系

設計團隊 | 馮介怡 / 林妤庭 / 洪揚 / 姚怡均

指導老師 | 陳盈羽

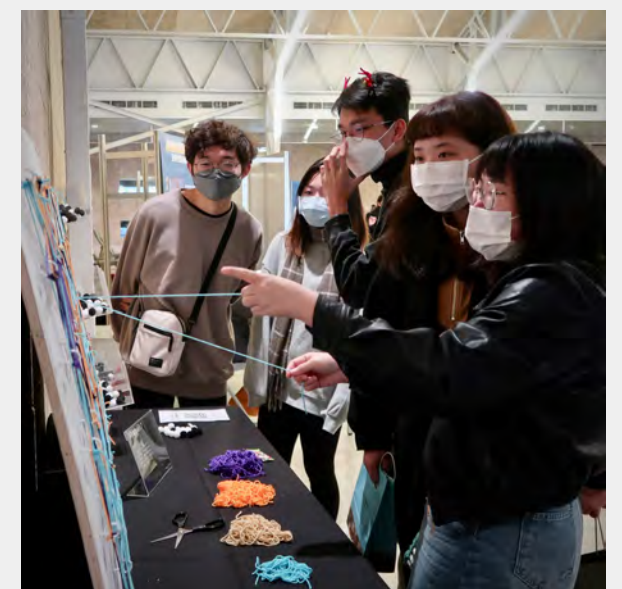


「I, my, me 我：辨識中」一場結合實驗影像與互動裝置形式的小型數位藝術展。

I, my, me 以數位時代下的自我認同為出發點，透過文化探針、深度訪談等質性研究方法追蹤收集大學生在 Instagram 上公開發布與隱藏的內容，並透過視覺化與互動性的呈現，與觀眾共同探討 Z 世代學生如何在社群平台上編輯再現理想化的「自我」，他們所拼湊出的「我之形象」又是如何與線上、線下投射而來的他者目光交織呈現的。

"I, my, me" is a small digital art exhibition that combines experimental images and interactive installations.

"I, my, me" took self-identity in the digital age as the starting point, used cultural probes, in-depth interviews, and other qualitative research methods to track and collected the publicly released and hidden content of college students on Instagram, and presents it visually and interactively. We hope to discuss with the audience how Generation Z students edit and reproduce the idealized "self" on social platforms, and how the "image of self" they put together is intertwined with the eyes of others projected online and offline.



新星遠征隊

one more Earth

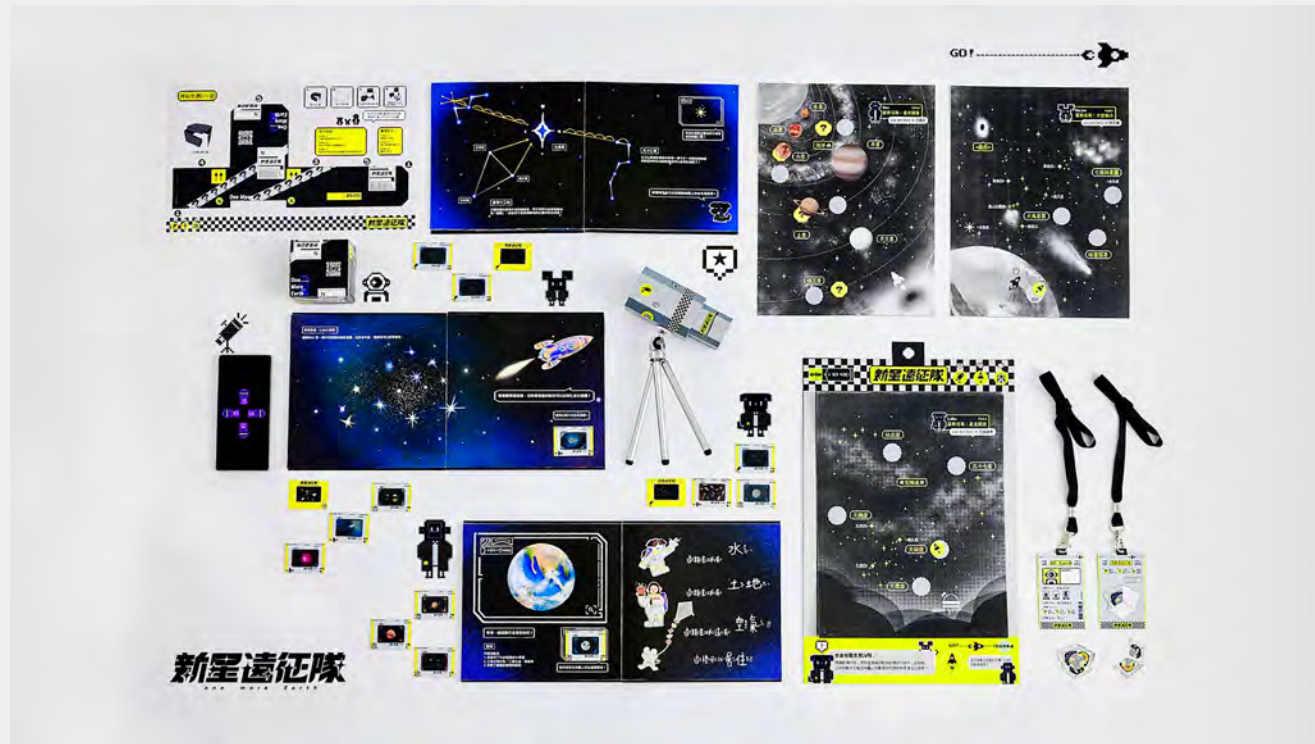
互動多媒體組 | 評審團獎

JURY PRIZE

南臺科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 邱淑貞 / 王若琳 / 潘佩喬 / 游適榮 / 蔡妮軒

指導老師 | 許宏賓

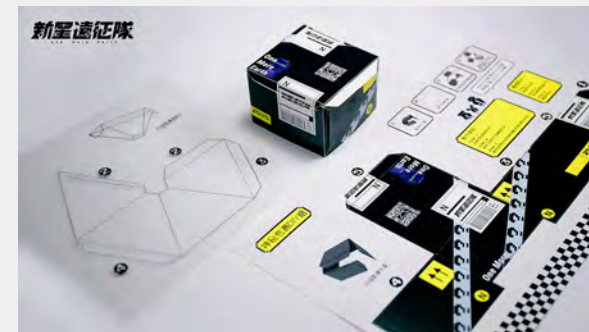


通過故事性繪本和科學原理的輔助道具，讓孩子扮演太空人主角和夥伴們一同踏上「尋找適居星球」的旅程，完成解謎任務。通過任務提示的幻燈片和天文望遠鏡，讓孩童的遊戲過程如同實際觀星。

閱讀繪本前，孩子們還可以使用 3D 投影 DIY 組擴增播放前導動畫來了解背景故事和任務內容，每本繪本結束後也會有小動畫來引導孩子閱讀下一本繪本。

配套的宇宙地圖、獎勵徽章和太空人 ID 卡等，增加了成就感，引發好奇心。旨在引領孩童對天文的興趣，同時傳達珍惜地球的重要觀念的一套兼具趣味性及科普的互動式天文主題兒童教材。

Combined with popular science content, this astronomy-themed interactive teaching materials let children act as astronauts, use slides and telescope props to solve tasks with situational projection animations, and learn "there is only one earth" in the process.



遊戲設計組 | 評審團獎

JURY PRIZE

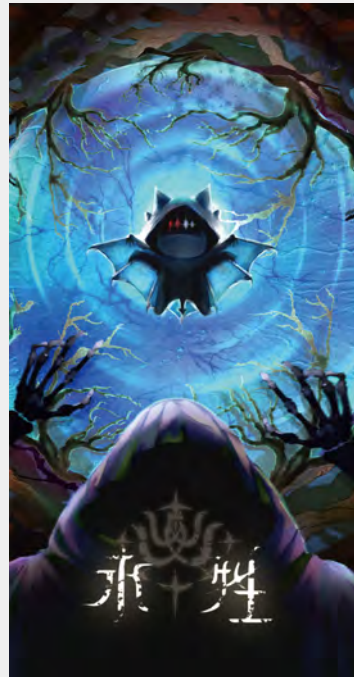
永牲

Eternal

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 林君豪 / 王裕權 / 張洵濤 / 王振原 / 黃胤誠 / 陳儀靜

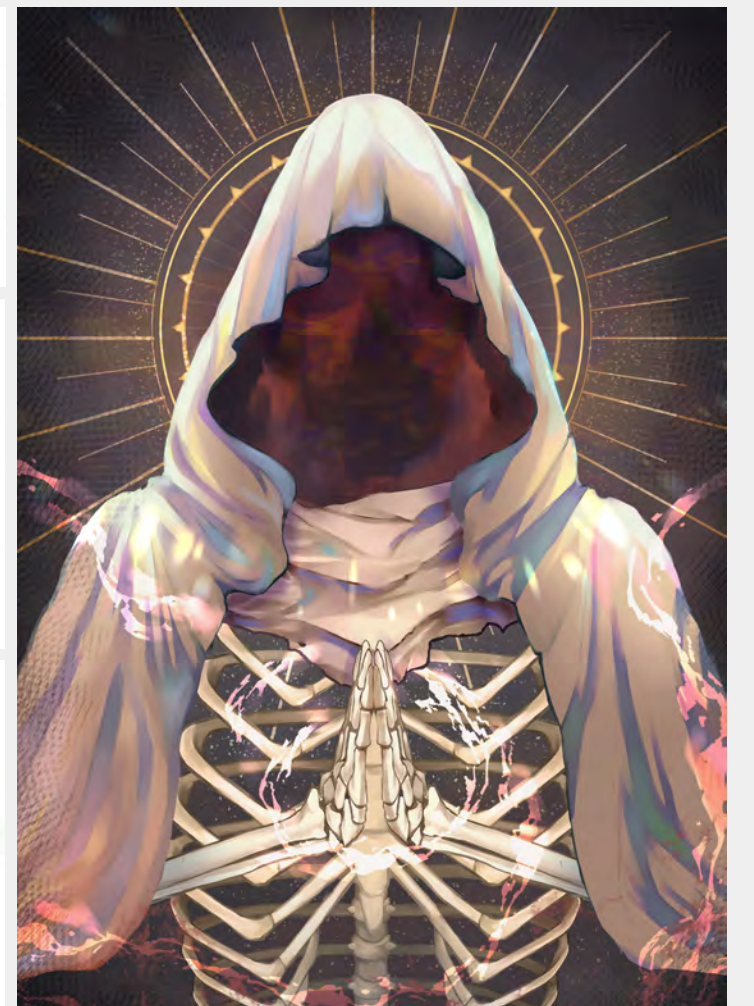
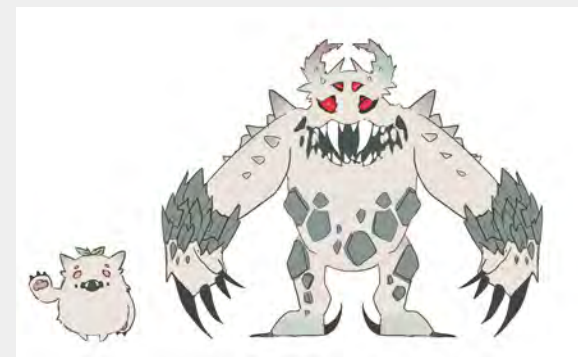
指導老師 | 邵茂坤 / 謝承勳



《永牲》是一款 3D 俯視角的潛行動作遊戲，遊戲的核心特色在於能夠使用聲波感知與潛行做結合。

在遊戲中，玩家可以透過射出聲波來延伸自己的視野，並在命中怪物時同時獲得怪物周邊的視野，來提供自己更多的怪物位置資訊，在透過聲波獲得資訊後，玩家可以根據怪物的移動路徑、面對方向等來規劃自己的移動路線至怪物後方進行暗殺。

玩家在暗殺成功後會獲得一格能量，當玩家的能量達到三格後，可以使用大招「血怒」，使自己移動速度加快且每次的暗殺都會變成範圍性的暗殺，讓玩家能夠更快速的暗殺掉敵人。



創意數位影片組 | 評審團獎

JURY PRIZE

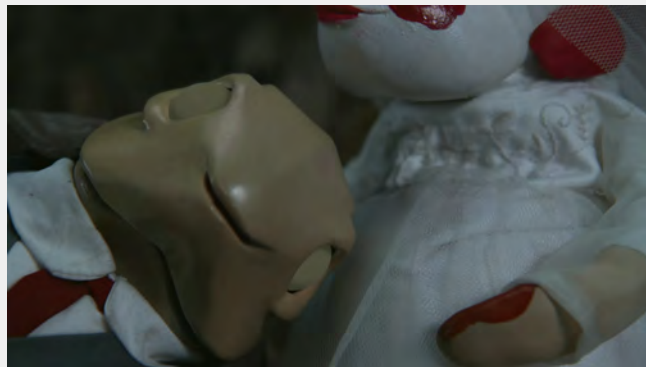
囍事

The wedding

南臺科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 張力仁 / 洪可庭 / 周宜潔 / 王薇婷 / 黃孟涵 / 藍玟琇

指導老師 | 劉千凡 / 陳鴻源



本片以水中生物的擬人化視角串聯的世界觀，並借臺灣民謠故事「鯽魚娶親」作為故事藍本，以魚的視角結合人文文化，來反思環境污染所帶來的變化及危機。

堆積如山的垃圾，變成了水底生物日常生活中的一環。主角鯽明趁著良辰吉時，興高采烈的迎娶他未婚懷孕的新娘金水。

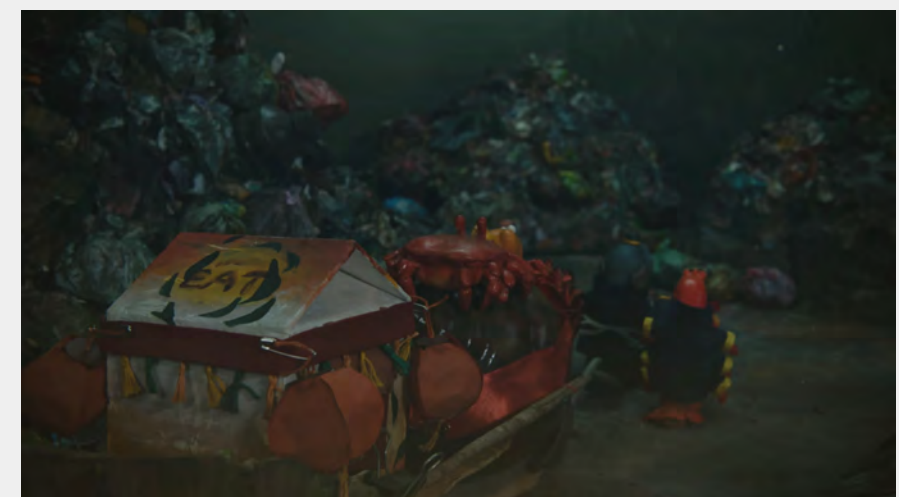
路途上卻因為積年已久的垃圾山崩塌造成的意外，導致一場悲劇的發生。

婚禮象徵人生另一個階段及新生命的開始，卻因為人為的汙染導致變成一場令人悲痛的喪禮。藉此劇情讓觀者反思：「如果我是魚，這會是我希望的結局嗎？」

Our film uses the perspective of aquatic creatures to connect a worldview and borrows the Taiwanese folk story "The Carp's Wedding" as the story's blueprint.

The piles of garbage caused by humans have become a part of the daily lives of underwater creatures. The protagonist, Ji Ming, joyfully marries his pregnant bride, Jin shui, during an auspicious time. But an accident caused by a long-standing garbage mountain collapse leads to a tragic event.

The wedding symbolizes another stage of love and the beginning of new life, but due to human pollution, it turns into a mournful funeral. Through the plot, viewers are prompted to reflect on whether this would be the ending they would wish for if they were fish. In the end, the film aims to raise awareness about the environment and encourage the protection of ecology.



互動多媒體組 | 優選獎

MERIT AWARD

肌力家 +

Anti-aging Training Kit

南臺科技大學 創新產品設計系

設計團隊 | 歐祐辰 / 賴宜姍 / 李玟萱 / 林沛誼

指導老師 | 陳亞麟 / 葉麗茶



現今高齡化的社會下，肌少症是中高齡者需要重視的問題。許多中高齡者因對肌少症知識薄弱、無正確運動方式、現有訓練無趣、環境限制等問題，導致他們無法保有運動習慣去提升肌力，以至於肌少症罹患率逐年升高。

「肌力家+」是專為中高齡者提升肌力、預防肌少症的「互動式肌力訓練套組」，讓即將步入退休生活的中高齡族群，以簡單多樣化的運動器材組裝，搭配AR音樂互動軟體和肌少症檢測，在安全準確的訓練中，享有互動樂趣，提高對肌少症的認知和活動意願，維持未來日常生活照護能力，達到「健康老化、快樂生活」的目的。

In today's aging society, Sarcopenia is a critical issue for middle-aged and elderly individuals. Due to a lack of knowledge about Sarcopenia, incorrect exercise techniques, uninteresting training programs, and environmental constraints, many middle-aged and elderly individuals struggle to maintain an exercise routine to improve muscle strength, resulting in an increasing incidence of Sarcopenia.

"Anti-aging Training Kit" is an interactive muscle training kit designed specifically for middle-aged and elderly individuals to prevent Sarcopenia and enhance muscle strength. By using simple and diverse exercise equipment, paired with AR music interactive software and Sarcopenia detection, individuals can enjoy interactive training while improving their awareness and willingness to engage in physical activity, maintain future daily living abilities, and achieve "healthy aging and happy living" goals.

互動多媒體組 | 優選獎

MERIT AWARD

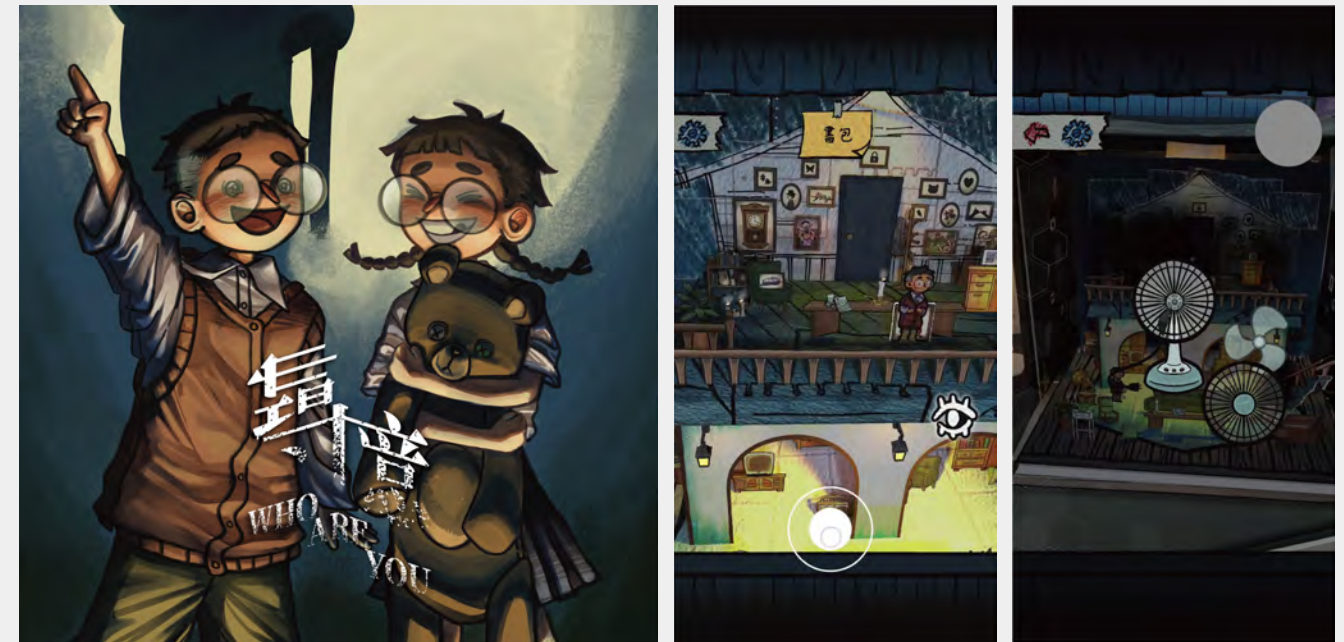
尋憶

WHO ARE YOU

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 邱敏瑄 / 余翊瑄 / 蔡承諭

指導老師 | 張華城



《尋憶》是一款結合AR與實體立體書的互動解謎遊戲，以失智症議題做為主題，利用手機畫面與實體立體書間的差異凸顯虛與實的效果，玩家將扮演患者本身，主角會是以小孩的樣貌呈現，代表在照顧者眼中，主角的行為如同孩童一般。遊戲關卡以失智症症狀為主題，第一關主要以幻聽為主軸，第二關則是認知功能喪失，結合症狀讓玩家在遊玩的同時也能認識患者會遇到的問題。

遊戲一開始主角被一個未知的黑影囚禁，突然一個自稱能幫助他的聲音出現，一頭霧水的他決定聽從神秘聲音的指引，玩家需要利用虛擬搖桿操控角色，探索場景通過關卡，回憶失去的記憶，並發掘黑影及神秘聲音的真面目。

"WHO ARE YOU" is an interactive puzzle game that combines AR technology and a physical pop-up book. It explores the theme of dementia and emphasizes the contrast between reality and illusion by utilizing the difference between the phone screen and the pop-up book. Players assume the role of the patient, who is represented by a childlike character, highlighting how patients may appear to caregivers. The game features levels based on dementia symptoms, such as auditory hallucinations and cognitive impairment, to raise awareness of the challenges patients may face.

In the game, the protagonist is initially imprisoned by an unknown shadow, but a mysterious voice offers guidance, leading players to explore the environment, unlock memories, and uncover the truth behind the shadow and voice.

遊戲設計組 | 優選獎

MERIT AWARD

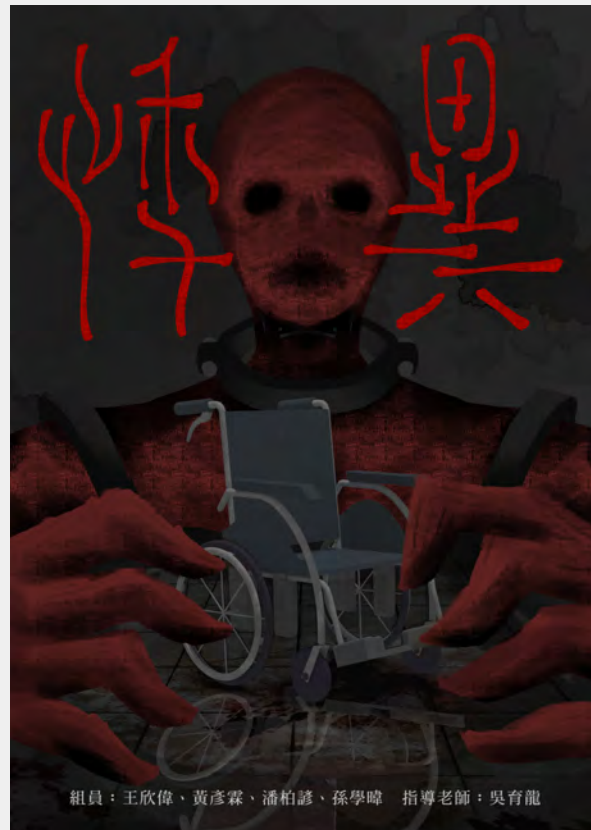
悸異

Memory

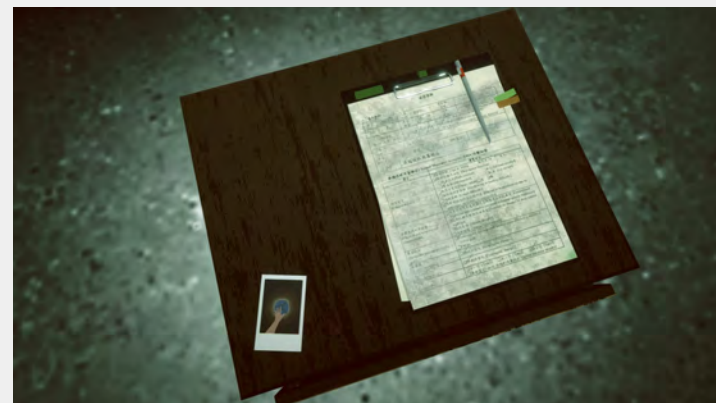
國立臺中教育大學 數位內容科技學系

設計團隊 | 王欣偉 / 黃彥霖 / 潘柏諺 / 孫學暉

指導老師 | 吳育龍



組員：王欣偉、黃彥霖、潘柏諺、孫學暉 指導老師：吳育龍



本遊戲以虛擬實境的方式呈現，是一款探索式的恐怖劇情遊戲，可透過遊戲內的線索來揭露劇情真相。在遊戲中，以操作輪椅作為移動方式，尋找線索或是關鍵道具時，玩家可以體驗身障人士在現實生活中的諸多不便和其產生的壓力與心境。遊戲劇情會同時反映照顧者所承擔的責任以及被照顧者所產生的愧疚，描繪出雙方的心理負擔與糾結。

This game is presented in virtual reality. It is a horror game that players can uncover the truth of the plot through in-game clues. During the game experiences, players operate a wheelchair as a means of movement and search for clues or key items. They can experience the inconveniences and pressures which people with disabilities faced in real life. The game plot will also reflect the responsibilities of caregivers and the guilt felt by those being cared for, depicting the psychological burden and entanglement on both sides.

太空狗狗 GO!

Traveler

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 顏婕蓉 / 邵薇 / 黃大峰 / 鍾咏修

指導老師 | 吳思璿 / 謝承勳



太空狗狗 GO! 是一款關於太空旅行的 2D 像素平台解謎遊戲。

我們的創作理念，來自世界第一隻上太空的狗——萊卡，同時，牠也是美蘇冷戰期下的犧牲品。在蘇聯第四天的試飛任務中，因為太空艙控溫系統異常，被活活熱死。

我們認為萊卡適合更好的結局。於是，我們重新雕刻萊卡的故事。遊戲故事背景以歷史事件為基底，太空狗的旅行作為主軸，圍繞在愛與陪伴中。

遊戲核心是利用「飛盤」換位。玩家扮演一位拿飛盤的太空狗，發射飛盤，並交換地圖上物件的位置。此外，我們加入傳送門、引力裝置，讓玩法有不同變化和通關方式。

遊戲設計組 | 優選獎

MERIT AWARD

"Traveler" is a 2D pixel art puzzle platformer game, and it's about space travel.

We were inspired by the Soviet space dog— Laika, who was one of the first animals in space. Unfortunately, this is her one-way trip. Laika died of overheating on the Sputnik 2 capsule.

In our perspective, Laika deserves a better ending. Therefore, we created a brand new story for her. The game's storyline is based on a true story, with addition of the space dog's journey, and the themes of love and companionship.

The core gameplay of "Traveler" is by swapping two different objects' positions with two frisbees each time. To solve the puzzles, players must be meticulous in choosing which objects to interact with on the map. Moreover, we're adding a few extra features, such as portals and gravity devices, to make the game more fun.

遊戲設計組 | 優選獎

MERIT AWARD

魔法萬事屋

Magic Master House

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 賴欣妤 / 江哲維 / 蕭采宸 / 陳明憶 / 馬昌筠 / 李穎豪 / 許秉翔

指導老師 | 謝承勳 / 孫志誠



《魔法萬事屋》是一款結合了「音樂節奏」與「冒險解謎」的 2D 像素遊戲。

因為生活在科技蓬勃發展的城市，伊芙身為魔法使習生一直認為魔法是很落伍的能力。這天，伊芙在阿姨開設的魔法萬事屋擔任助手處理委託，本以為是單純的尋貓任務，卻意外踏上了溫馨刺激的成長之旅。

在遊戲中，玩家將：

- 1、召喚橫掃畫面的魔法之線，在線段經過物件的瞬間按下按鍵影響機關變化。
- 2、進行回合制的戰鬥。配合音樂節奏，在魔法之線經過打擊點的瞬間單擊攻擊對手，並以節奏性的跳躍來閃避敵人攻擊。
- 3、體驗音樂與美術相互交織而成、既刺激又溫馨的旅程。

Magic Master House is a 2D pixel game that combines "musical rhythms" with "adventure puzzles".

Because living in a city where technology is thriving, Eve, as a magical trainee, has always considered magic to be a very outdated ability. This day, Eve as usual in Auntie's "Magic Master House" as an assistant processing commission, thought to be a simple cat hunt mission, but accidentally let Eve embark on a warm and stimulating journey of growth.

In Magic Master House, the player will...

- 1, Summon the "Magic Line" that transversely sweeps through the screen, and in the moment that the line of magic passes through the map object, press the button to affect the organ change on the map.
2. Turn-based combat system. Match the rhythm of the music, use the magic line through the strike point of the instant click to attack the opponent, and use rhythmic jumping to avoid enemy attacks.
- 3, Experience the plot, music and art intertwined, both stimulating and warm journey.

遊戲設計組 | 優選獎

MERIT AWARD

西斯汀文明復興工程

Sistine Civilization Restore Project

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 黃煒中 / 黃渝甄 / 蕭又齊 / 文祝凱 / 李誌恩

指導老師 | 廖世傑 / 徐芳真



《西斯汀文明復興工程》是由西告矣欠團隊製作的 PC 平台 3D 第三人稱射擊遊戲，其設計融合了科技、邏輯閘、射擊等元素，為玩家帶來了一種全新的遊戲體驗。在遊戲中，玩家需要扮演主角機器人「皮亞諾」，使用聖櫃音叉探索世界，尋找「最後」的人類，同時還要對抗未知的敵人。遊戲的一大特色是利用邏輯閘組合為技能成長的要素。玩家需要學習如何使用不同的邏輯閘來創造不同的效果，從而增強自己的技能。此外，玩家可以根據自己的喜好選擇不同的子彈來對抗敵人。這讓遊戲更具挑戰性和趣味性，也讓每位玩家都能擁有獨一無二的遊戲體驗。

"The Renaissance Project of the Sistine Civilization" is a 3D third-person shooter game for PC developed by the team of You Gao Yi Qian. The game design combines elements of technology, logic gates, and shooting, bringing players a brand new gaming experience. In the game, players must play as the main character, the robot "Piano," and use the Ark Tuning Fork to explore the world, search for the "last" humans, and also fight against unknown enemies.

One of the game's major features is the use of logic gates as elements for skill growth. Players must learn how to use different logic gates to create different effects, thereby enhancing their skills.

Additionally, players can choose different bullets to fight against enemies based on their preferences. This makes the game more challenging and fun, and also allows each player to have a unique gaming experience.

遊戲設計組 | 優選獎

MERIT AWARD

命獄

Infaterno

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 蔣秉勳 / 黃勢傑 / 張毓葦 / 高千慧 / 江婉臻 / 蔡雅琦

指導老師 | 楊政達 / 吳思璿



《命獄》是一款 2D 魂系動作遊戲，玩家利用「格檔機制」累積魂值，消耗魂值攻擊敵人，格檔時機不同累積不同的魂值，玩家在格檔與攻擊的過程中將透過手把獲得反饋，將有不同的震動體感效果，美術打造台式驚悚恐怖氛圍，使玩家身歷於地獄當中。根據記載十殿閻羅各有其專職的審判項目，帶領玩家了解地獄審判的項目與處罰的內容。

玩家將扮演學生「湯堯」，從一出生就算出帶有「天命」，而哥哥禹舜由於白色恐怖事故，導致「三魂七魄」中的「地魂」被帶到地府，主角湯堯透過「觀落陰」前往地獄，將哥哥的地魂帶回。

《Infaternal》 is a 2D Soulslike action game. Player use "blocks" to accumulate soul points, Consume soul points to attack enemies.

Different blocks time accumulates different soul values. Players will get feedback during block and attacking. Play the game through the handle, there will be different vibration and somatosensory effects.

The art creates Taiwan's horror. Let the player experience hell.

Level design based on (The Jade Guidebook Laws of Karma about the Causality and Retribution in the nether world), the ten temples of Yan Luo recorded in the book each have their own full-time trial items. According to the trial content and characteristics of each of the Ten Temples of Yama design different game mechanics, guide players to understand the items and punishments of hell trials.

The player will play a student during the White Terror "Tang Yao". From birth, it is counted as "carrying destiny". Brother Yushun for some reason as a result, the "earth soul" in the "three spiritual and seven physical souls" was taken to the underworld. The main character Tang Yao will seance go to hell, bring back.

創意數位影片組 | 優選獎

MERIT AWARD

山靈

mountain spirit

台南應用科技大學 多媒體動畫系

設計團隊 | 陳曉琪 / 王嘉瑩 / 陳曉翊

指導老師 | 陳尚柏



北九州監禁殺人事件與民間傳說中的墓坑鳥故事相似，都是受害女性含冤而死，因此想以怨靈主題做為故事發想。

影片敘述於台灣深山中，一名監禁多名女性的殺人犯在某次埋屍的過程中，被女人的怨氣所形成的怨靈逼迫到死角，最終慘死。本影片以民間傳說與連環殺人犯的相關報導進行整理、描述集詮釋，再以 2D 動畫詮釋本影片之主題，能讓觀眾站在不同的立場思考自己的所作所為是否對他人造成嚴重傷害。

The case of the Kitakyushu prison murder is similar to the folk tale of the tombstone bird, as both involve women who died with grievances. Therefore, the theme of vengeful spirits is used as the inspiration for the story.

The film is set in the deep mountains of Taiwan, where a serial killer who has imprisoned several women is driven into a corner and eventually killed by the vengeful spirits formed from the women's grievances during the burial process. The film is compiled and described using folk tales and related reports about the serial killer. The theme of the film is interpreted through 2D animation, allowing the audience to reflect on their actions and whether they have caused serious harm to others from different perspectives.

創意數位影片組 | 優選獎

MERIT AWARD

是誰殺了獨角獸

Who Killed The Unicorn

台南應用科技大學 多媒體動畫系

設計團隊 | 彭季昕 / 吳長昇 / 劉芋葦 / 羅貫瑛 / 林承翰

指導老師 | 楊崧正



奇幻一詞用於指作品的故事背景通常發生在與現實世界規律不同的架空世界中，或者是在現實地球中加入超自然因素。影片以奇幻為主軸發想的故事，敘述生活在社區中的主角在日常生活中所經歷的刺激及驚奇，本企劃除了有人類角色之外，也運用非現實的生物獨角獸、妖精、矮人等作為角色。為了與現實更有跳脫感，本企劃運用較飽和度較高的色彩，以及簡潔的線條來呈現，以 2D 動畫來進行製作。本企劃預期使人們觀看影片後，能夠被主角充實的日常生活所逗趣，並加以想像其他的生活趣事。

關鍵字 :2D 動畫、獨角獸、奇幻

The term fantasy is used to refer to the story background of the work, which usually takes place in an overhead world with different laws from the real world, or adds supernatural factors to the real earth. The film is a story based on fantasy, and describes the excitement and surprises experienced by the protagonists living in the community in their daily lives. In addition to human characters, this project also uses unrealistic creatures such as unicorns, fairies, and dwarves. etc. as roles. In order to have a more sense of escape from reality, this project uses more saturated colors and simple lines to present, and uses 2D animation for production. This project is expected to enable people to be amused by the fulfilling daily life of the protagonist after watching the film, and to imagine other interesting things in life.

Keyword: 2D animation, unicorn, fantasy

創意數位影片組 | 優選獎

MERIT AWARD

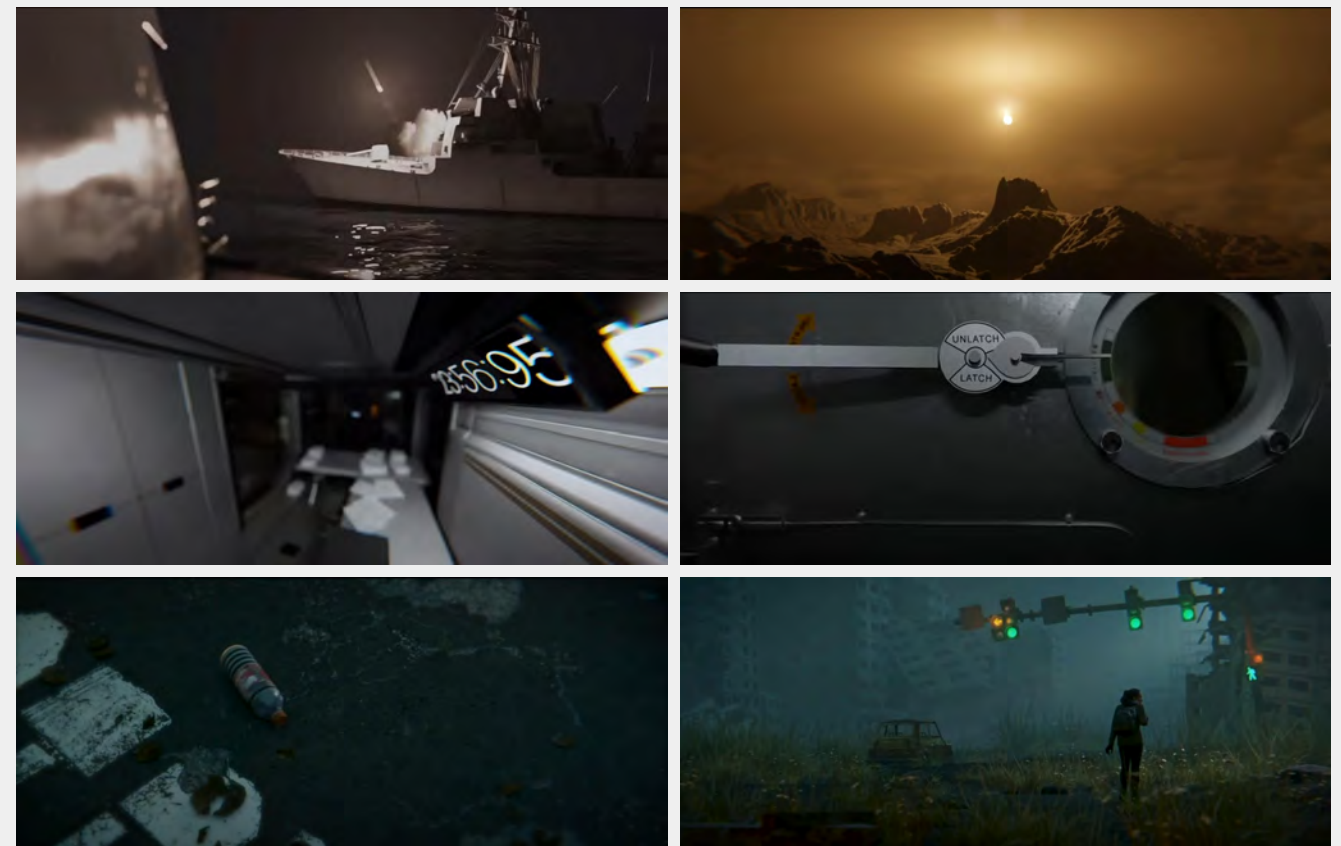
UPADANA

UPADANA

台南應用科技大學 多媒體動畫系

設計團隊 | 周鈺珮 / 廖紹竹 / 黃維勝 / 蔡亞哲 / 李宜庭 / 葉宛郁

指導老師 | 林長信



本片為 3D 末日寫實動畫，在美術上使用偏藍綠色的低彩度色彩營造出無力及沈重感，技術上利用粒子模擬、幾何節點、動態捕捉、點雲等技術，透過這些技術及美術風格展現出故事裡我們的主角，代表人類的科學家，深知不能再等待下去，寧靜的消亡，便決定挺身而出，穿越末日般的荒蕪廢土，沿途不只有斷壁殘垣，也展露出在極端環境下，人性的選擇及互動，而最終抵達目的地時，才了解到，情況已經遠遠超出他的能力範圍，甚至是人類的能力範圍... 人類面臨的不僅僅是未知，更是難以匹底的絕望。

This film is a 3D realistic animation about the end of the world. The low saturation color scheme of blue and green is used in the art to create a sense of powerlessness and heaviness. The film also uses various techniques such as particle simulation, geometric nodes, motion capture, and point clouds to showcase the story's main character, a scientist representing humanity, who knows that waiting is no longer an option. He decides to take action and ventures through the post-apocalyptic wasteland. Along the way, he encounters not only ruins but also reveals the choices and interactions of human nature in extreme environments. Upon reaching his destination, he realizes that the situation is far beyond his and even humanity's capabilities. The film depicts that humanity not only faces the unknown but also an unmatched despair.

創意數位影片組 | 優選獎

MERIT AWARD

Interface

Interface

南臺科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 陳庭方 / 蔡承諺 / 游竣傑 / 董映妤 / 莊寧 / 余采勳

指導老師 | 李雅雪 / 高逸峯 / 陳鴻源



人在追求理想的過程中難免會不得志，尤其在面對現實與理想時更是難以平衡、抉擇，此時考驗的不僅僅是自己的才能，還需要很強大的定力與決心。

我們認為正因為足夠熱愛，才有機會創造更多可能，才更有勇氣去直面困難；即使過程中初心會動搖、能力被質疑，但我們希望大家依然能堅持初衷，因為那是最無法被取代的東西；我們希望藉由本篇故事喚起大家對於自身追求、初心、一直以來引領自己進步的那份熱情。

The protagonist of this story was originally a simple boy who loved spray painting very much. However, as time passed, he would also fall into self-doubt or contradictions, causing the original passion to waver, doubting whether he could do it well, being questioned and frustrated. After a period of self-struggle, he remembered that when he simply liked spray painting, he would continue to do it without hesitation, and he was determined to change himself. Although he still pursues the online world, the protagonist is no longer controlled by those things.

創意數位影片組 | 優選獎

MERIT AWARD

紅線

RedLine

崑山科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 江為宜 / 邱姿青 / 紀唐星 / 蕭文晴 / 丁貞崴

指導老師 | 顏子斌



我們將短篇動畫命名為《紅線》，在東方文化裡紅線常被認為是一種「媒約」，而紅色也是一種類似於新鮮血液的色彩，在一些地方經常象徵於「革命」，而它故事中則代表著操偶師與木偶的連結、木偶的生命、反抗的原因，貫穿我們整部動畫。

角色與構圖上使用纖長體態和直式畫面來營造出狹窄空間作為侷限角色的環境，在沒有文字語言下以現代舞的姿態結合引述人在社會環境中如何掙脫束縛後打破原有框架。

實驗性質的複合媒材象徵人偶情緒的同時也在舞動的衣襬下掉落堆疊，增加畫面豐富度，並結合不同實驗性質的方式來帶給人們不同的思考方向。

The thin line between hope and despair.

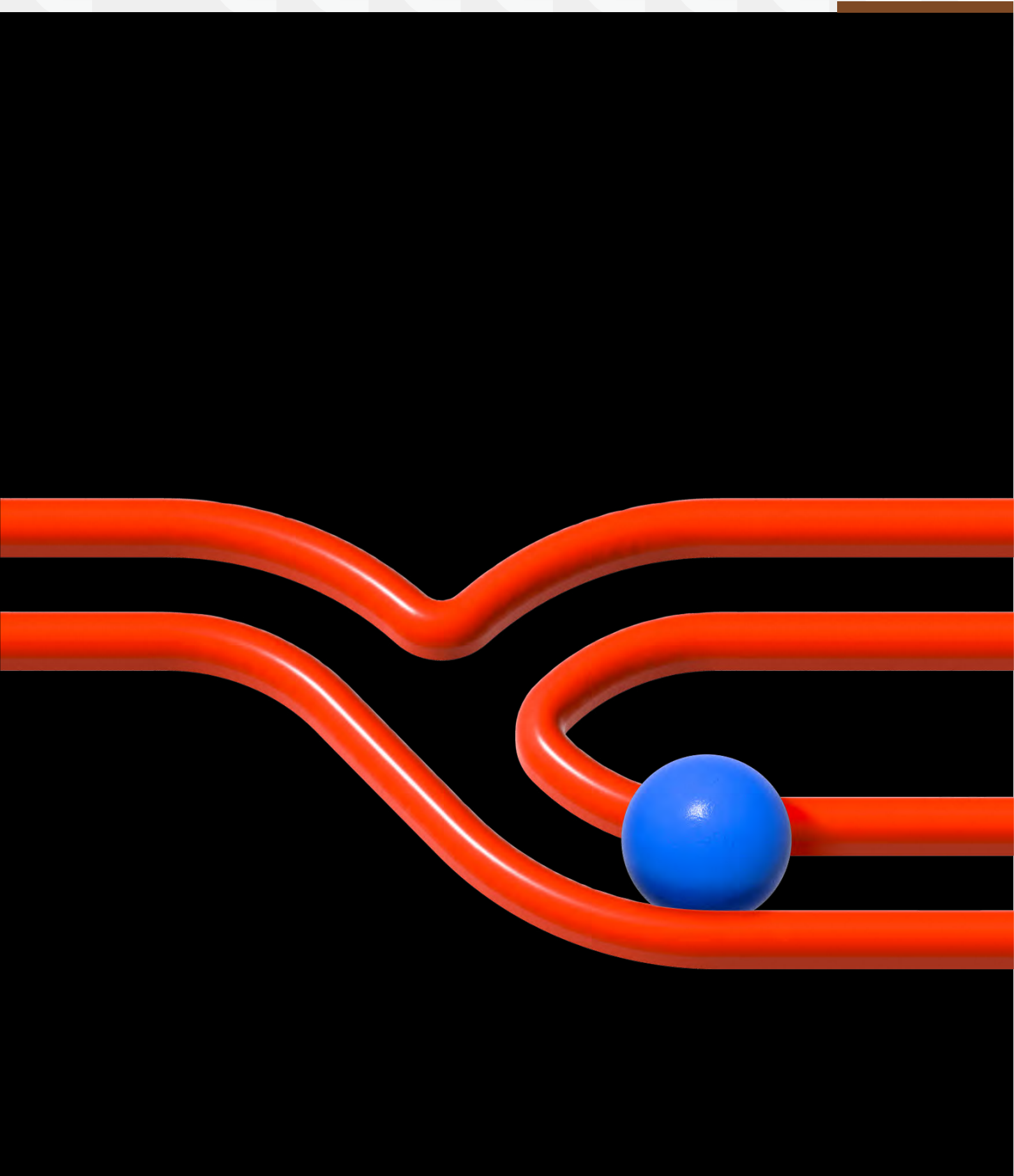
The short animated video is titled Red String. In Asian culture, the red string is considered to be a “marital vow.” The color red is similar to blood and symbolizes “revolution” in some places. We chose this title along with its connotations to represent the connection between the puppeteer and the puppet, the life of the puppet, and the reason for rebellion. These themes run throughout the entire animation.

The elongated body shapes and the vertical composition create narrow spaces that close in around the characters. The story, told through contemporary dance without any written or spoken words, narrates how desire led to the breaking free of constraints and the eventual shattering of the old order.

The composite media symbolizes emotion while the dancing cascade of hems enrich the picture. The progression of the story and choreography in an animation that incorporates different types of media provide the audience with a different perspective.

建築與空間設計類

良悅建築最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎

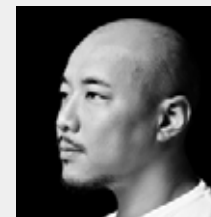


評審



評審召集人 | 吳漢中 社計事務所 執行長

這次評審主要關注三點：第一，對環境的感知能力，好的作品必須掌握自然及環境給予的條件來好好發揮；第二，對社會議題關注的程度，這次也能看到學生想藉由建築專業回饋自己的社區或家鄉的作品；最後是考量專業表現的成熟度。今年脫穎而出的作品並不一定是專業技巧表現最好的，而是珍惜同學獨到的觀點，對環境、自然、社會的關注，遠超過對於表現技法的追求。提醒與鼓勵學生保有獨立思考及創造力，並多感受環境與社會，才能夠轉化成最好的設計養分。



評審 | 林彥穎 十彥建築師事務所 主持人

今年作品讓我覺得很新鮮的是，對於環境的敏感度及對特定族群的關心，以及貫徹空間內部的想法。原本擔心疫情後會不會降低同學對事物觀察的敏感度，不過從作品間，我看到強烈的歸屬感跟企圖心，讓人期待這批新銳設計師未來的發展。建議有志投入設計產業的同學們，除了熟練基本功，也分享接下來追求的重點：第一，雖然追求烏托邦的過程會很辛苦，但要相信它會成真；第二，設計在執行前要確立想法、作法及成果的連貫性，特別突出的作品都有做到這點。



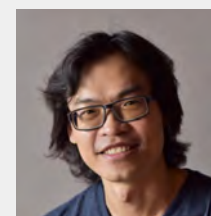
評審 | 吳忠勳 達觀規劃設計 主持人

有幾組作品與環境的關係是比較強烈的，當代設計趨勢確實較強調室內與室外的連結性，並不侷限在天地壁圍起來的空間中發揮，甚至有同學以裝置作品來呈現，可說是以更輕鬆的態度去置入環境。想特別提醒的是，如果設計跟環境關係緊密，可能會讓案子的場所特色與定位更明顯，需要面對這個特殊條件。現代社會的開發加速對環境的改變，做任何設計除了要讓生活過得更好，也要慢慢納入對環境的關懷，以確保能夠永續發展，這是當代每個設計師必須面對的議題。



評審 | 褚瑞基 銘傳大學建築系教授

經過四年的教育，同學是否能展現對社會的某種觀點？大多數題目討論居住正義、國際化或地方創生。同學選擇題目時會思考：透過自己的專業可以幫助哪件事情？首先想到的是居住的地方，從社區、城市到國家，不論來自國內外的學生，都因為熱愛自己的家鄉，希望透過設計，給予地方改變的機會。如果想繼續在建築領域走下去，鼓勵大家要有熱情並堅持做對的事，別懦弱也別衝動，持續學習專業能力，用自己的身體走出去，真實地去理解社會現在的狀態。



評審 | 張鶴齡 AECOM 台灣建築與人居環境部門 總監 & 張鶴齡建築師事務所 主持建築師

評審基本上不會使用單一價值來評選，會從社會性、圖面傳達力、專業能力成熟度，以及同學是否透過這幾年的訓練，把想要傳達的設計意圖以圖面表現。主要運用這幾個方向討論，並且進行均衡的挑選。畢業設計這一年，對於要繼續進修或是進到職場發展的同學，都是很重要的一段時間，可以從中發現自己的長處或是有興趣的議題。特別提醒同學的是，學習的狀態不能間斷，因為世界持續變化，擁有適應不斷變化的環境之能力是很重要的。

良悅建築最佳設計獎

BEST OF THE BEST

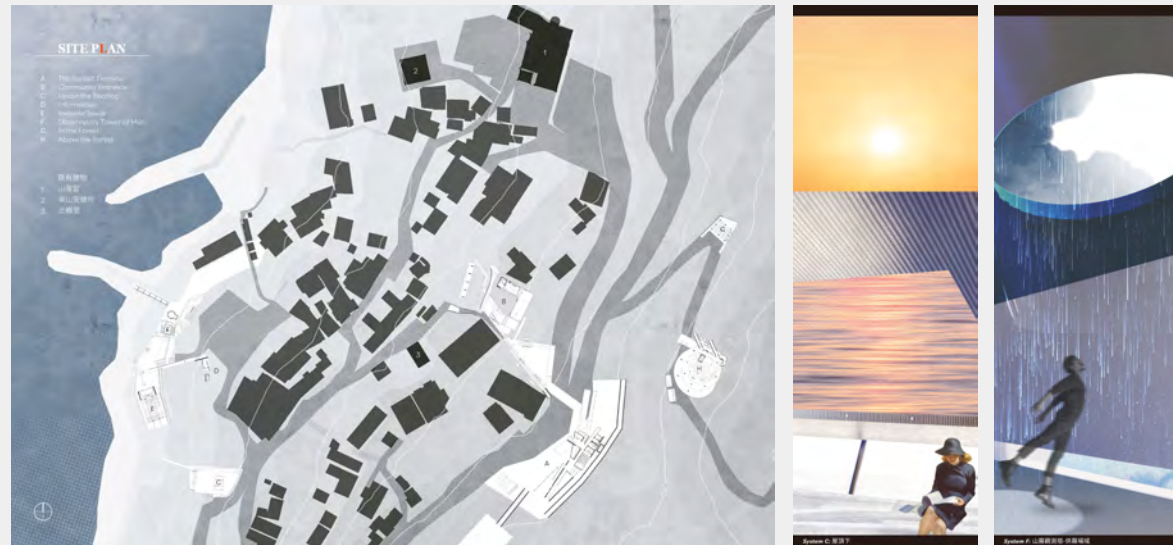
刻劃在日落下的桃花源

Seeking Light

正修科技大學 建築與室內設計系

設計團隊 | 陳圓圓 / 林宥辰

指導老師 | 王志賢



隱藏於高雄壽山西側的桃花源 - 柴山桃源里舊聚落，依山傍海日落西沉的良好景觀，擁有豐富生態資源的國家公園亦是軍事要塞，也是市區民眾休憩的秘境。然而經年累月之下，不同時期的舊房屋及修繕痕跡形成此地獨特的涵構脈絡。

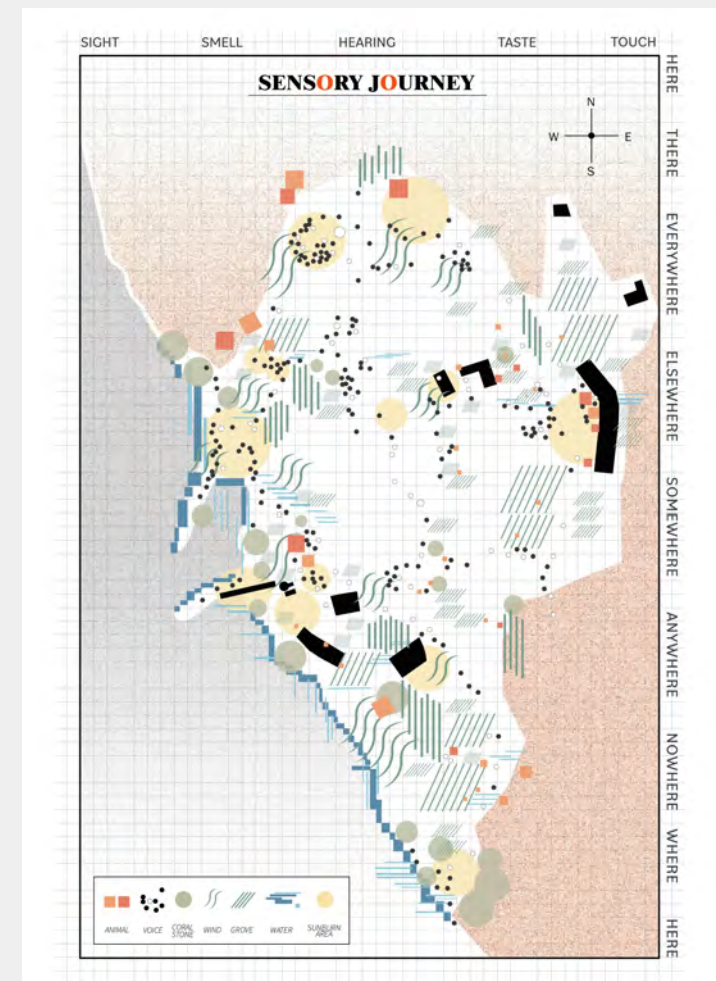
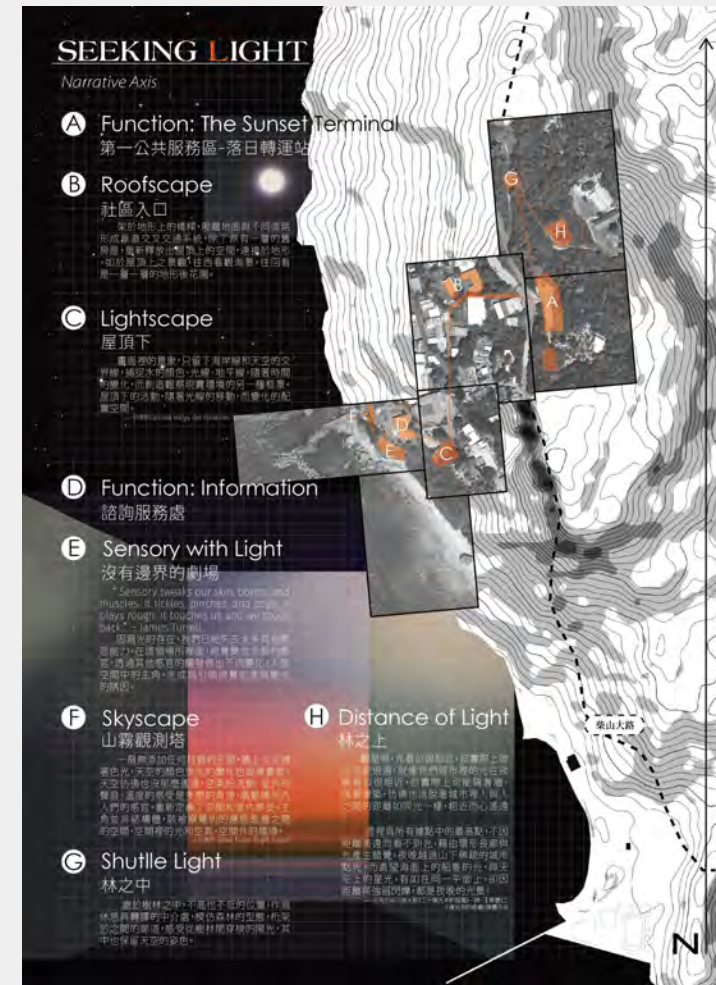
藉由各個不同高度及分散的尋光據點，路徑串連起彼此及社區環境的關係，依四季交替刻畫出不同的痕跡。經過移除、保留、增加社區之機能，透過不同視角的光景與各點光主題傳達出屬於此地的聲音。

由柴山擔任與市區的橋梁，試圖讓人群、建築與光和自然重拾對話，藉由場域與環境之間的關係，讓人們聆聽來自“光”的自白。

Chaishan Settlement, located somewhere hidden in the south side of Shoushan Kaohsiung, is an old settlement that straddles the abundant ecological resources of the National Park and sparkling Taiwan Strait. A secret place for city dwellers to breathe, admiring and enjoy the magnificent view, moreover a military fortress. The interference of historical power, and the lack of overall planning have resulted in its accumulation of old houses and traces of repairs from different periods over the years. Makes Chaishan old settlement an unique special place of structure and context.

By linking natural invasions through bases of various heights and dispersion, paths connect the relationships between each other and the community environment, portraying different traces as the seasons alternate. Different sceneries and "Light Theme" conveys the sounds belonging to this place by removing, retaining, and adding functions to the community.

Chaishan serves as a bridge between the city and the community, attempting to make crowds, buildings, and light re-engage in conversation through the relationships of the field and the environment, allowing people to listen to the confession from "light".





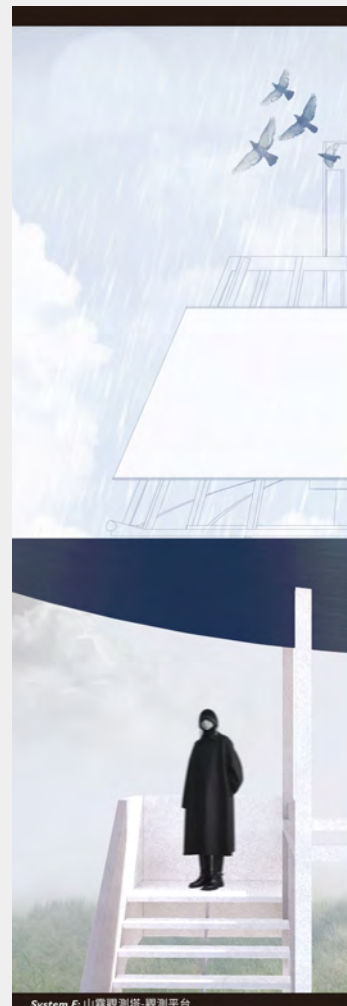
System 4: 落日轉運站-常設展-自然 VS. 人造光線



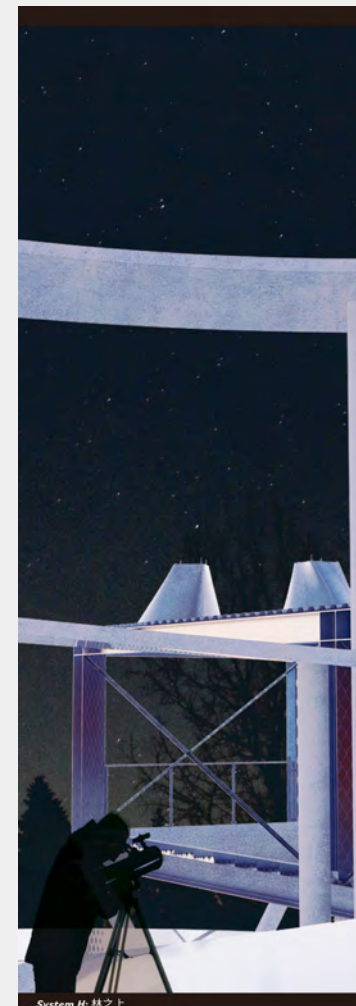
System 4: 落日轉運站-常設展-色溫與空間光線



System 5: 沒有邊界的劇場-長型空間-光顯下



System 7: 山霧觀測塔-觀測平台



System 8: 林之上

鯤島十二°_封存於座標上的記憶

Koishima 12°_Memories sealed in coordinates

崑山科技大學 空間設計系

設計團隊 | 許佑朋

指導老師 | 曾維揚

評審團獎

JURY PRIZE



關於一場五十年的設計計畫，隨時間流逝，自然而成的「鯤島美術館」。

台南，七股上的網仔寮沙洲，伴隨台江內海成長的無人島，處於快速瓦解的狀態，一旦消失，內海就不存在，歷史也走向終點。

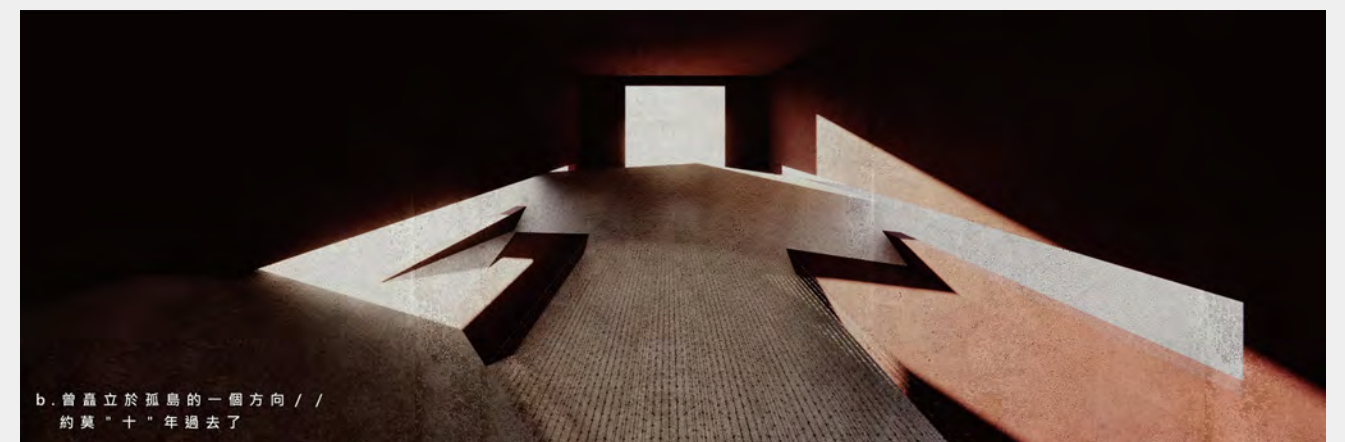
設計當中我將「座標」視為人文與自然中的媒介，開啟一場對話的可能性，以認知自然感知自然為前提的設計，目的找回時間的流動，記憶的感受，當中我讓結構與自然，產生動與不動，當中的「動」取決於自然，決定權交給自然，而最後島消失成為記憶中的「鯤島美術館」新的記憶轉為樣貌而陪伴，封存於心中，這就是「鯤島美術館」。

About a 50-year design plan painting, as time goes by, the "Koishima Art Museum" is natural.

Death is an ordinary thing, is death valued and remembered?
Or is it forgotten over time, drifting away, this is a person, what about the land?

In Tainan, the Wangziliao Sandbank on Qigu, the uninhabited island that grew up with the inland sea of the Taijiang River, is in a state of rapid disintegration. Once it disappears, the inland sea will no longer exist, and history will come to an end.

In the design, I regard "coordinates" as the medium between humanities and nature, open up the possibility of a dialogue, and design based on the premise of recognizing nature and perceiving nature. The purpose is to find the flow of time and the feeling of memory. , to produce movement and immobility, the "movement" depends on nature, and the decision is left to nature, and finally disappears into the memory of "Koishima Art Museum". "Koishima Art Museum".



children village

children village

優選獎
MERIT AWARD

崑山科技大學 空間設計系

設計團隊 | 阮金玉

指導老師 | 張郁麗



社會經濟發展在都市產生家庭及孤兒的都市現象與問題。越南是其中一些國家最快速發展，社會發展中也會有一些負面其中有流浪跟孤兒小孩問題。創造一個地方讓一般孩子，特別是孩子們可以一起學習和玩耍，幫助有特殊情況的孩子減少自卑感，並有技能和事業能夠做到這一點，更好地融入社區和社會，解決一個負面城市發展問題。

Socio-economic development in the urban area produces problems of families and orphans in cities. A new model of orphanage-schools combined together will solve social problems. Vietnam is one of the fastest-growing countries in the world, and there are some negative aspects in social development, one of them are homeless and orphaned children.

To create a place where normal children and children with special needs (orphans) can learn and play together. To help children with special circumstances to feel less inferior and having skills to support their career in the future. To make an integrated and better community especially for the orphans. To solve the negative side the socio-economic development as mentioned above.

南庄簽到簿 | 桃花水與烏蛇嘴

NAM ZONG coal mine log

優選獎
MERIT AWARD

崑山科技大學 空間設計系

設計團隊 | 鍾佩蓉

指導老師 | 吳禹賢



一樓地，一農地

南庄東村曾經是一整片的農地，礦業帶動經濟人口後，人們開始從老街搬移入東村，有些的農地變成樓地，有些的農地依然還是農地，而形成目前一樓地一農地的形式。

建築形式分為上下層，一樓為配合農地的使用空間，每塊農地都有配合的產業，以及特殊的活動可以參與，每個活動使建築形式形成各個建築型態，建築二樓為名宿空間，人們在各個樓層可以互不打擾。

南庄的礦業屬於工業文史資產之一，它與北部的煤礦類型不同，目前中部煤礦只剩下南庄被列入工業文化遺址，也是資料文獻陳述保存，現今留存的只剩下一些礦業出入口遺址以及當時的工作場所。為了延續工業文化遺址，而嘗試發展未來的一種可能性。“南庄的桃花水，賺錢不過烏蛇嘴”這句諺語是指南庄的礦業時期，從前人們因為採礦而繁榮一時，因為挖礦辛苦又危險，不知道明天在哪裡，所以把賺來的錢花在娛樂上，人們沈迷喝酒划拳，聲色場所，賺來的錢無法從烏蛇嘴帶走。“桃花水與烏蛇嘴”的桃花水為南庄的礦業以及戲院（當時的娛樂產業），烏蛇嘴為南庄舊有地名，分為南庄老街、十三間老街及農地。它們的關係缺一不可，少了其中一個組成無法構成桃花水與烏蛇嘴的故事。

The mining industry of NAM ZONG is one of the industrial cultural and historical assets. It is different from the coal mines in the north. At present, only NAM ZONG is listed as an industrial cultural heritage site in the central coal mine and the workplace at the time. In order to continue the industrial cultural heritage, try to develop a possibility for the future.

鏡界 - 後工業遺址蛻變如是說

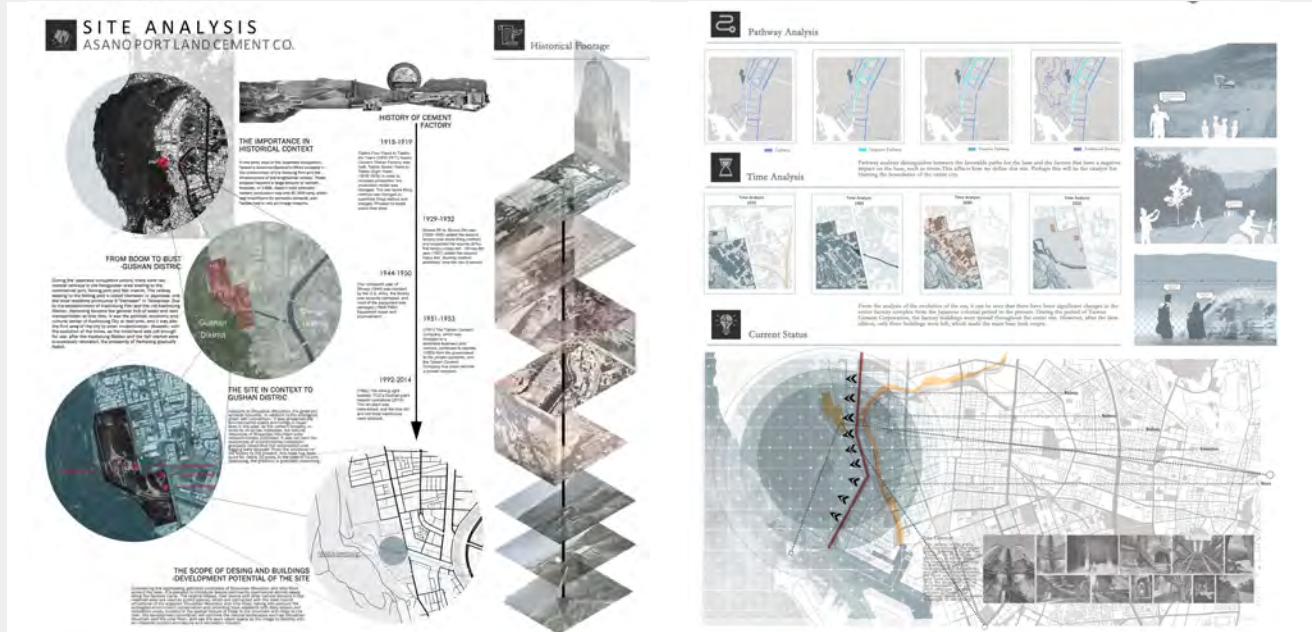
The Boundary- The Metamorphosis of Post-Industrial Ruins

優選獎
MERIT AWARD

逢甲大學建築專業學院 室內設計進修學士班

設計團隊 | 李佳展 / 徐珮芸

指導老師 | 徐光華



當工業革命席捲全球時，巨大的建築物隨處可見，不符合人體尺度的工業建築遍地叢生。然而，隨著時間的流逝，這些建築逐漸被淘汰、拆除或廢棄，成為荒涼的廢墟。

百年後，當我們分配的空間和功能已經達到其有用壽命的盡頭時，只有空蕩蕩的混凝土槽外殼會留存下來，成為植物附著的容器。所有這一切都將成為過去，回歸自然。同時，我們的設計不僅考慮當前使用，而且著眼於未來，增加綠色覆蓋率的樓層，並在以前封閉的量體中開設開口，為植物提供通道。

When the industrial revolution swept the world, giant structures were erected everywhere, impressively dominating the landscapes. However, as time passed, these buildings were gradually phased out, demolished, or abandoned, becoming desolate wastelands.

But these once-proud industrial structures have gained new vitality after a long period of interaction and fusion with nature. Green plants climb up the walls of the former concrete and steel structures, wild grasses grow freely in the crevices, and sunlight shines through the broken windows, illuminating a serene and poetic scene.

A hundred years from now, when the spaces and functions we have assigned have reached the end of their useful lives, only the empty concrete shells of the water tanks will remain standing, becoming vessels for plants to cling to. All of this will be a thing of the past, returning to nature. At the same time, we can design not just for present use, but with an eye toward the future, incorporating floors that not only increase green coverage, but also include openings in the previously enclosed water tanks, providing access for plants.

日常 供構制所

"Daily"

優選獎
MERIT AWARD

樹德科技大學 空間設計系

設計團隊 | 黃思華 / 余雨瑄

指導老師 | 郭美紅



我認為所謂的住宅，應該是呈現每個居民夢想的地方，而且真正富裕的並不是單純的便利與舒適，而是就算在有限的空間中也能創造豐富。

----- 安藤忠雄

在後疫情時代，人們的生活不停被改變著。隨著這股改變的趨勢，陸續出現新的工作模式。而我們想探討的即是「生活 X 工作」這個議題。

自宅工作，引發生活與工作之間的「矛盾」，此情況下，空間場域勢必「需要被重新設計與解決問題」。我們期望打破兩空間界線，進而將兩者的可能性作為設計發展基礎。

打造具有獨立性同時又有互動性，融合生活與工作的供構制所。

I think the so-called residence should be a place that presents the dreams of every resident, and what is truly rich is not simply convenience and comfort, but the ability to create abundance even in a limited space.

----- Tadao Ando

In the post-epidemic era, people's lives are constantly being changed. Along with this changing trend, new working models have emerged one after another. And what we want to discuss in this project is the issue of "life style & work mode".

Working at home causes "contradiction" between life and work. In this case, the space field certainly will need to be redesigned and solve the potential problems.

We expect to break the boundary between the two spaces, and then use the possibilities of the two as the basis for our design development.

Create an independent and interactive institution that integrates life and work.

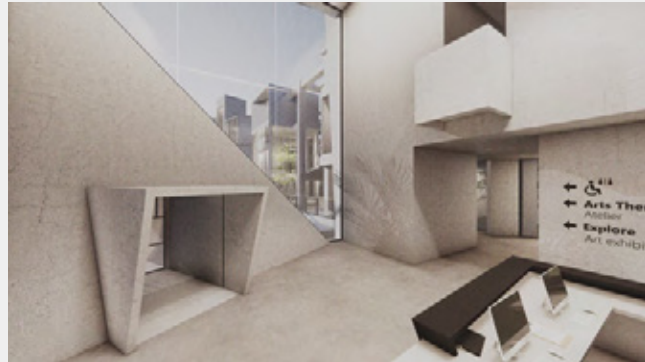
迷離失所 - 藝廊敘事空間設計 Disorienting Refuge

優選獎
MERIT AWARD

正修科技大學 建築與室內設計系

設計團隊 | 許瀟沄 / 鍾岱均

指導老師 | 張誌顯



" 在這紛擾的城市我遺失了自我。"

人都有動機想要達成某種目標，無論是家庭幸福、工作、成就或者是自我成長，使得自我為了達到理想目標而拚盡全力，達不到理想的標準產生心理差距，差距越大，負面情緒困擾越嚴重，使內心進入迷茫與失落的境地。那我們該如何調適我們的心理？造成迷茫、壓抑、失落的原因為何？

藉由心理學家佛洛伊德所提出的三我人格理論進行分析，將自我救贖的過程以轉化的手法在空間呈現，引領參觀者以自我的人格走入超我及本我人格的領域，經由空間傳達得意象得到反思，找回自我的平衡。

"I lost myself in this troubled city."

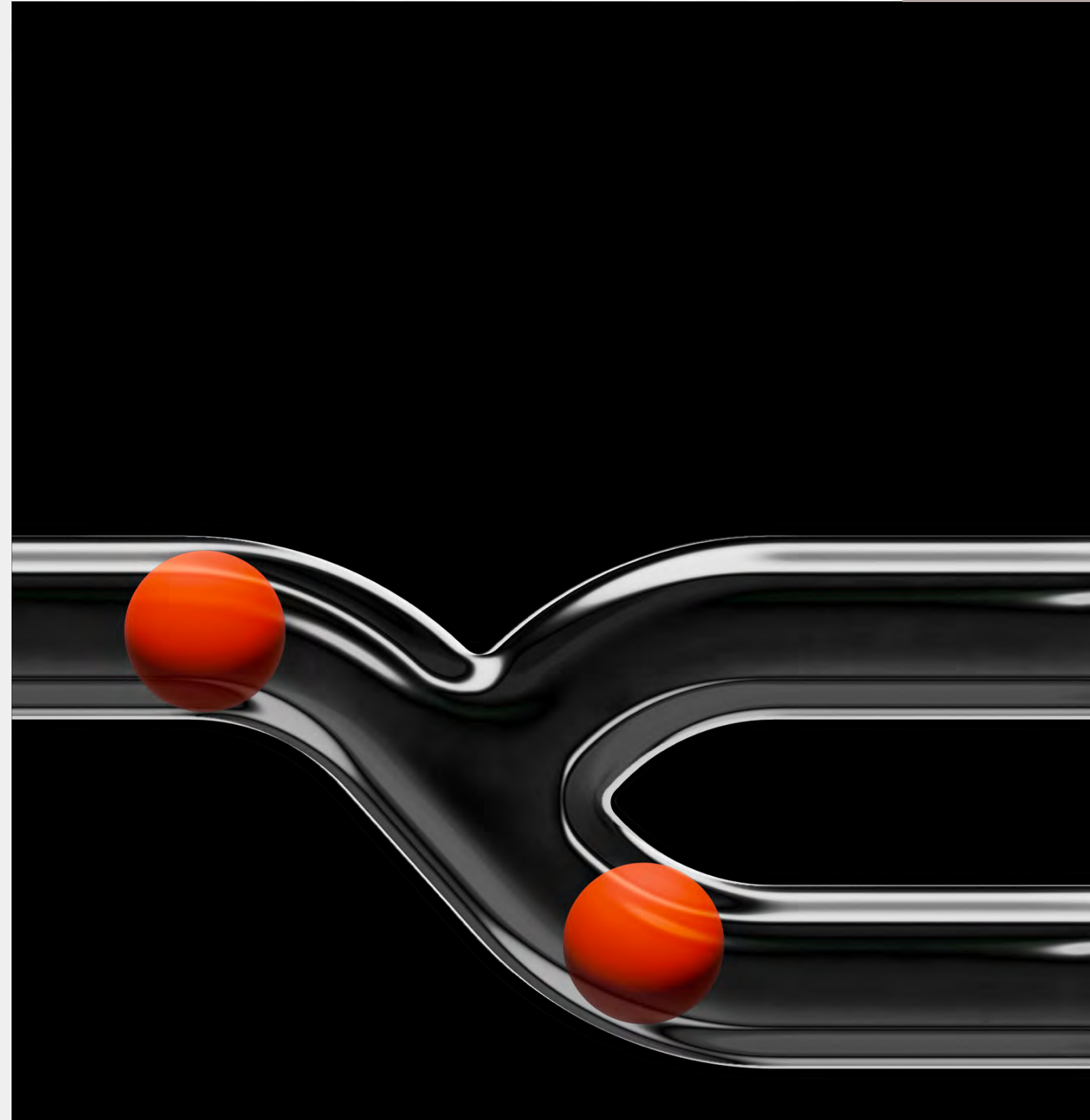
People have motivation to achieve a certain goal, whether it is family happiness, work, achievement or self-growth, so that the self in order to achieve the ideal goal and do its best, can not meet the ideal standard resulting in psychological gap, the greater the gap, the more serious the negative emotional distress, so that the heart into a state of confusion and loss. So how do we adjust our psychology? What causes confusion, depression, and loss?

Through the analysis of the three-self personality theory proposed by psychologist Freud, the process of self-redemption is presented in space by means of transformation, leading visitors to enter the realm of superego and self-personality with self-personality, and reflect on the image conveyed through space, and find the balance of self.

創意設計競賽得獎作品

音樂設計類

樂誠創意最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎



評審



評審召集人 | 陳建騏 音樂人

音樂設計類的獎項作品需要以音樂輔佐畫面來說故事，甚至是音樂本身就要很有敘事性，但還要顧及配樂不能夠搶過畫面，適時地讓主題被凸顯，當然音樂的品質也是一個很重要的評選標準。學生的好處就是沒有任何的包袱，任何好玩的、實驗的、天馬行空的，都可以在學生時代做各方面的嘗試，希望大家在音樂設計這個範疇裡多去創作音樂，多去找你有興趣的影像作品來幫他做音樂。我們身為評審，也希望可以多鼓勵用音樂來說故事的音樂人。



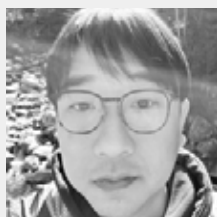
評審 | 王希文 瘋戲樂工作室 藝術總監

音樂本身的原創性或豐富度，我想一定是優先的。但在這個類別並不只是作曲比賽，對評審來說會著重的是否抓到作品的核心概念；再來是音樂跟音樂以外的部分，是否有循著一個脈絡去延伸；最後是概念、配樂及影像三者的搭配程度。期待未來學校、政府或民間單位加強跨領域的交流，鼓勵音樂專業及影像專業的同學可以互相認識合作，讓大家可以一起完成更多有趣的作品。



評審 | 柯智豪 音樂人

我是還蠻看重符號的人，所以會看符號之間的關聯，比方說：為什麼要寫這個音樂？是因為企劃內容或者你的故事，那這些符號是不是可以相互呼應？我覺得音樂設計其實是很神奇的，就像魔術一樣，可以操控情緒這種虛無的東西，也可以操控身體給予節奏感，甚至讓人感到恐懼。希望大家可以多多磨練自己的技術，讓自己可以更精準拿捏這些音樂符號，並且與作品緊密的呼應。



評審 | 徐文 音樂人暨詞曲作者

現今數位工具雖然較容易取得，但是我不認為這樣是門檻降低，就像大家都有鉛筆可以畫圖，但是要畫得好，其實沒有那麼容易。評審中大部分作品在使用工具上都有相當的水準，但是想呈現的主軸一定要強烈，才會被評審注意到。工具就在手邊隨時都可以創作，鼓勵大家盡量著重在「非工具」的部分，就像這次的第一名，作品很大的重點是沒有對白，音樂的力氣就會很強，因為沒有其他的東西去框住他，因此獲得評審的一致讚揚。



評審 | 羅恩妮 完美聲音 音樂總監

評審中我特別注意的是：音樂跟影像的結合是否在同一個軌道上？音樂創作是否有較特別的想法或較大膽的嘗試？音樂是否跟著影視的呼吸、是否產生推進故事的能量？若是在可以衝撞的年紀，選了相對較安全、通俗的作法，會有點可惜，因為這樣很難在眾人之中，跳出一個比較獨特的觀點。建議可以在學生時期多做各種大膽的嘗試，盡可能去認識不一樣的人，體驗不一樣的生活經驗，這些都是創作的養分，經歷會決定作品的厚度。

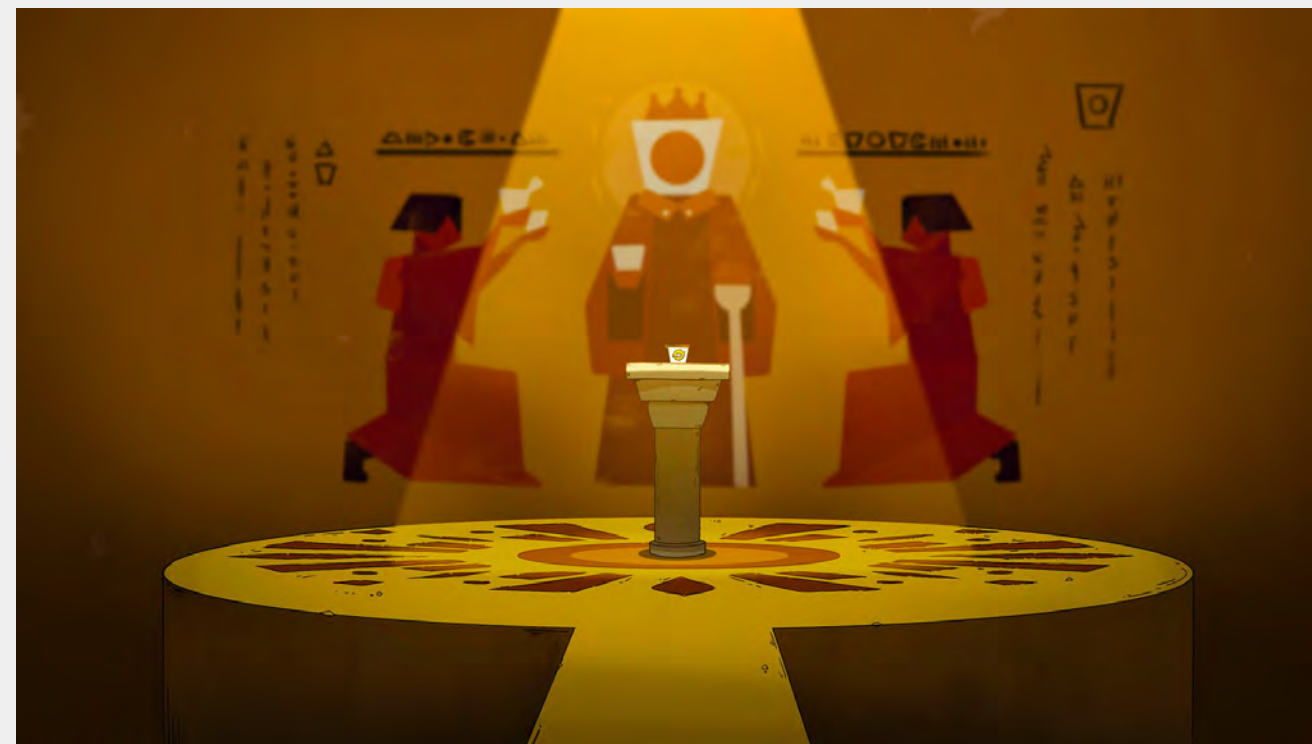
樂誠創意最佳設計獎 BEST OF THE BEST

布忍了！ PUDDING RUN !

南臺科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 李德貫 / 孫嘉緯 / 洪睿澤

指導老師 | 陳重任

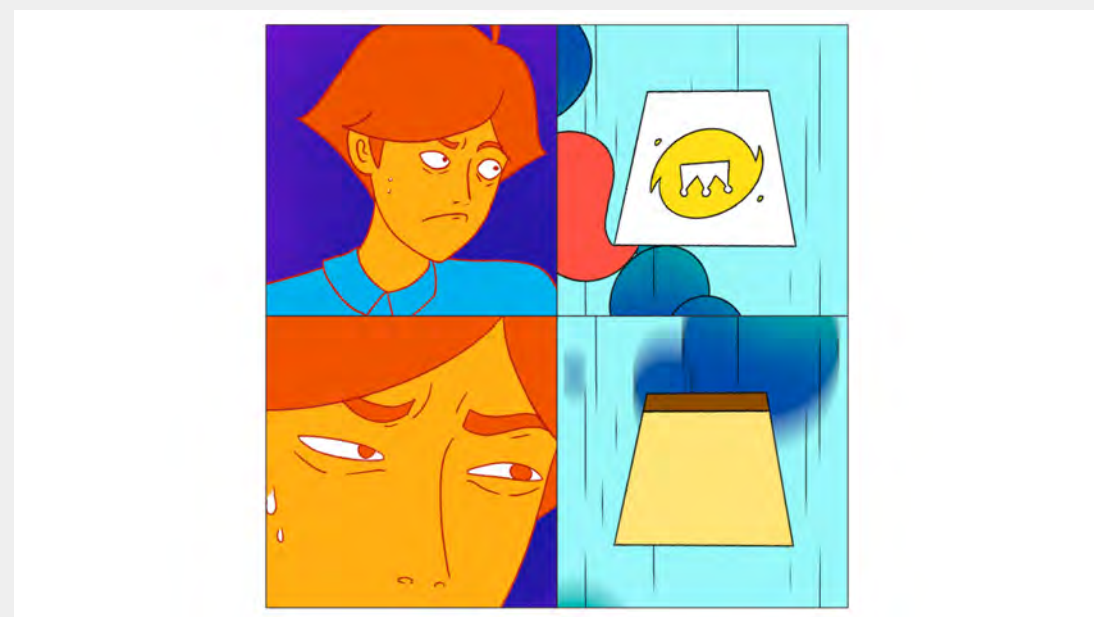
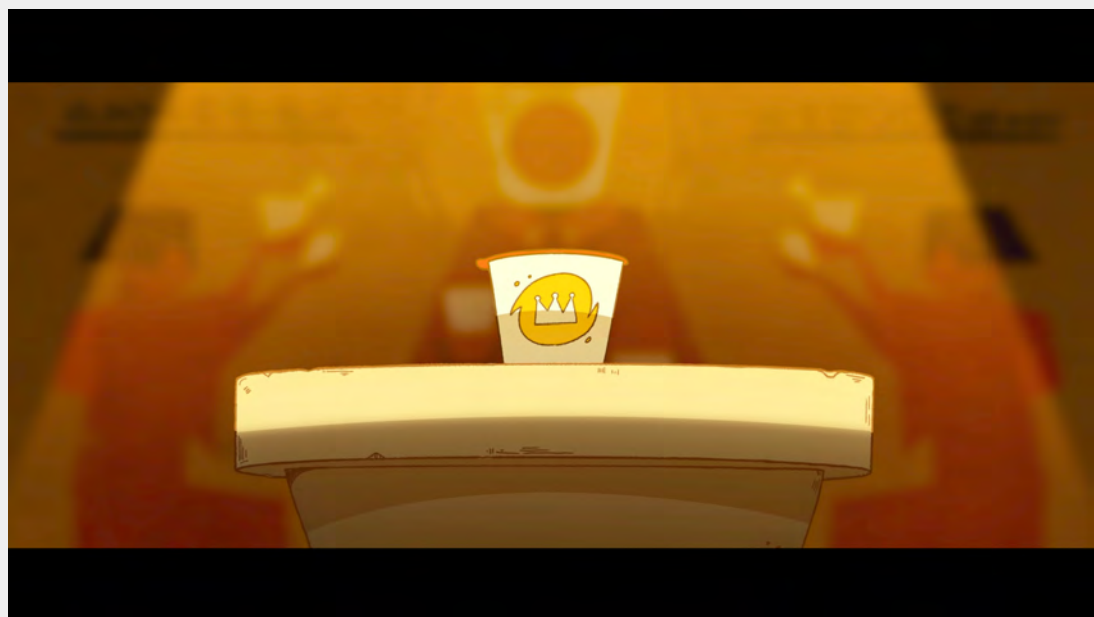


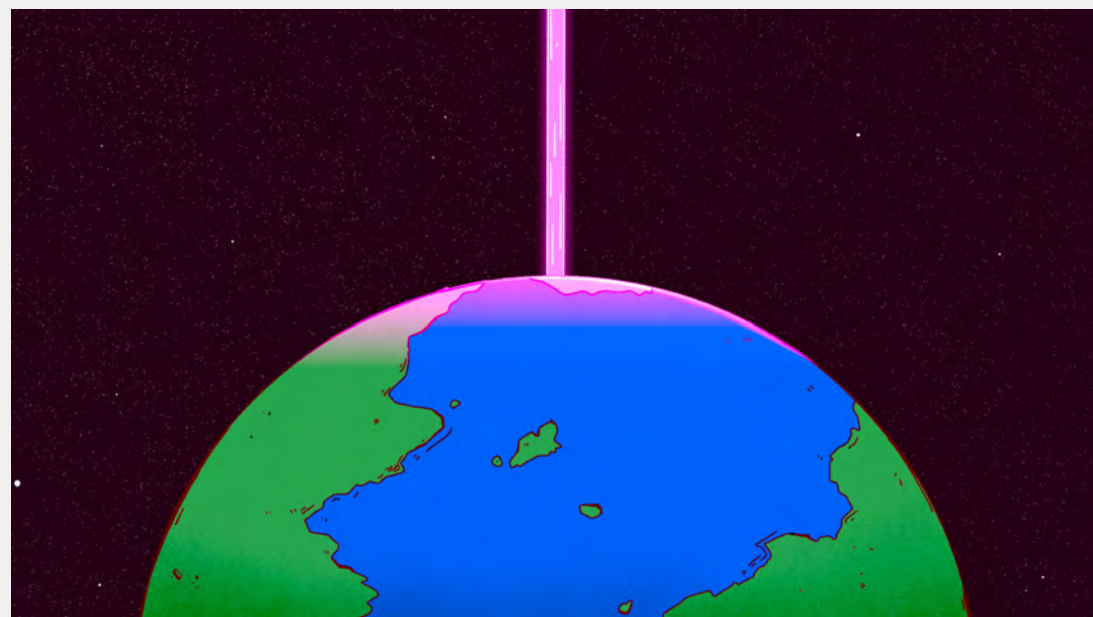
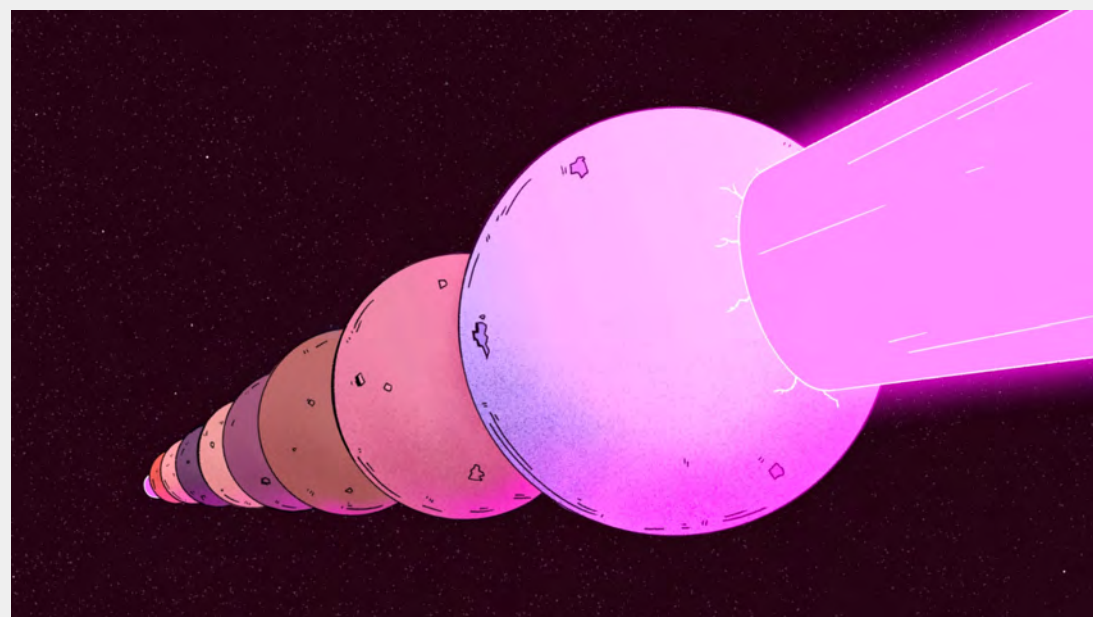
「強迫症」在現今社會中已成為一種日常生活常用的詞語，本片借此主題作為創作核心強調那些差一點就能大快人心的事，以「布丁封膜一定要撕的完整」一事來作為動畫的開端。浮誇又滑稽的角色表演，加上充滿差異的色調，除了分別環境與強調情緒外，也藉此將強迫症的事件放大，希望能讓觀眾感同身受且會心一笑。

主角有強迫症，總是希望事情能夠像他心中想的那樣完好，卻不料一個布丁意外開啟了一場拔腿狂奔的旅程。過程中不斷出現奇怪的場景及布丁，最後以一個撕壞的布丁為這場災難收場，卻也成了另一場災難的開場。

"Obsessive-compulsive disorder" has become a commonly used term in today's society. This film uses this theme as its creative core to emphasize those things that are almost satisfying but not quite. It begins with the idea that "pudding seals must be completely torn off" and uses exaggerated and comical character performances along with diverse color tones to magnify the events of obsessive-compulsive disorder. The hope is that the audience will empathize and have a good laugh.

The protagonist has obsessive-compulsive disorder and always hopes that things can be as perfect as he imagines. However, an unexpected pudding opens up a journey of running frantically. Along the way, strange scenes and puddings keep appearing, and the disaster finally ends with a torn pudding, which also marks the beginning of another disaster.





評審團獎 JURY PRIZE

騎樓樂章

The Soundscape of Arcades

台南應用科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 楊忻雅 / 林芊妤 / 蘇于茹 / 吳佳恩 / 吳佩臻

指導老師 | 鐘凱瀚 / 蔡孟喬



騎樓與台灣城市生活密不可分，藉由人們走位、穿梭來參與空間，透過實地聲音採集、基調編製、基調混音、擴增實境製作等來進行騎樓的型變與轉化，最後以聽覺輔助視覺形式將騎樓的另一種樣貌呈現給他人。

使用具象音樂的手法編製聲音素材，並運用序列音樂引伸的十二音技法「逆行」及「倒影」進行編製產出音樂基調，再藉由創作者進行混音再造，製作出三首樂曲，收錄成專輯。

運用擴增實境 App 掃描系列海報進入 3D 循環動畫，場景自轉、光影轉換，並搭配樂曲論述騎樓日常，最後透過線上展覽呈現我們心目中的騎樓，讓作品被更多人看見。

The construction of street arcades has a direct relation with the Taiwanese lifestyle. This relation comes from using these arcades every day to walk to and fro from place to place. The representation will be through sound collection and remixing, 3D artist rendition. These will not only be used to carry out the transformation of the arcades, but also present this aspect in the form of auditory-assisted vision.

Using the technique Musique Concrete to compile our sound materials, and using the twelve-tone technique of "retrograde" and "reflection" extended from sequential music to produce the tone of the music, and the raw recordings are remixed by the artists. Finally the artists will complete three full songs and compile them into an album.

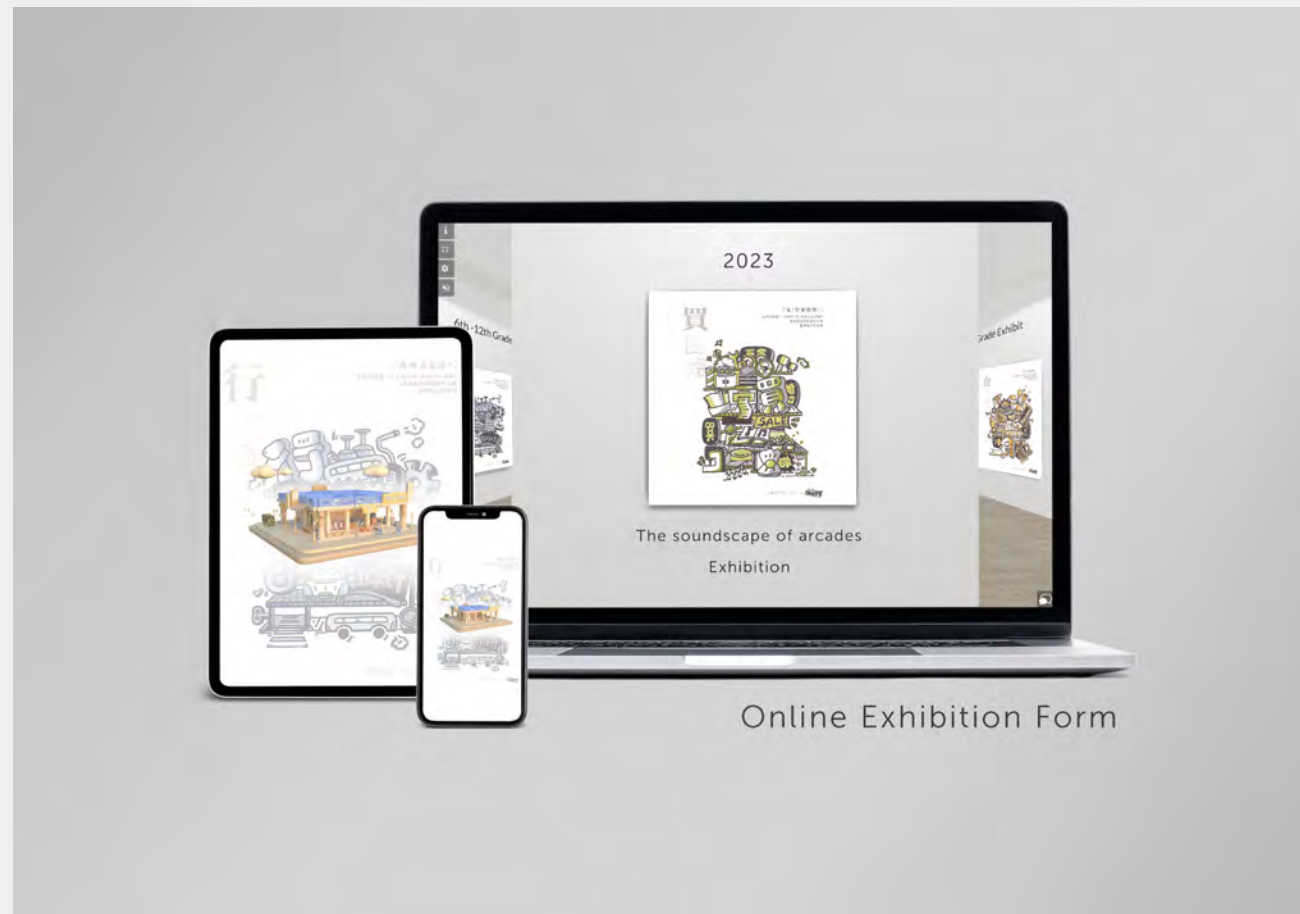
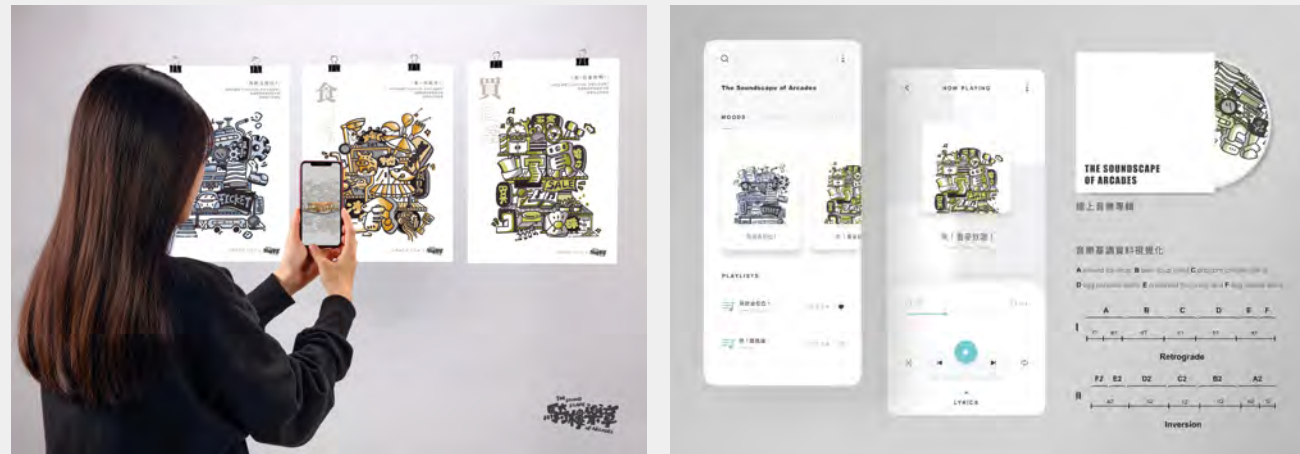
Using the augmented reality app to scan a series of posters and enter 3D circulating animation, using self-orbiting scenes, light contrast, object transition, and music production to describe the daily life of the arcades. Finally, through online exhibitions to present our version of the Taiwanese arcade, and make the works visible to more people.

數學家
Mathematician

南臺科技大學 流行音樂產業系

設計團隊 | 黃意婷 / 林世峰 / 王丞皓 / 賴毅婷 / 陳志嘉 / 蔡芷綺

指導老師 | 林岑芳



數學家是一首器樂演奏曲，創作理念是想表達每個人心中面對挫折與之抗衡的階段，在經過與自己內心的拉扯、沉靜的對話後，藉著不斷的衝突與轉換，最後融為一體達到自我成長。該曲目有著多樣貌的段落與曲風，藉由不固定的拍號與富滿吉他和鼓組的對話，交錯疊加出激烈衝突感，歌曲開頭利用大量變拍和非功能和聲製造不和諧的感覺，中間段落醞釀情緒時回到傳統的功能性和聲和較為穩定的拍號來做鋪成，到歌曲尾端加入奇數拍、樂器輪流即興以及爵士 BeBop 語彙的齊奏堆疊情緒後再次回歌曲開頭的段落，做出首尾呼應的感覺。

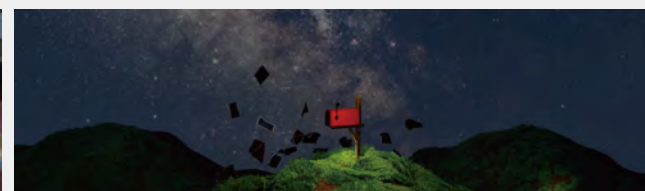
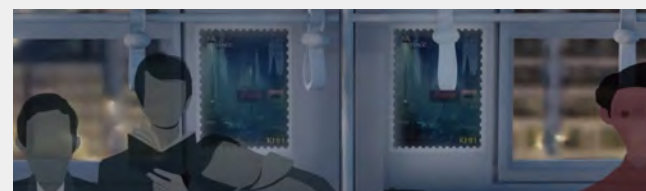
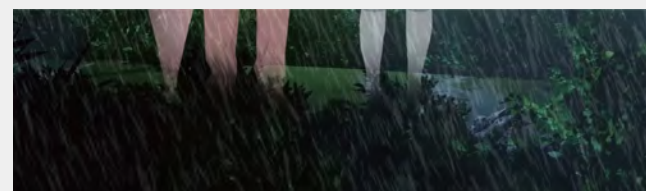
"The Mathematician" is an instrumental composition that explores the stages of overcoming obstacles in life. It features multiple sections and styles with irregular time signatures and interplay between guitar and drums creating a sense of tension. The opening sets the stage with changes in time signature and dissonant harmonies. The middle builds on functional harmony and stable time signatures allowing emotions to build. Towards the end, odd time signatures, improvisation, and language of jazz BeBop build emotions and tension. Finally, it returns to the opening theme, creating unity and closure. Overall, "The Mathematician" showcases the beauty and power of music to express the challenging process of self-discovery and growth.

覓
EN ROUTE

實踐大學高雄校區 時尚設計學系

設計團隊 | 楊珈馨 / 許雅筑 / 莊念慈 / 李雨芝

指導老師 | 林恒正



配合設計者的主題「覓」，主軸是一趟尋回自我的旅途，音樂整體呈現迷失、飄忽不定的氛圍。

森林的場景中，左右漂浮的人聲在空間中擴散，象徵著逐漸迷失的自我。進入海洋後整體設計著重在如何讓人感受到水、藍色的元素，穿插其中效果音和節奏也代表著水底生命的動態感。

回到現實中情緒迎來轉折，略帶惆悵的旋律作為鋪墊，而隨著旅途的繼續故事也逐漸迎來高潮，深沉低音與重鼓點營造出一點不安卻又堅定、一點疲憊卻又激昂的心境，象徵著儘管這條路上還是充滿挑戰、未來仍舊迷茫，還是會一步一步繼續向前。
進入

I think the so-called residence should be a place that presents the dreams of every resident, and what is truly rich is not simply convenience and comfort, but the ability to create abundance even in a limited space.
----- Tadao Ando

In the post-epidemic era, people's lives are constantly being changed. Along with this changing trend, new working models have emerged one after another. And what we want to discuss in this project is the issue of "life style & work mode".

Working at home causes "contradiction" between life and work. In this case, the space field certainly will need to be redesigned and solve the potential problems.

We expect to break the boundary between the two spaces, and then use the possibilities of the two as the basis for our design development.

Create an independent and interactive institution that integrates life and work.

十日前，八日後

Ten Days Before, Eight Days After

優選獎
MERIT AWARD

實踐大學高雄校區時尚設計學系

設計團隊 | 盧泠晴 / 王靖涵 / 葉家語 / 陳安沂

指導老師 | 林恒正



辦桌是福建、台灣、潮汕等地區的民俗筵席活動，為外燴的一種。

對於這項文化我們有很多的感觸，辦桌文化隨著時代發展逐漸消逝，因此我們將傳統辦桌會出現的電子花車聲音、宴席人群喧鬧的聲音等等多項元素，融合進音樂創作，音樂依照出生的滿月宴、長大成人的結婚喜宴、生命盡頭圓滿桌的起承轉合，來保留我們記憶中的台式辦桌文化。

「十日前，八日後」因為它是一句辦桌俗諺，形容的就是辦桌事前浩大的準備功夫及事後龐大的收拾工作。

藉由這個主題與我們一起重溫這項美麗文化。

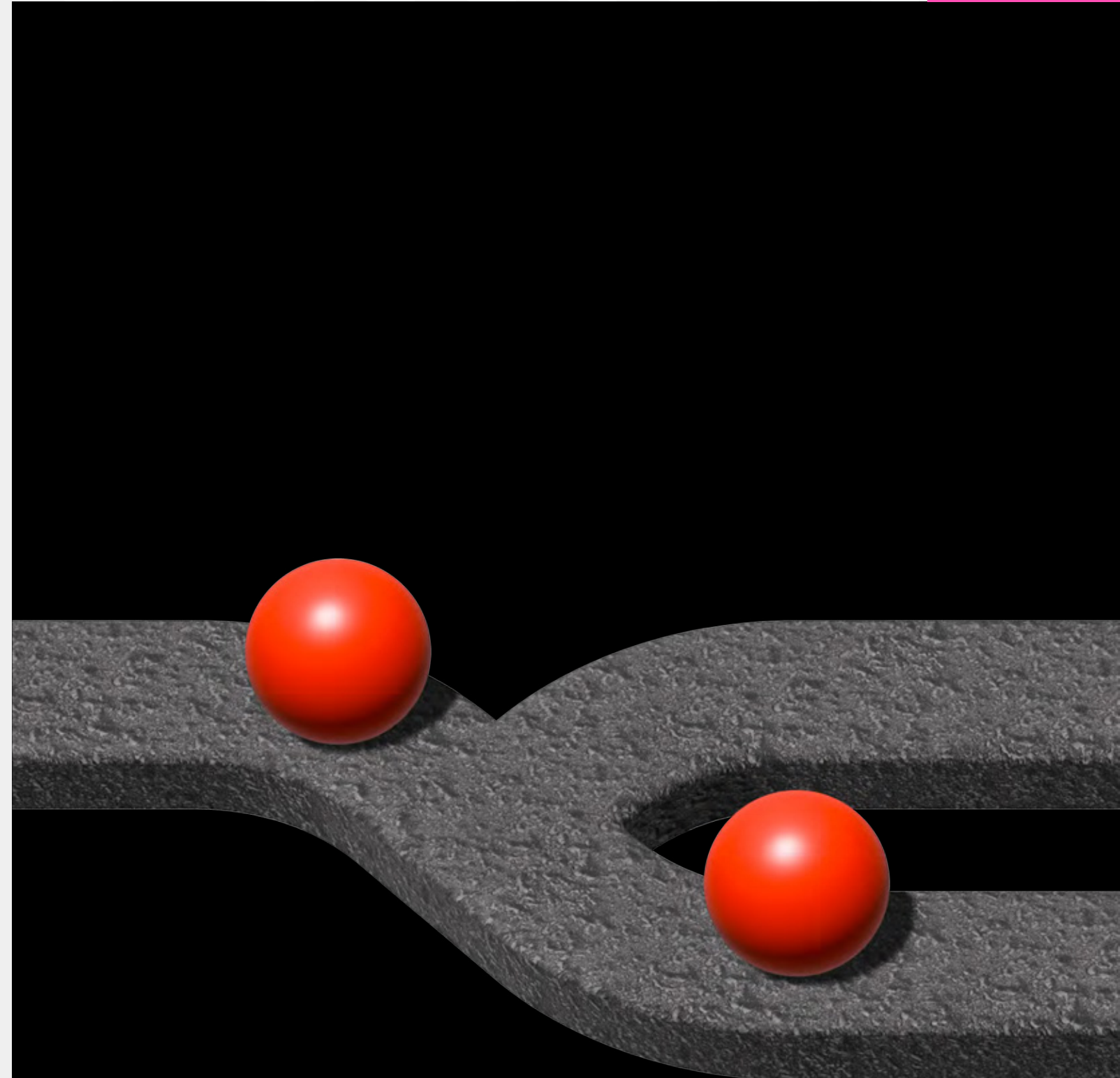
Bando is a traditional banquet feast that originated from regions such as Fujian, Taiwan, and Chaozhou, and is a type of catering. As people who grew up in Taiwan, we are very familiar with this cultural tradition. However, the Bando culture is gradually disappearing with the development of time. Therefore, we have integrated various elements of traditional Bando banquets, such as the sound of electronic flower cars and the noise of the banquet crowd, into our music composition. Our music follows the life cycle of Bando banquets, including the birth celebration of a full moon banquet, the wedding banquet of a grown adult, and the fulfilling banquet at the end of one's life, to preserve the memories of Taiwan's Bando culture.

The phrase "ten days ago, eight days after" is a Bando proverb that describes the enormous amount of preparation and cleaning work before and after a Bando banquet. Through this theme, we hope to revisit this beautiful cultural tradition together.

創意設計競賽得獎作品

策展實踐與展示設計類

御筆設計最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎



評審



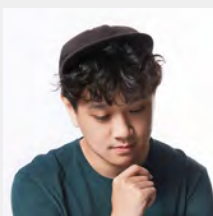
評審召集人 | 方序中 究方社 創意總監

對於規劃整個空間來說，不只有視覺，可能還會有動線和空間場域的體驗。思考如何讓展場漂亮之前，可以回到最上層思考，要用什麼方式聚集這麼多不同個性的作品。這次有看到很不錯的作品，有一些是稍微沒有絕對性的連結，這都有很大的成長空間和互相學習的地方。也許有點像一本書要如何吸引我願意把它打開，願意閱讀裡面的每一個章節，並且在把書闔上時，還留在我的心裡。建議大家往後在規劃展覽或類似聚合式的空間，可以先思考這件事，相信會有更多有趣的可能發生。



評審 | 王耀邦 格式設計展策 總監

每個系想訴說的話，這些宣言能透過視覺傳達、空間的架構，甚至同學穿的衣服和對應的方式，這必須是彼此扣連的集合。有些同學可能會很急著以視覺傳達的方式來訴說，這樣的意念較難從前場完整地傳遞到後場。建議同學可以檢視，在觀展的流程有沒有不同的站點，如果各方面都能照料得很好，是給觀展者一個很體貼的舉動。畢業展是個很好的展演機會，除了自己的作品很精彩之外，還需要給作品好的空間烘托它，也藉由這個方式跟同學們在作品跟作品之間產生鏈結，這就是策展很重要的魅力。也建議同學們不一定要等到最後一年才來想這件事情，可以藉由平日的觀展，思考未來如果作品要被展出，有沒有機會多想兩三步，讓作品說你想要說的話之外，也讓整個系所在畢業的時候，可以有一個更耀眼的光譜。



評審 | 吳孝儒 無氏製作 創辦人

好的閱讀場地並不會強迫人去觀看，焦點應該放在作品上，當四、五十位同學在一個場地展出，策展概念太過強烈反而喧賓奪主。我認為如何去調和作品跟場地之間的關係很重要，藉由展覽規劃與團隊合作會得到很多且不一樣的收穫，因為未來進入社會，多數時候需要團隊合作，要成就的是大家一起做的事情，每個人都必須要負責鎖好自己的螺絲釘。如何讓一台車或一間學校這樣大型體系持續往前走，會是未來出社會第一個要面對的功課。這件事沒有捷徑，需要經過一次次的訓練與學習，就可以得到很不一樣的養分。



評審 | 徐景亭 東海醫院設計工作室 創辦人

有些同學非常熱心地向評審介紹，這是很好的看展經驗。當然不只針對互動這塊評分，還會注意到整體氛圍的協調，像今年最佳設計獎的團隊很認真地去瞭解大家的作品內容，將每一件作品放在適合的位置，並不互相干擾，是一個具有整體性的展覽。有些團隊一開始有提到策展主題，但有開頭卻沒有結尾。策展是策劃觀展經驗，可以思考為一個路徑，你希望讓來看展的人，在這個過程可以體驗到什麼，最後把想法收斂起來，就會是完整的體驗。如何策展，我覺得是每一位設計師都應該要學習的，也是必經之路。



評審 | 郭中元 中間研究室 Midroom 設計總監

通常好的作品不見得要花很多預算、展間可以小而美，如何把作品恰當陳列，需要透過討論出合理的規劃。我想提醒大家盡量讓展覽有一個主題性，並考慮到作品的間距以及作品平、立面的展示方式，多考量觀展人的感受。有些展間作品比較擁擠，對於整個空間的感受和作品品質會有一點打折。另外很重要的來自學長姐的傳承，能否讓下一屆的學弟妹學習到一些策展經驗，甚至考慮讓部分硬體得以永續使用。

御筆設計最佳設計獎 BEST OF THE BEST

義守大學 傳播與設計原住民專班

指導老師 | 胡哲豪



以臺灣原住民族泰雅族語「MLAHUY」作為策展主體，其意義為聚集或是相聚在一起的意思。本次策展共有十一組作品，以大學四年所學和擅長說故事的方式向觀眾傳達創作靈感及生產作品之過程。MLAHUY 畢業展，以匯集我們各自族群文化觀點，其意義代表我們來自四面八方，在奇妙因緣際會下遇到彼此，湊及技術力量使我們不段壯大，相信只要聚集在一起，總能在聚會中學習更多的知識及精神。其精神也像我們的祖先一樣，從聚集之處再持續往下一個地點遷移，並

在新的領域上持續創造與對話，並延續不間斷的關係。最後我們強調作品以自身文化與日常生活出發，並將內隱且複雜的知識內容轉譯成各種文字、影像與圖畫等媒介，在不背離本質內涵的框架下匯集更多可能性。



策展實踐與展示設計類—御筆設計最佳設計獎

策展實踐與展示設計類—御筆設計最佳設計獎

評審團獎 JURY PRIZE

崑山科技大學 視覺傳達設計系

指導老師 | 黃志偉 / 林芳年 / 何炳輝



「平凡的故事，是開啟生活與設計的契機。」

想像「生活」中發生的所有事，是層層往上堆疊的，那或許是一件簡單的事、一句令人難忘的話，一本發人深省的書，一首音樂、一齣電影、一場合作……。而不同大小事所築起的便是「疊」。

我們在生活中不斷的探究設計，獨立思考並縝密分析，拋出疑問、提出假設，透過彼此的交流對話，任由千萬種痕跡層層堆疊，自我的訓練思維不斷流動，並畫下剎那共同向上築起，而層層疊起的足跡、平凡的故事，是開啟生活與設計的契機，讓強調成長的過程一疊，精神持續累加……。

「疊」是成長、累積的過程，以生活經驗的堆疊為概念，不同生活的我們而產生不同的發展，藉由生活去延伸設計，在 112 級畢業製作，由生活大小事開始發現問題、解決問題，進而設計出具有影響力的作品，透過作品與社會互動並找到共鳴。在觀者透過進入展場空間，觀賞作品、聆聽生活、感受歷程並相互分享，藉由生活的堆疊，不斷與展覽場域產生雙向互動，透過不同角度的思維與想像交織，疊出對展場空間的回應。



評審團獎 JURY PRIZE

崑山科技大學 空間設計系

指導老師 | 張曦勻



展場內所使用的材料在有限構材中，創造新型態展場概念，(已落實、不浪費、不浮誇)的方式，實行展場精神性，門面上使用的材料是以鎖螺絲的方式所組成，門面以永續的方式可拆卸並組裝，並使用在不同的展場上。

展場內的構材使用 A 字梯去呈現內部規劃，而 A 字梯是使用系上的材料，並實行不浪費的精神。



樹德科技大學 視覺傳達設計系

指導老師 | 楊肇傳



燃燒自己所學，讓大家看見我們不同的創意與巧思。

超自燃是一個過程，我們期望將同學們想要傳遞的訊息向大眾分享。利用光影及透明感打造出未知的神秘感，再往內探索將會體驗到超自燃熱情的氛圍，最後的結果將由觀展者自己去探索、思考。

經歷了四年的磨練，我們即將邁入下一個階段，這個展覽將是我們大學四年萃取出的成果。

雖然每年都有畢業展，但這次是我們第一次、也是非常難得的展覽機會。

我們希望在這有限的展覽時間讓大家的作品得到曝光，讓更多人看見我們的創作。

國立臺中教育大學 文化創意產業設計與營運學系

指導老師 | 郭政忠



世代更迭，文化型態也不斷改變，許多文化慢慢與現代揉合，更有許多黯然消失。隨著我們從物質時代漸漸轉變為精神時代，文化的傳承與創新便成為新一代的課題之一。

將展覽設計為一場實驗性的展覽，各組為參與這場實驗的實驗家們，探討此屆主題擬氧氣 (mimic oxygen from_) 從何而來，並將萃取文化和生活中的元素放置於展區中，而這些元素也視為各組同學

所探討的主題，期望呈現給大眾各種不同的擬氧氣型態與種類，讓觀賞的人能一同沉浸在這場盛大的實驗中。

我們將透過實驗詮釋，開啟與上下兩代間的對話。跳脫上一代的傳統思維，創造出此世代想像的型態，留存下一代的借鏡。

青春影展

競賽得獎作品

影視類首獎 | 影視類評審團獎 | 影視類評審團特別提及 | 影視類優選獎
動畫類首獎 | 動畫類評審團獎 | 動畫類評審團特別提及 | 動畫類優選獎

影視類 | 首獎

BEST AWARD

水星逆行

Mercury Retrograde

國立臺北藝術大學 電影創作學系

陳群 導演

2022 | DCP | Colour | 29' 58"



影片簡介

幫派混混阿豪在水逆時期的最後一晚經歷了一連串的衰事，一發不可收拾到了生死存亡之際，他看著天空問水星到底為什麼要逆行……

評審得獎評語

此類型在入圍名單裡很突出，很鬧、夠瞎，且商業意圖強烈，想必創作的過程是愉悅、狂放的。雖還有進步空間，但瑕不掩瑜，基於如此豐富的調性之下，觀賞性已經足以脫穎而出。而此片透過喜劇形式，投射出生命的無奈，正如主角遭遇一連串狗屁鳥事又如何？管它水星逆行不逆行？明天太陽一樣照常升起。

創作團隊

指導老師

李啓源

創作團隊

傅崑閔、蕭涵方、簡強、翁于庭、陳群



四坪半戀人

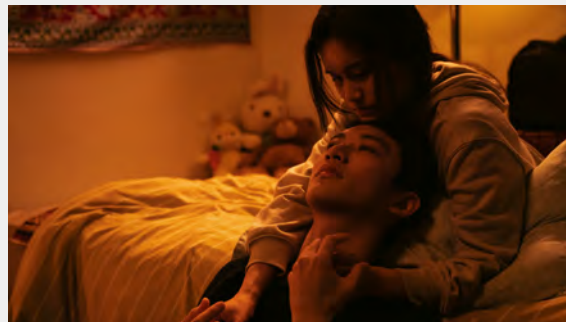
A Spare Room

國立臺灣藝術大學 電影學系
王宏量 導演

影視類 | 評審團獎

JURY PRIZE

2023 | DCP | Colour | 27' 00"



影片簡介

露娜是一名年輕的外籍移工，被雇用來照顧失智老人正雄。神秘的年輕人阿德用孫子的名義住進這個家，他分擔掉露娜過於繁忙的工作，成為她的支柱。白天，他們各司其職，晚上則在四坪半的房間裡成為秘密的戀人。

評審得獎評語

移工的寫實題材不算少見，但本片巧妙地替它加上了愛情成分，雖主角露娜與雇主間的關係稍嫌刻板，但因為愛情的羈絆及多重之間的內外壓迫，使得她的慾望、選擇成了主要看點。然而，露娜該何去何從，作者給了觀眾更寬廣的想像。

創作團隊

指導老師

何平

創作團隊

周璽恩、王宏量、林科汝、陸重光、曾賀陽、張詩晨

悄悄告訴她

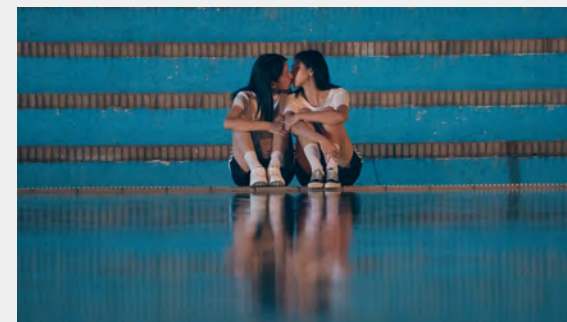
Swimming in the Dark

國立臺北藝術大學 電影創作學系碩士班
陳品儒 導演

影視類 | 評審團特別提及

JURY PRIZE

2022 | HD | Colour | 27' 10"



影片簡介

陰鬱炎熱的盛夏，高中泳隊少女文綺因比賽將近而加緊練習，隨之而來的壓力和自我封閉，卻開始危及她和曉安的感情。曉安察覺文綺的疏遠，只能選擇一再接近，然而每一次的靠近，卻好像是將彼此越推越遠……。面對未來，她們是否能步伐一致的繼續往前、還是就此告別？

評審得獎評語

灼熱的眼神、彼此的試探、成長的迷惘、情慾的蕩漾，故事乍看老生常談，細究每顆鏡頭卻能感受導演深情，演員的全情投入讓這段感情充滿說服力，加上攝影和配樂的堅強輔助，成就最後令人低迴不已的餘韻，這是一部勾勒青春的傑作。

創作團隊

指導老師

李啓源

創作團隊

於蓓華、林瓊芬、李淑屏、林彥輝、李美佩、陳鈺杰、陳品儒、丁冠濠、黃彥綺、許芸齊、劉璇、翁凱翊、黃雅婷、潘奎宇、陳姿羽、郭冠宏、潘長顯展、李彧僑、劉宗寬、吳宗軒、林柏傑、黃恩、黃君祐、魏成釗、張舒寧、曹禹辰、林玄正、裴子齊、戴以婕、朱芳誼、林湘庭、林佳儀、廖子騰、吳思竺、范云菲、黃喆恩、白宇心、鄭筠、王育彰、謝宇珊、范運杰、林晉德、李佳蓉、蔡東翰、陳品儒、郭濬樺、許翔禎、陳佳欣、李由、陳羿帆、柯力云、盧品榆、李啟源、滕兆鏘、Samantha Lai、林展毅

少年與凶兆女 VS 奪命鴛鴦

Battle of the Underdogs

世新大學 廣播電視電影學系
盧昀 導演

影視類 | 優選獎

MERIT AWARD

2022 | DCP | Colour | 24' 18"



影片簡介

事事不順的高中生小獎的在看晨間節目時發現一個可以穿越時空的銅盔，放學後決定帶著不相信他的死黨們一探究竟。不過表面背後的事實往往不單純，途中遇上擁有感應未來的邊緣人少女小薇、走投無路的瘋癲詐騙鴛鴦……一場揭穿陰謀的荒謬對戰隨隨之而來……

評審得獎評語

家庭破裂的少年，將注意力轉向科幻新世界，殊不知前有奪命鴛鴦攔路，後有癡情凶兆女相隨，成長果真大不易。本作人物生動可喜，敘事形式活潑、通俗、具創意，成功輔助情節與情感，充分體現創作者的統合能力。

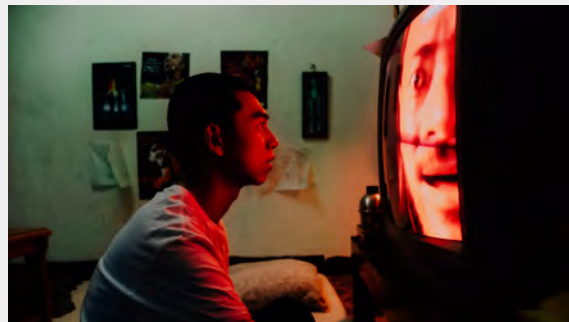
創作團隊

指導老師

葉基固

創作團隊

盧昀、簡晨珊、吳聿巧、蘇于捷、梁家淇、顏慧心、陳如萍



光榮之路

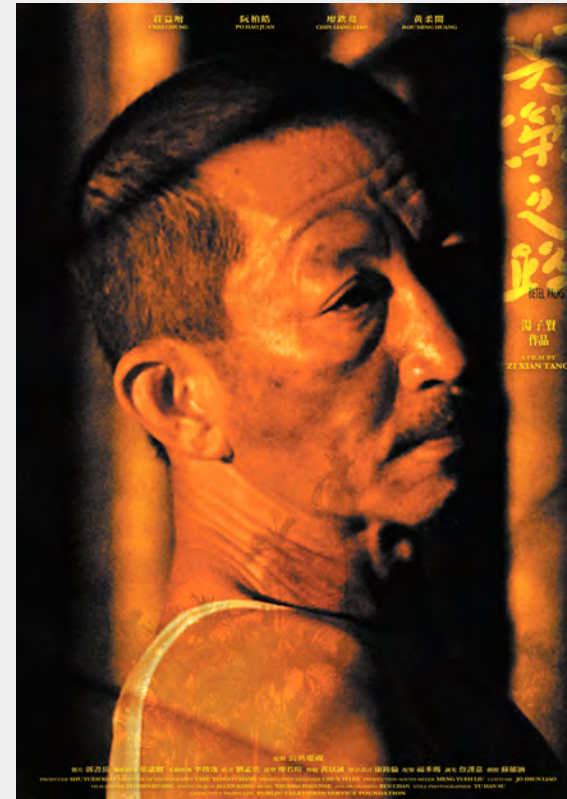
Betel Palms

世新大學 廣播電視電影學系
湯子賢 導演

影視類 | 優選獎

MERIT AWARD

2022 | DCP | Colour | 24' 59"



影片簡介

檳榔生長季的尾端，數量稀少，價錢昂貴，光榮忙著割果趕工出貨，一旁煩人的兒子育賢，在光榮身邊打鬧，山裡陰晴不定充滿危險，這對父子該如何面對這片檳榔園？

評審得獎評語

沒有土地哪有電影，有土，斯有影、斯有情，傑出的攝影構圖，將這部短片從父子的世代和解往上提升一個層次，讓它傷痛，讓它悲戚，同時也將它昇華，成為一個寓言。

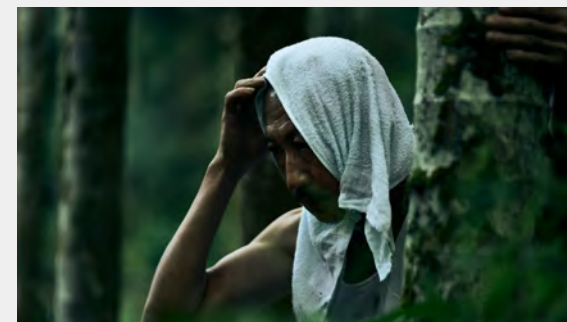
創作團隊

指導老師

朱俊仰

創作團隊

於蓓華、林瓊芬、李淑屏、朱俊仰、李美佩、陳昱俐、高鳴晟、李宜珊、郭書岳、湯子賢、彭勁堯、黃勇嶽、林君菱、楊基弘、江冠維、游舒晴、何倪萱、朱詠暄、林家仔、湯子賢、黃以誠、陳世鈞、梁格僊、張誌騰、陳俊宇、朱家葆、蔡秉耘、鄧湘好、宋訢、劉純穎、周榮竹、吳鎮宇、應雨翰、楊育鈞、蘇詮哲、吳煜軒、劉孟岳、江宏恩、劉玟嫻、陳香廷、李俊逸、謝建鈞、蔡鎧鴻、黃彥瑜、賴聖諺、游珺婷、廖若瑄、王安宜、吳卷葵、曾嫻驊、李佳翰、李其棠、周陳斌、陳宗錦、陳茂榮、李明雄、張維展、李正豪、廖秦慶、李佳杰、昇洋工程、蘇郁涵、簡稚暄、湯子賢、黃以誠、詹謹嘉、康鈞倫、陳奕瑾、福多瑪、劉阜平、陳奕宏、吳佑勳、吳東佑



白日夢

Pipe Dream

影視類 | 優選獎

MERIT AWARD

國立臺灣藝術大學 電影學系碩士班

馮于倫 導演

2023 | HD | Colour | 13' 42"



影片簡介

長期遭受霸凌的小齊總在音樂中找到出口，唯有刺耳的鼓聲才能救贖孤獨的心靈。這天一如往常的霸凌意外成為他人生的高光時刻……

評審得獎評語

講霸凌的電影很多，這部短片另闢蹊徑，試圖為受害者找到新的出路。不是處心積慮追求復仇的快感，而是找到自己能夠接受、適合自己去排解滿腔憤怒的方式。繼辛酸又暢快，奔騰中自有一股瀟灑節拍！

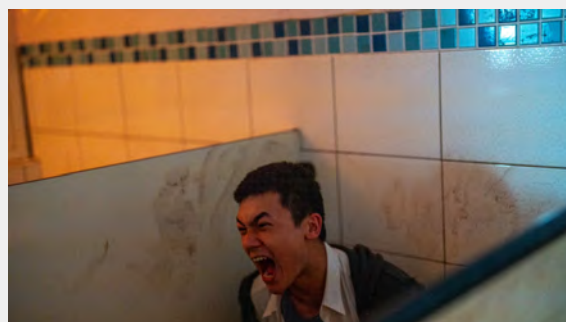
創作團隊

指導老師

吳秀菁、柯青每

創作團隊

愚人製作、湯子賢、古婕伶、劉晨曦、臧晟傑、吳安妮、馮于倫、林劭慈、朱芳誼、陳姿甯、宋訢、金喆義、彭世杰、張睿文、陳祖達、林立軒、游易軒、廖名翊、張恩郡、陸重光、張學真、吳郁芬、郭柏云、何煒彤、邱文淇、梁珮綺、范云菲、劉心彤、胡羽文、阿傑影視動作、林晉仕、黃偉傑、吳岳霖、詹文璋、徐仲彥、朱沛喬、呂燕蘋、李威漢、朱沛喬



動畫類 | 首獎

BEST AWARD

這間賓館有螞蟻

Ant Hotel

國立臺灣藝術大學 多媒體動畫藝術學系

鄧又瑄 導演

2022 | HD | Colour | 9' 15"



影片簡介

大雨滂沱的城市中，一間小賓館，櫃台小弟，三組客人，和無所不在的螞蟻。每個人與性慾的相處模式都不同。但無論是排斥它、用與性無關方式排解、或透過特定人事物面對，性慾都是永遠存在的。本片希望透過不同角色的經歷，呈現人對性的渴望。

評審得獎評語

將空間限縮在一間旅館裡，開展多個房客與蟻之共存之事，相對與同期的作品來說聲音與影像的搭配也更多用心的層次。

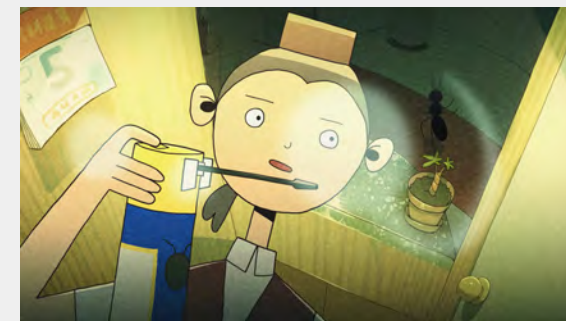
創作團隊

指導老師

李俊逸、石昌杰、吳至正、黃楷迪、黃睿烽

創作團隊

鄧又瑄、陳萬謙、林明璇、陳祺萱、張嘉珈



byebye.

byebye.

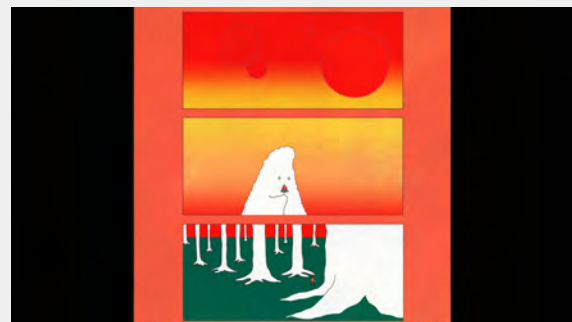
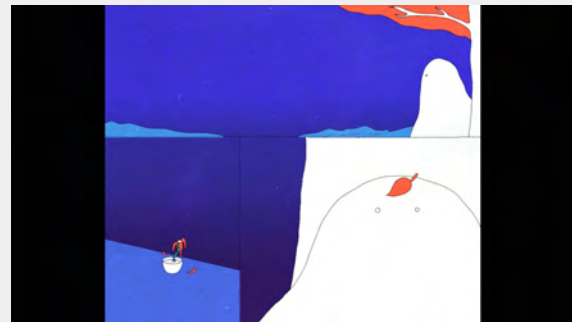
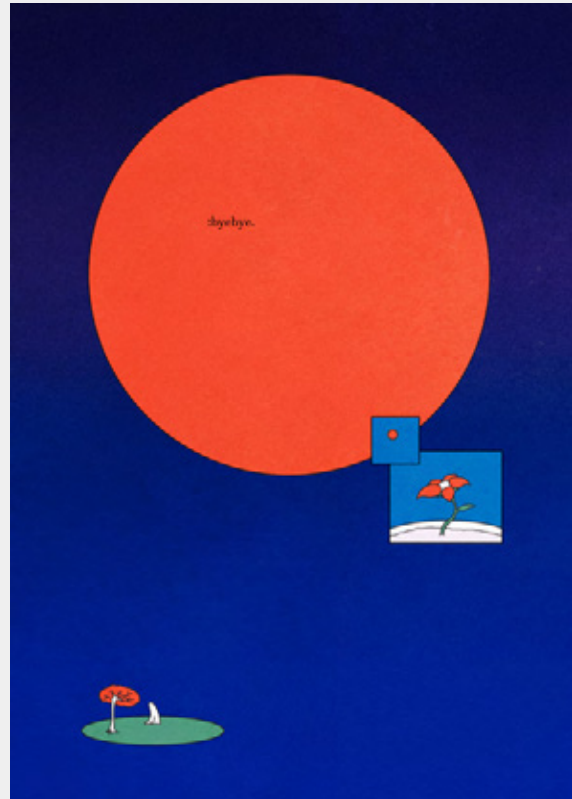
實踐大學 媒體傳達設計學系

吳昇儒 導演

動畫類 | 評審團獎

JURY PRIZE

2022 | HD | Colour | 5' 01"



影片簡介

在主角小小的世界，一個自我沉浸與依賴的，和外界交流的過程。希望他能和過去的脆弱的自己說 byebye。

評審得獎評語

畫風樸實、簡約卻吸引人。漫畫般的分格手法，帶出這個看似簡單，卻充滿寓意的故事。究竟是等待的過程，還是最終的成果重要呢？也許最要緊的終究是放手、說 byebye 的那一刻吧。

創作團隊

指導老師

陳佑誠、KD Huang、陳威志

創作團隊

吳昇儒

動畫類 | 評審團特別提及

JURY PRIZE

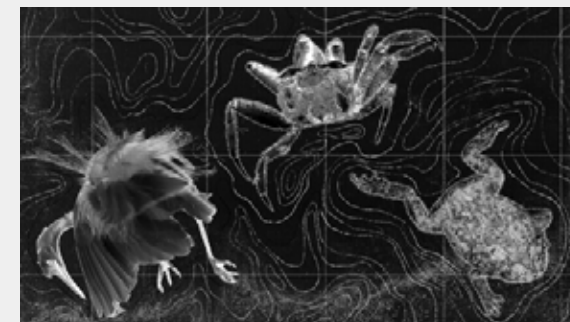
游墓

The Nomadic Tomb

國立臺南藝術大學 動畫藝術與影像美學研究所

游珮怡 導演

2023 | HD | B&W | 4' 20"



影片簡介

在偷偷死掉也不會被發現的夜晚，有座墳墓很久沒人來掃了。生不帶來，死帶著走，一趟落跑墳墓的公路之旅和游牧人生。

評審得獎評語

荒廢已久的墳墓，這天決心離開原地。與萬物嬉遊。它一路撿拾生命逝去的夥伴，再共同解脫、羽化至更廣大的天地。作品發想不俗，富有詩意，在清淡而生動的描寫下，具備豐沛的情感與胸懷，令人神往。

創作團隊

指導老師

李啓源

創作團隊

於蓓華、林瓊芬、李淑屏、林彥輝、李美佩、陳鈺杰、陳品儒、丁冠濠、黃彥綺、許芸齊、劉璇、翁凱翊、黃雅婷、潘奎宇、陳姿羽、郭冠宏、潘長顯展、李彧僑、劉宗寬、吳宗軒、林柏傑、黃恩、黃君祐、魏成釗、張舒寧、曹禹辰、林玄正、裴子齊、戴以婕、朱芳誼、林湘庭、林佳儀、廖子騰、吳思竺、范云菲、黃喆恩、白宇心、鄭筠、王育彰、謝宇珊、范運杰、林晉德、李佳蓉、蔡東翰、陳品儒、郭濬樺、許翔禎、陳佳欣、李由、陳羿帆、柯力云、盧品榆、李啟源、滕兆鏘、Samantha Lai、林展毅

路上 On the Road

實踐大學 媒體傳達設計學系
洪楷勛 導演

動畫類 | 優選獎 MERIT AWARD

2022 | HD | Colour | 6' 53"

影片簡介

一對父子行駛在高速公路，兒子一路上不停地向爸爸提出問題，直到到了目的地兒子才發現爸爸身上的變化。動畫的配音記錄作者與父親真實的對話互動。

評審得獎評語

父親在上車將人生之鑰，以帶有哲理式的對白，傳承交付給兒子，獨自開往下段生命旅程，一段複合媒材動畫的公路電影，雖然簡短卻也深刻有力。

創作團隊

指導老師
陳佑誠

創作團隊
洪楷勛



違禁品 Outlaw

國立臺灣藝術大學 多媒體動畫藝術學系
凌豫靖 導演

動畫類 | 優選獎 MERIT AWARD

2022 | HD | Colour | 5' 29"

影片簡介

孕婦為了孩子的未來而到異地，非法逗留只為了讓孩子在當地出生。一次出門採買用品遇到警察，擔心會被拘捕遣返，頂著臨盆孕肚及陣痛穿梭大街小巷，躲避追捕。在臨盆與逃跑的壓力之下，堅持或者放棄，她必須做出選擇。

評審得獎評語

以不輸專業的技術和成熟的鏡頭語言，訴說母親對外在壓迫的恐懼，以及對未出世孩子期待和愛。帶入性高的緊張感，讓觀眾和主角躲藏、竄逃後，跟著新生兒一同重生。

創作團隊

指導老師
李俊逸、黃楷迪、黃睿烽、吳至正、楊蕾

創作團隊
劉家嫻、盧永華、彭皓暘、楊于樺



動畫類 | 優選獎

MERIT AWARD

菸

Cigarette

致理科技大學 多媒體設計系

溫宇柔 導演

2023 | HD | Colour | 3' 14"



影片簡介

一位諸事不順的男主，經歷一整天破事，直到深夜孤身一人走到公園，點起煙 尋了個能靜靜獨處的空間，回想起一堆煩到不能再煩，遭到不能再遭的事，壓抑到了臨界點時，思緒亂飛，飛到某日下午與貓咪的愉快時光，剛好手機震動思緒被打斷，看見手機銀幕上的全家福，男人打起精神整理好自己，走出公園 繼續面對他的生活。

評審得獎評語

敘事精煉，不拖泥帶水，畫風及鏡頭設計非常靈動，且具十足想像力！一根菸的時間，就足以呈現現今社畜的心酸血淚，同樣，一根菸的時間，也讓角色重拾力量。

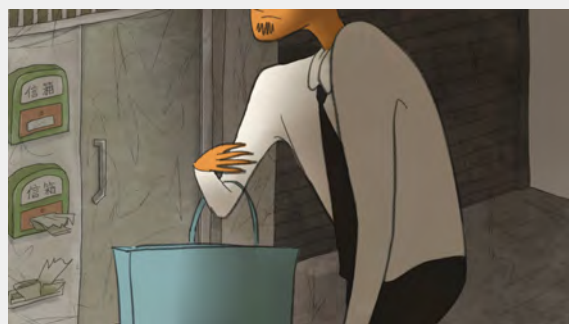
創作團隊

指導老師

儀培元

創作團隊

李善婷、謝詠琦、陳姿蓓、杜昀軒、藍苡瑄



大勇區

P2 倉庫

南臺科技大學

創新產品設計系
多媒體與電腦娛樂科學系
視覺傳達設計系
流行音樂產業系
資訊傳播系

實踐大學高雄校區

時尚設計學系

義守大學

數位多媒體設計學系
創意商品設計學系
大眾傳播學系
傳播與設計原住民專班

慈惠醫護管理專科學校

數位媒體創意設計科

P3 倉庫

國立臺中科技大學

商業設計系

國立屏東科技大學

木材科學與設計系

朝陽科技大學

工業設計系

國立臺南藝術大學

建築藝術研究所

國立雲林科技大學

工業設計系

崑山科技大學

視訊傳播設計系
視覺傳達設計系
空間設計系
資訊傳播系
公共關係暨廣告系

7 號倉庫

正修科技大學

視覺傳達設計系
建築與室內設計系
數位多媒體設計系

建國科技大學

商業設計系
數位媒體設計系

蓬萊區

B3 倉庫

樹德科技大學	室內設計系 視覺傳達設計系 生活產品設計系
高雄醫學大學	香粧品學系
實踐大學高雄校區	應用中文學系
國立屏東大學	文化創意產業學系

B4 倉庫

高苑科技大學	建築系
台南應用科技大學	多媒體動畫系 視覺傳達設計系
國立臺中教育大學	文化創意產業設計與營運學系 數位內容科技學系
逢甲大學	建築專業學院室內設計進修學士班
國立屏東大學	視覺藝術學系

B6 倉庫

明新科技大學	多媒體與遊戲發展系
東方設計大學	美術工藝系
南華大學	產品與室內設計學系

2023 YOUTH INNOVATIVE DESIGN FESTIVAL

青春設計節

企業合作

良悅建築 | 城市商旅 | 屋物 | 馬玉山 | 御筆設計 | 樂誠創意 | 上禾 | 中鋼鋁業 | 佐佐創作 |
志峯建築師事務所 | 許家彰建築師事務所 | 開拓動漫 | 睿新創意有限公司
福利事 FREES | 趣活文創股份有限公司 | beanfun! | ARTOGO

馬玉山食品工業股份有限公司



官方網站 粉絲專頁

贊助獎項 最佳設計獎 | 視覺傳達設計類

馬玉山於 2015 年成立「紅頂穀創穀物文創樂園」，以大型環狀玻璃空橋提供製程參觀，並結合國內外近百位新銳藝術家規劃園區空間及共同策展；除了藝文展覽及常態體驗課程，也提供多元跨領域的手作課程、各式莊園美食餐飲及特色伴手禮。企業的願景與初衷，希望做到的是品牌影響力，持續深耕在地、關懷人文，傳遞「安心、健康、在地、農創」的新價值，深化消費者對品牌的忠誠度與信心，讓穀食因參觀而被了解、因眼見為憑而安心、因手作而更加珍惜，不僅讓消費者更接近，也建立對品牌的信任，也期盼消費者對台灣穀物製粉產業有更深度的認識，帶動在地城市文化獨特性及產業特色。

屋物有限公司

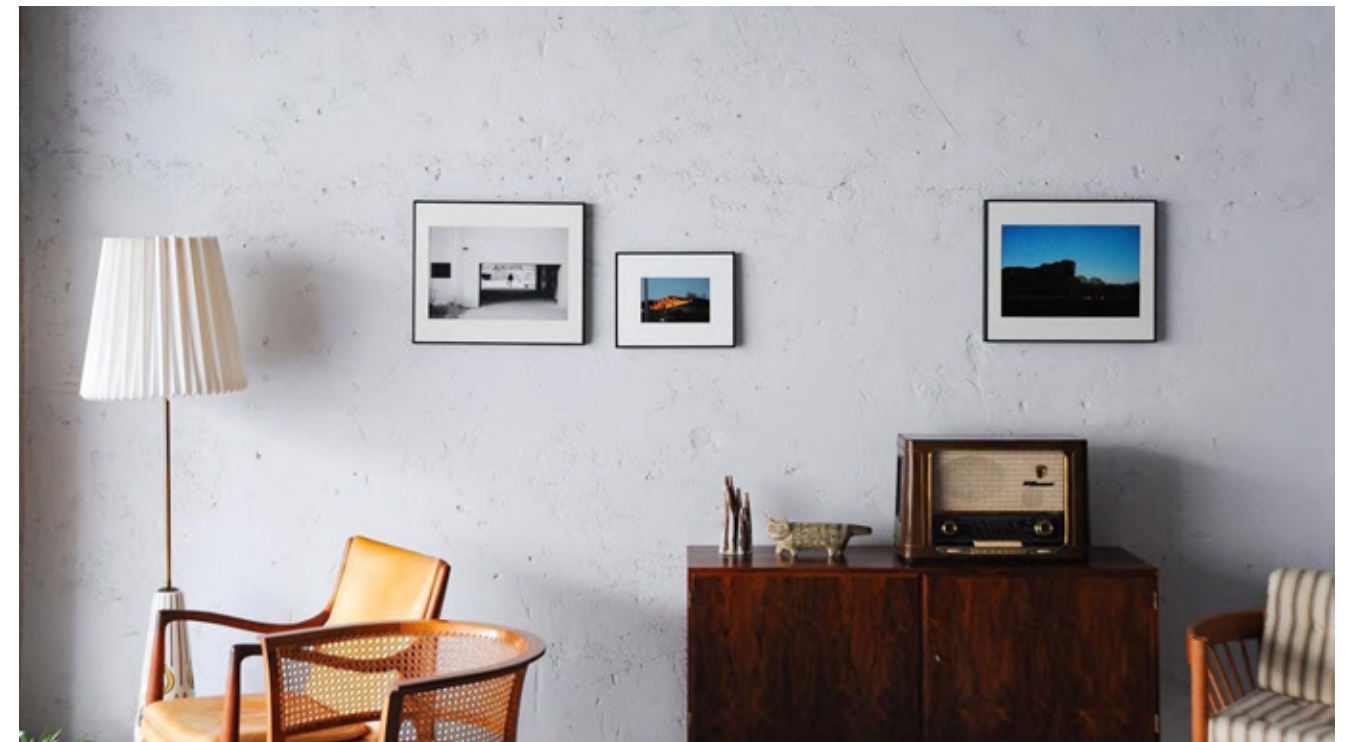
屋物



官方網站 粉絲專頁

贊助獎項 最佳設計獎 | 立體造型暨產品設計類

品牌創立源自對丹麥設計的感動，
結合藝文展覽和生活器物的展售，
分享老件生活與美感體驗的簡單美好。



城市商旅



官方網站



粉絲專頁

贊助獎項 最佳設計獎 | 數位多媒體與遊戲設計類

城市商旅為海霸王集團旗下品牌飯店，另有德立莊酒店、PAPA WHALE；餐飲有魅麗海自助餐廳、打狗霸火鍋、甲天下、前鎮水產...等，分布於台北、桃園、高雄。

2014 年於鹽埕推出城市商旅真愛館，以海洋為設計風格，秉持現代、簡潔、時尚優雅風，讓旅行時能體驗極簡的生活美學與住宿享受。店內除了提供打狗霸火鍋、魅麗海自助餐、海霸王等餐飲服務外，亦有璀璨星空戶外絕美場地。

駁二館設計則展現出復古工業風格，保留未加工元素，彰顯工業風粗獷個性，磚牆讓空間呈現較細膩的復古感，運用鐵件設計與懷舊傢俱的結合，讓館內增添一種自然不做作的現代化質感。



良悅建設有限公司

良悅建築



官方網站

贊助獎項 最佳設計獎 | 建築與空間設計類

讓所有的天光留在窗邊假眠，讓所有的季節留下深刻祝福，讓面貌相異的天空再蔚藍一些，讓每個回家的日子溫潤而圓滿，讓我們共好！人與天。

良悅建築憑著對土地的一片癡心，希望每座建築都能成為時光最美好的背景，我們珍視每次誠懇對待土地的機會，也將友善環境視為建築價值裡最深遠重要的意義，蓋一座有溫度的家，成就城市裡的一處溫柔—「良·悅」。

良悅建築成立於 2015 年，專注成為建築界的詩風景，其下作品「悅居純粹」拿下 IF、倫敦、紅點等多項國際大獎...「蓋一座有溫度的家」是良悅建築的使命也是志業。



樂誠創意有限公司



粉絲專頁

贊助獎項 最佳設計獎 | 音樂設計類

樂誠創意展覽團隊透過豐富的展場設計整合經驗，協助學生有效控制預算並統籌整體施工，以提升展示質感並完美打造亮眼展場視覺，百分百呈現學生創意，期待能在爆肝熬夜、汗淚交織的青春舞台，與同學揮汗共進！



御筆室內裝修工程有限公司



御筆室內裝修工程有限公司



粉絲專頁

贊助獎項 最佳設計獎 | 策展實踐與展示設計類

御筆室內裝修工程有限公司成立於 2004 年，設計案涵蓋住家、商空、飯店民宿、醫院、展覽館、美術館... 等私人空間與大型公共空間，近年公司較具代表個案有高雄市文化局駁二共創基地、高雄市青年局辦公室、經濟發展局 KOSMOS 體感園區、高雄鹽埕區舊三和銀行歷史建物空間活化案、高雄流行音樂中心室內裝修裝潢委託設計監造案，更於 2023 年承接屏東縣政府指標性歷史建物活化案、屏東台糖紙漿廠 C 倉庫裝修統包案。



睿新創意有限公司

hosetee



官方網站

藝文支持

HOSE 為「舒適」的台語發音。創造舒適、優質的台灣 IP 潮流服飾，是 HOSETEE 貫徹始終的信念。我們提供「隨選即印」的客製化服務，以及優質選品，為消費者打造個性化的穿搭風格，創造萬種生活的樣貌與體驗。



許家彰建築師事務所

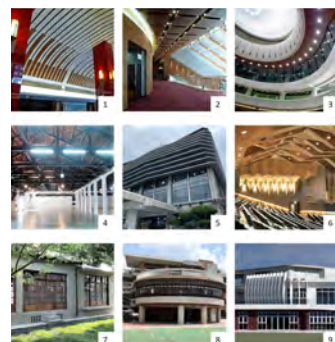
許家彰
建築師 C.C.Hsu
事務所 Architects & Associates



官方網站

藝文支持

許家彰建築師事務所於 1999 年設立，執業範圍由高雄開始，逐年擴大至全國各地區。事務所歷年作品包括城鄉訪查區域規劃、演藝廳及文化設施專業設計、大專院校建築規劃設計、舊建築閒置空間活化再利用等，業務性質涵蓋廣泛，建築師同時具相關科系長年設計教學豐富經驗，積極參與相關領域之學術評論及提案計畫撰寫，並擔任各層級機關的專業委員，為善盡社會責任且多元化之建築師執業型式。



上禾景觀設計有限公司



官方網站



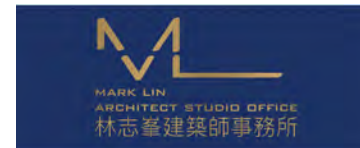
粉絲專頁

藝文支持

「上禾景觀設計有限公司」成立於西元 1999 年 (民國八十八年)，設址於台灣高雄市，以環境景觀規劃設計為主，公司主持人陳怡璋是英國格林威治大學景觀建築碩士，曾在南華大學建築景觀系與國立勤益科技大學景觀系任教，並延攬各領域與規劃經驗豐富之專業人士共同合作，涵蓋景觀規劃、景觀設計、觀光遊憩發展、環境藝術規劃、水岸空間設計、濕地生態設計、植栽設計等專業，期與相關顧問的橫向整合的方式，創造優良的景觀，對於改善地球環境，盡一份社會責任。



林志峯建築師事務所



官方網站

藝文支持

beanfun!



官方網站

藝文支持

橘子集團旗下社群入口平台 beanfun! App 從 2023 年開始進行台灣圖文創作者孵育，並啟動孵育專案「創作者神隊友計畫」。beanfun! App 的「創作者神隊友計畫」透過「課程培訓」、「品牌合作」、「媒體宣傳」、「線上線下活動」等資源整合，培育台灣新銳插畫家。

第一屆計畫已吸引 42 位創作者駐站，第二屆活動強烈招募中，歡迎有興趣的創作者與我們聯繫。

聯繫方式：<https://bean.fun/QeX5R>



開拓動漫事業有限公司



官方網站

藝文支持

開拓動漫祭系列活動是台灣最大規模同人創作展示活動、同時並出版多部動漫文化研究叢書並積極推動本土原創 IP 開發、跨界媒合等動漫文化推廣計畫。



福利事國際有限公司



官方網站

藝文支持

FREES 跨足不同領域的產業，包括文化、藝術、科技、音樂、大型光影藝術策展，互動多媒體，演唱會製作、舞台設計，展覽空間規劃，以及戶外大型公共藝術與展演等。近期作品高雄 2021 跨百光年，2022 台灣燈會在高雄，分別以千手光劍科技展演榮獲紅點設計獎，大港虎橋，以及全台首次 1500 台無人機展演『虎爺巨吼震撼愛河灣』榮獲 MUSE DesignAward 白金獎。



趣活文創股份有限公司



讓生活更有趣



官方網站

藝文支持

趣活 Cheer for 是亞洲領先的設計文創實體與線上平台，從設計到生產，推廣數萬種原創設計師商品，期待讓人們的生活更有趣，除不斷推陳出新令人驚艷的限量設計師精品外，更搭配不同時節舉辦有趣好玩的活動，提供交流生活設計美學的最佳的平台。

趣活邀請您與我們一起追求創造更美好的生活體驗！讓設計生活化，讓生活更有趣。



中鋼鋁業股份有限公司



官方網站

藝文支持

中鋼鋁業股份有限公司自 1996 年成立，為台灣最大鋁軋延製造商，主要生產鋁板、鋁片、鋁捲、鋁箔、鋅合金錠、鋅陽極板、熱浸鍍鋅錠等高級鋁材和鋅鑄品。2011 年啟動第二階段擴建工程完工後，以嶄新的設備擴大產能、提昇品質，充分供應國內外之食品包裝、交通運輸、3C 電子等環保綠能產業發展所需要的鋁合金材料，並持續綠色材料的研發，進行人才培育與訓練，精進強化「品質、交期、成本、服務」四大核心競爭力，成為國際卓越鋁業公司。



佐佐創作



藝文支持

ARTOGO



官方網站

媒體協力

專為藝文展覽而生的線上看展體驗平台，將策展與參觀設計的體驗導入線上展覽，讓大家能夠隨選隨看世界各地的展覽內容與作品。

活動花絮 | 評審合影



視覺傳達設計類 | 評審團



立體造型暨產品設計類 | 評審團



數位多媒體與遊戲設計類 | 評審團



建築與空間設計類 | 評審團



音樂設計類 | 評審團



策展實踐與展示設計類 | 評審團









2023 青春設計節

主辦單位 高雄市政府文化局

主視覺設計 IF OFFICE

專刊排版設計 歐佩玲

青春設計節活動官網 www.ydf.org.tw



**YOUTH INNOVATIVE
DESIGN FESTIVAL 2023**
青春設計節