

青春 2024

設計節

05月

駁二藝術特區

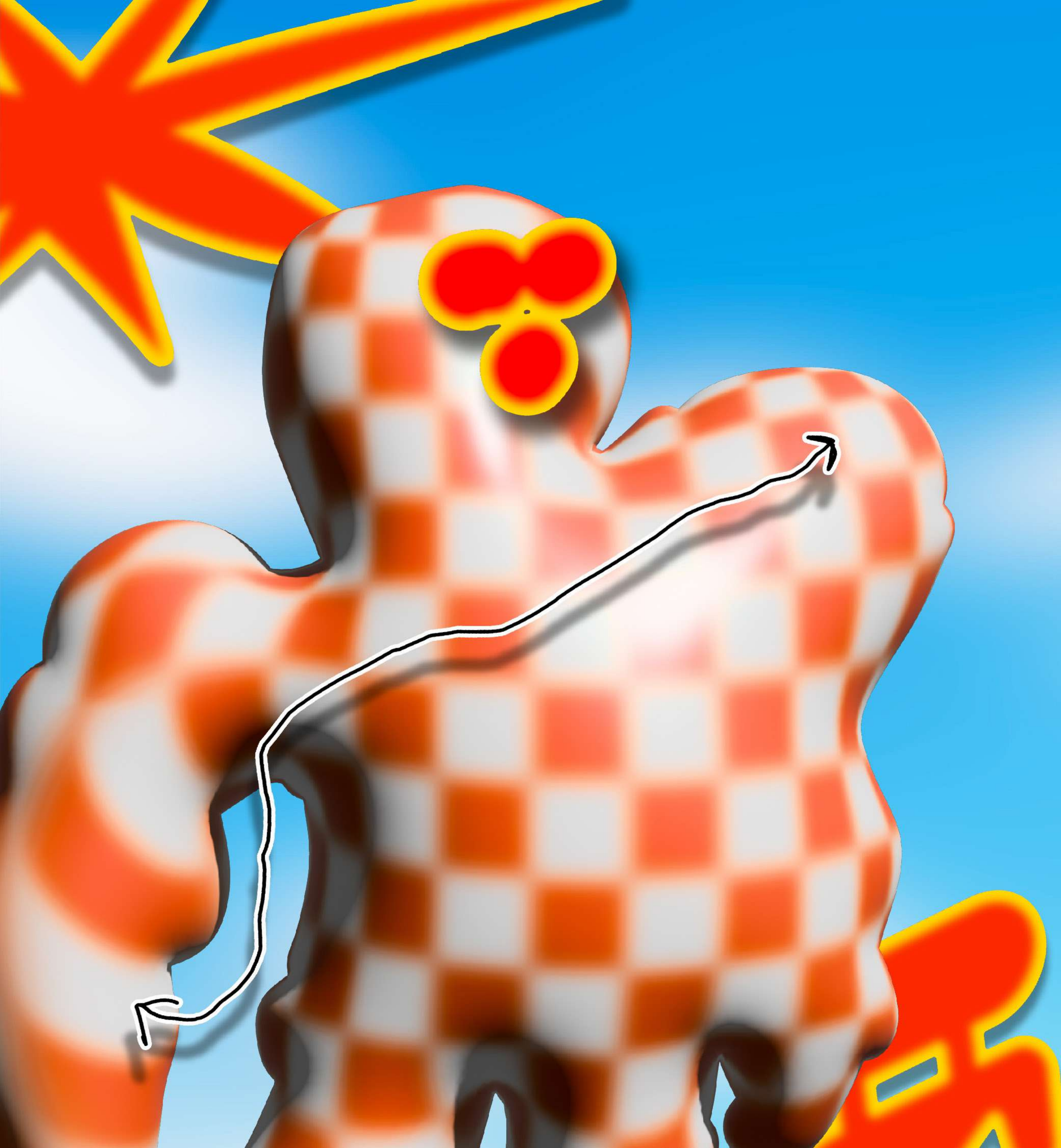
16-19

Youth Innovative Design Festival

2024青春設計節暨青春影展得獎專刊

WWW.YDF.ORG.TW





國際主題展

03 國際主題展 | 人：Heart Driven

青春講堂

05 國際主題展講座 | 曾熙凱、宮保睿、謝宇恩、Yaloo

07 國際評審講座 | 佐藤卓 Taku Satoh

創意設計競賽得獎作品

10 視覺傳達設計類

23 立體造型暨產品設計類

46 數位多媒體與遊戲設計類

70 建築與空間設計類

82 音樂設計類

92 策展實踐與展示設計類

青春影展得獎作品

105 影視類

112 動畫類

118 參展校系

129 評審合影

119 企業合作

130 活動花絮

目錄
CONTENT

2024

人

■
■

05
15

HEART
DRIVEN

10
27

駁二藝術特區大勇區C5倉庫

高雄市政府文化局 駁二藝術特區 駁二當代館 駁二青年廣場 CYDF

2024

人：Heart Driven

國際主題展

在設計的末世尋回人的本質

人類透過科學的發展建構起虛實交疊的世界，追尋著理想的烏托邦，企圖超越各種物理邊際限制的可能。自 2022 年起的人工智慧科技時代爆發，生活越來越趨近於科幻小說中的情節，預見著人與智慧生命的模糊邊界。

「人類的核心價值與未來設計的意義是什麼？」
當人類走向了不重視情感的科技末世，我們該從何處重新探索與感知人性？

《人：Heart Driven》將呈現不同國家的創作者如何將「同理心」和「洞察力」放入設計與創意思考之中，並善用科技為人心所需找到解方。

或許所有的答案，終將朝向愛人與被愛的交集點。

參展者

Acid Tango、Cheil Spain、Howatson+Company、
Serviceplan Berlin、Dentsu Inc、Virtue Worldwide、陶亞倫

策展單位 | Studio Shikai
策展人 | 曾熙凱、宮保睿
展覽地點 | 駁二藝術特區大勇區 C5 倉庫
展覽日期 | 2024.05.15(三) - 10.27(日)
開館時間 | 週四 10:00 - 18:00 / 週五 - 週日 10:00 - 20:00



末世中的武器是人的信仰？

講者 | 曾熙凱、宮保睿、謝宇恩、Yaloo

國際主題展講座

AI 降臨，技術無用？在「設計末世」的時代裡，究竟驅動創作與設計的內在動力是什麼？人的價值是什麼？此次青春設計節國際講座邀請在不同國家及領域創作者們分享各自面對當下浪潮的思考，以及數位科技對其創作的影響與啟發。老實說，也沒什麼標準答案，但你可以跟我們一起掉入充滿神秘力量的對談能量場，找出你內心面對全新時代的愛和力量與勇氣！

📍 駁二共創基地 204 共學教室 2024.05.16 (四) 19:00 - 21:00



曾熙凱 Shikai Tseng

Studio Shikai 主理人

一位活躍國際設計活動的跨領域設計師、策展人、設計教育工作者。作品專注於運用不同素材傳達訊息與故事。作品涵蓋燈飾、傢俱、空間、食物設計與策展，致力探索新產業與文化發展的可能性。目前在實踐大學擔任助理教授，並擔任「Studio Shikai」主理人。



宮保睿 Paul Gong

推測設計師

一位推測設計師、藝術家與策展人，為臺灣推測設計的先驅者之一，現為實踐大學工業產品設計學系專任助理教授，畢業於英國皇家藝術學院設計互動系碩士。曾獲 2018 年台南新藝獎、2020 年美國 Core77 設計大獎推測設計獎與 2022 年金點設計獎標章。



謝宇恩 YUEN HSIEH

國際導演

以導演、視覺藝術家、DJ 等多重身份活躍於上海。畢業於英國中央聖馬丁與皇家藝術學院。謝宇恩的作品將自己變成實驗對象並投身於數位創作之中，由人工智能與互聯網作為採樣，揉合次文化、電子樂，並運用實驗性的方式傳遞文化遺產探討身分認同、性別認同以及少數群體的價值。



Yaloo

韓國數位藝術家

一位新媒體藝術家，專注於沉浸式敘事與跨領域合作在實驗性動畫領域。她在芝加哥藝術學院獲得了電影、錄像、新媒體和動畫的學士和碩士學位。目前在首爾和洛杉磯兩地定居，擔任加州藝術學院電影 / 錄像學院的全職教職員。



可塑思考 塑する思考

講者 | 佐藤卓

國際評審講座

我們的生活建立在許多設計上。廣告或海報這類抓人眼球的设计僅佔其中一小部分，大部分设计都在不被注意的狀況下，默默支撐著我們的生活。換句話說，並非只有看來酷炫的物件才經過设计。道路標識並不需要酷炫，只需要能瞬間理解的圖像。帶著這種廣義的眼光來看设计，我們不禁要問，设计究竟是什麼？長久以來我從事各式各樣的工作，深刻體認到设计就是「連接各種不同的事物的存在」。

好设计，表示其連接方式得當。但我們或許也會想問，假如沒有任何事物與设计無關，那麼藉由设计來連接各種事物時，還需要有设计师的表現風格嗎？換個問法，當一個设计师做任何案件都呈現出相同设计，確實表示他有獨特的表現風格，但面對次次不同的連接對象始終運用相同手法來連接，這究竟是正確的嗎？現在我可以肯定地告訴年輕人，讓自己從所謂表現風格中解放吧。連接的方法無限多，別侷限在名為「自己」的狹窄世界中。請更大膽地破壞自己。我把這樣的想法稱之為「可塑思考」。人應該更自由。那麼设计师的自由又是什麼？在這次演講中，我將透過具體的案例來跟各位分享。

— 平面設計師 佐藤卓

📍 駁二大勇區 8 號倉庫 Pinway 商周書房 2024.05.17 (五) 19:00 - 21:00



講者

佐藤卓 Taku Satoh

日本平面設計大師、TSDO Inc. / 平面設計師



主持人

聶永真 Aaron Nieh

永真急制 workshop 負責人



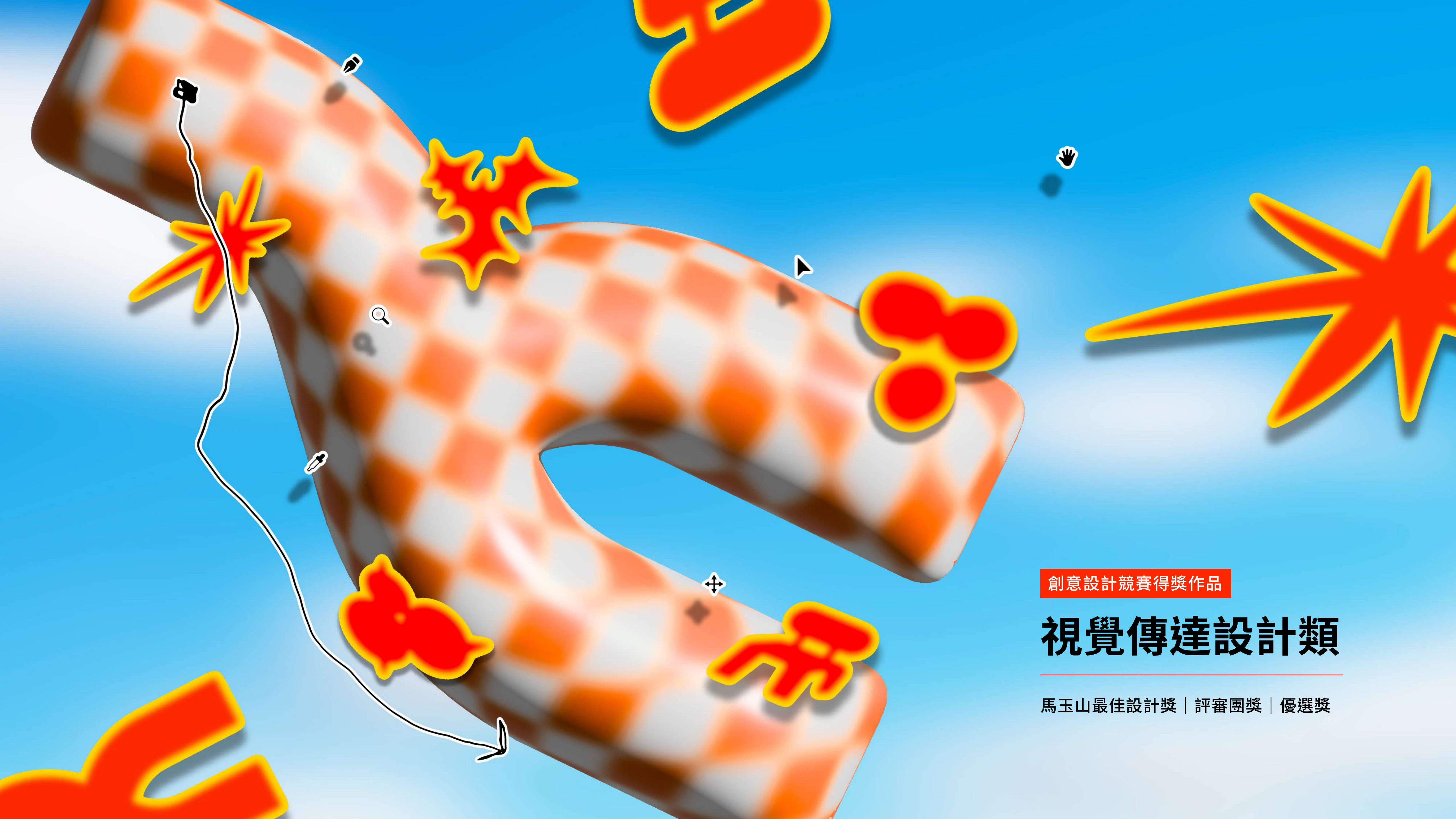


青春設計節

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

青春設計節²⁰²⁴
Youth Innovative
Design Festival



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



評審召集人

聶永真

永真急制 workshop / 負責人

每個評審評分的重點都不一樣，我會比較注重細節的處理和作品的完成度，最重要的是命題和設計手法「不能老派」。評審們在各個競賽看的作品很多，如果往似曾相識的方向發展，就會跟比較好的作品拉開差距，所以作品概念夠新的話，再把細節準備好就可以得到不錯的分數。建議同學作品提案簡報前，要先定義清楚你的作品，從消費者、使用者或觀眾的角度檢視，把理性的結構都先做好。



評審

毛灼然 Javin Mo

Milkshake 設計工作室 / 創始人暨設計總監

學生們其實都懂得運用在地臺灣的元素來創作，但是要獲得高分一定要創意很特別和完整度夠高。今年有一件不像學生作品，像是出自專業設計師，我們都很開心看到這個水平的作品。我是第一次來臺灣評審學生作品，之前有擔任過英國設計比賽 (D&AD) 的評審，在我的經驗裡，臺灣學生在做提案簡報這方面可以再加強，因為進入這個行業簡報是很重要的，除了做出你的作品以外，還要學習去說服客戶或是如何講一個故事。希望臺灣可以多一點國際學生交流，老師可以指導學生一起做提案簡報的訓練。



評審

牛子齊

ONE.10 Society / 負責人

一個好的作品，概念一定要明確清楚簡單，從生活中出發，真誠地表達你的作品。不一定有很好的表達能力或呈現方式，其實評審真正關心的是，你有沒有融會貫通？為什麼想要做這個作品？這個作品跟你有什麼關聯？簡報時要在短短的三分鐘內，先從大概念再講到細節，排列出主次的層次。有些作品概念很有趣，但想要表達的東西太多，當所有事情都很重要，就會失焦變得都不重要。我覺得做設計有點像一輩子的修煉，因為技術和新知會一直推陳出新要去學習，也常常要跟各界專業人士切磋交流，接收和處理資訊的能力要非常多元，再加上現在資訊隨手可得，會越來越需要有人化的詮釋，所以我會鼓勵年輕設計師要找出自己與眾不同的聲音，不用去刻意討好別人，適度的做自己跟適度的社會化，我覺得這個平衡會是非常重要的。



評審

色長

小高潮色計事務所

同學們可以不用想說一定要怎樣才能得獎，而是思考如何把設計運用在日常生活，如何讓更多元的族群使用。有些組別在使用者體驗上想得不夠透徹，所以在我們看展時並沒有感受到同學想傳遞的設計概念。建議同學可以跳脫創作者的身分，從觀賞者的角度去看自己的東西，可能會再更全面一點。而表現形式可以再更大膽多元自由，不只是呈現一個很漂亮的東西，在青春設計節把這個年紀的快樂和天真浪漫的想像的東西放到設計裡面，並且帶著開心的心情參加這個活動。



評審

佐藤卓 Taku Satoh

TSDO Inc. / 平面設計師

我觀察作品的基準，第一是著眼點，其次是完成的品質。我也會注意發表的技巧，不過大家還是學生，發表技巧往後還有很多機會鍛鍊，現階段不是我最重視的。我認為一個優秀的設計師，需要具備的能力是能將概念化為明快的視覺，並明確地將想法傳達給第三者。這次我看到很多特別的作品，非常過癮。有一些組別運用山、鳥、花、岩石這類元素，我想是因為年輕人越來越關注環境問題，才會出現這麼多相關的作品吧！相信大家為了作品投入很多心力，希望大家出社會後也能繼續保持現在的熱情，一定能等到開創自己道路的機會，我很期待看到大家活躍的身影。我覺得沒有任何一項工作是無趣的，不管是什麼樣的工作，只要全心投入並認真思考，一定會覺得有趣，希望大家可以樂在自己的工作中。

百百山脊

MT+FRIENDS+

嶺東科技大學 視覺傳達設計系

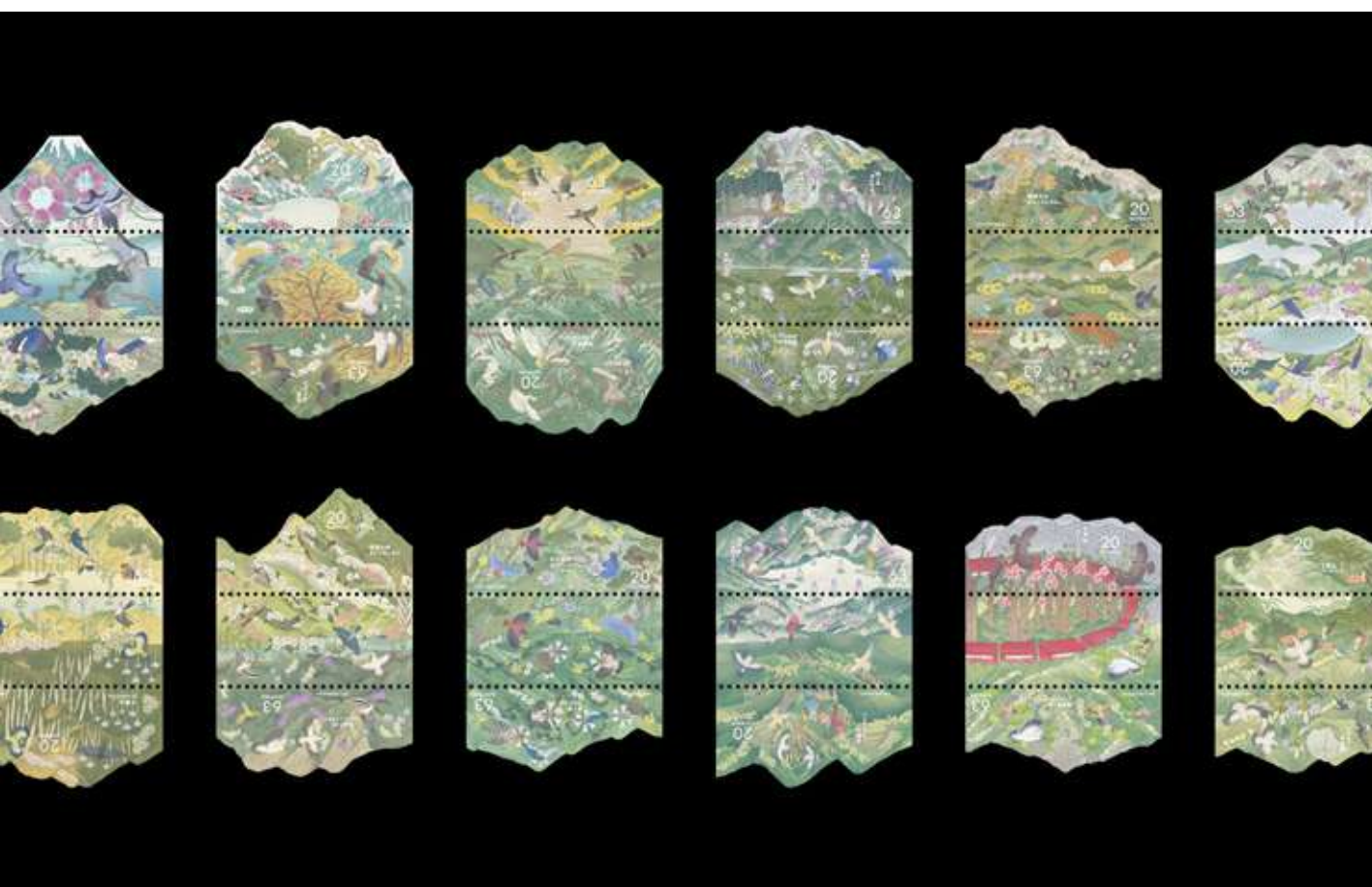
設計團隊 | 鄭子靖 / 張雅涵 / 吳蘋芳 / 簡佑翔 / 呂尚宸

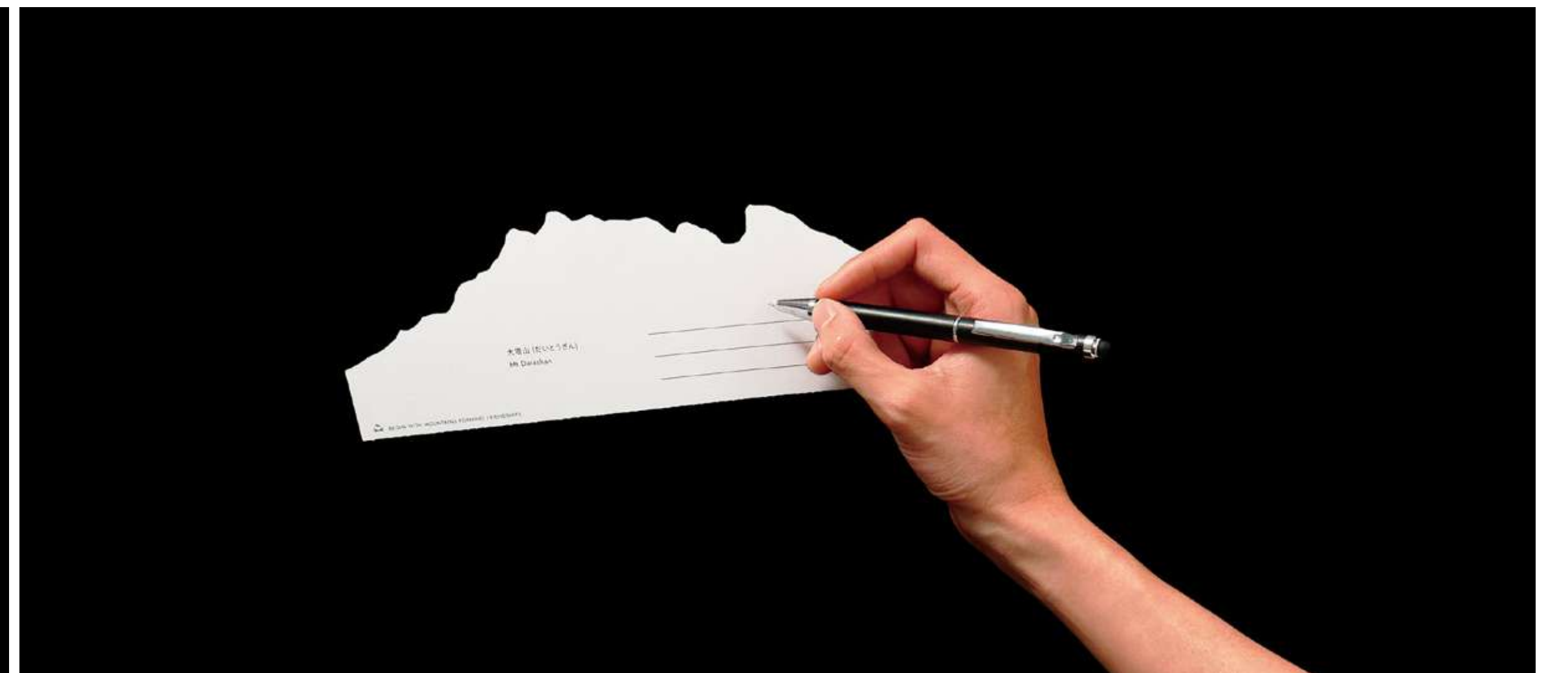
指導老師 | 郭中元



臺灣和日本因其多山的地形孕育出豐富多樣的自然生態，從中選出具有各自特色和影響力的 24 座山進行繪製與想像。主視覺系列海報以四季為主題，融入了鳥類和植物生態，描繪了跨越空間與時間的交流。郵票具有收藏價值和傳遞訊息的功能，以山形為輪廓，展現每座山的獨特和生物多樣性，垂直相鄰，彷彿在山川間展開一場神秘的對話。月曆搭配明信片的使用，信封結合紙捲盒的特殊結構，希望能透過一連串的設計讓大眾重拾書信往來，引領觀者走入山間，能夠更深入地認識彼此，增進臺灣和日本之間的文化交流與友誼。

Taiwan and Japan boast abundant mountainous terrain that unfolds a rich tapestry of ecosystems. We have illustrated 24 unique and influential peaks, from the 100 Peaks of Taiwan and the 100 Famous Japanese Mountains, which have been integrated with seasonal colours, birds and plants to depict communications across space and time. The unique silhouettes of these stamps showcase each mountain's distinctiveness and biodiversity. The calendar is paired with postcards and the envelope's special structure combining with a paper scroll box. We hope this series of designs will rekindle the culture of letter correspondence between residents of Japan and Taiwan, guiding them into the mountains to foster a close-knit friendship and cultural exchange.







信封信紙盒 Letter Box | Envelope
Convenient X Design X Mailing



蜜餞岩究室

Search Stone

南臺科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 楊芊羽 / 王韻茹 / 鍾汶錡 / 張書亞

指導老師 | 賴孟玲

為臺灣十大地質公園設計伴手禮，結合外觀及紋路看似岩石的在地蜜餞，透過吃蜜餞觀察兩者造型上的巧合，以「造山」意象設計禮盒，打開禮盒後蜜餞升起，營造板塊浮起意象，呈現各地質公園特色。

因應永續發展目標 SDGs 第 12 項「確保採用永續的消費和生產模式」，十二款單口味蜜餞品項選用 100% 再生紙，採用卡扣設計，不使用膠封，減少對環境的破壞。

透過視覺、觸覺與味覺等多重體驗，賦予平凡伴手禮新文化內涵，推廣在地特色之餘更能提升民眾對家鄉土地的親近感與認同，實現文化、教育與品牌行銷多重目標。

探索臺灣十大地質公園，享用不同酸甜口味。

Taiwan is a geologically diverse island blessed with unique geological formations, which serve as the inspiration for our souvenir design. Traditional Taiwanese dried fruits resembling abstract geological formations showcase the distinctive geological landscapes of Taiwan. The shapes of the dried fruits mimic the iconic rock formations found in various geological parks, vacuum-formed to resemble the miniature landscapes of these areas.

The packaging design is inspired by tectonic plate movements. When the gift box is opened, the dried fruits rise from the hollow spaces, symbolizing the uplift of the Earth's crust from the sea level, imbuing the geological activities with vitality. Inside, there are illustrations of three geopark landmarks, complemented by three different flavors of dried fruits, allowing consumers to appreciate the unique beauty of Taiwan's landscapes while savoring the treats.

The packaging also includes brief introductions on geological facts printed on 100% recycled paper pulp to promote sustainability and the conservation of precious natural resources.





三．植．山 - 山脈與植物的互動式書冊

SAN.ZHI.SHAN-Interaction between Mountain Ranges
and Plants: An Interactive Booklet

優選獎

MERIT AWARD

崑山科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 林劭璋 / 江昀蓁 / 蔡誌鈞 / 卓士薰 / 許璨薪

指導老師 | 曾薰誼



利用「感溫、感光、感濕」三種不同的印刷加工手法，將植物的感知能力融入畫面變化中，感受植物對光、溫度和濕度變化的回應。

以中央山脈為載體的三本書籍皆通過多層次的設計，使植物主體體現在山脈間。特點在於三觀角度「宏觀、中觀、微觀」的切換，視角的轉換能使觀者全方位地感受自然植物的訊息傳遞，讓此不僅僅是書籍，而是在自然與人文間穿越的視覺饗宴。

並以互動式的方式讓使用者感受到與自然的連結，加深對台灣原生植物生態圈的認識，親身體驗自然環境，透過探索、觀察和實地活動，深入了解生態系統的運作原理和生物多樣性。

By utilizing three different printing techniques, namely "temperature-sensitive, light-sensitive, and humidity-sensitive", the plant's ability to perceive changes in the image is integrated into the changes in the image, and the plant's response to the changes in light, temperature, and humidity is felt.

The three books, which are based on the central mountain range, are all designed in a multi-layered way, so that the plants' main bodies are realized among the mountain ranges. The special feature lies in the switching of the three perspectives of "macro, meso, and micro". The change of perspective enables the viewer to feel the message of nature and plants in an all-round way, so that this is not only a book, but also a visual feast that traverses between the nature and humanities.

And the interactive approach allows users to feel connected to nature, deepen their understanding of Taiwan's native plant ecosystem, experience the natural environment for themselves, and gain a deeper understanding of the operating principles of ecosystems and biodiversity through exploration, observation, and on-site activities.



咩咩

Memo of Memories

優選獎

MERIT AWARD

南臺科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 魏歆庭 / 鄭慧雯 / 張秭霖 / 黃詩桓 / 陳若妤

指導老師 | 陳重任

人生留檔計畫

離開世界後，身邊的人會不會總是以悲傷的情緒想念我們？

咩咩是結合實體與數位並記錄回憶與回顧的雲端留檔服務，以網頁端和個人模組化形式製作自己的人生備忘錄。

由殯葬自主議題延伸，提出新穎的視覺及數位體驗。殯葬自主指人們在世時，依自身意願與想法，規劃自己的身後事。專案核心與殯葬自主形式不同在於，咩咩的服務以重於紀念為出發點，將回憶轉變為個人紀念載體，並為自己與他人留下一份禮物。

面對死亡的不確定性，會有難以親口表達的時候，希望人們別總是以悲傷的情緒去想念，而是透過開啟咩咩發現我們留下的美好回憶。

"MAAMOO" is an archival service that records life memories and allows for retrospection. The website transforms memories into personal memorabilia, fostering shared reminiscence among individuals.

In the face of the uncertainty of death, MAAMOO serves as a gentle bridge, alleviating the weightiness associated with this event.

BOOOM

BOOOM

樹德科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 黎彥廷 / 江杰儒 / 許雯婷 / 辜元佑

指導老師 | 陳政昌



此識別設計以視覺傳達設計系畢業展為主題，傳達設計的過程如同吸收、醞釀到爆炸的階段循環，進而演化出三種不同綠紅藍的表情面向，並藉由擴增實境「BOOOM」出更多的無限可能！

整體設計在海報上採用 AR 擴增實境，以動態影片帶出所傳達的理念，同時跳脫傳統平面的框架，而邀請卡運用紙張特殊折法的結合，可以發出「BOOOM」的巨響，藉此呼應主題；識別證的設計應用展出者對「BOOOM」的發想創作，呈現爆炸般的視覺碰撞。

燈旗運用三種不同顏色形貌的表情，彼此互相搭配，形成多彩的視覺變換。

This brand identity originates from the idea of our Designing department's graduation exhibition. It shows the concept of how the process of designing correlates to the stages of taking in ideas, letting ideas sink in and finally letting ideas boom and expand. These three stages use different colors to show and with the help of AR, we demonstrate the infinite possibilities of "BOOM"!

The whole design starts with the AR implementation on posters and the dynamic video to show our designing concept and at the same time we jump out from the frames of a flat design. We designed an invitation card with the use of a special folding design that can make a great BOOM sound that can echo our main theme.

The identification card design focuses more on the visual effect of explosions. The lighting flag uses three different colors and expressions to echo with each other to form a richer visual effect.

擺盒花

Taiwan Floral Perfume

優選獎

MERIT AWARD

樹德科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 李幸柔 / 劉詠銘 / 李慧君 / 顏若安 / 馮柏誌 / 張薺方

指導老師 | 陳政昌



「擺盒花」根據九種臺灣特有種花卉，依照每朵花卉的特色，以半具象的立體拼圖呈現，發展具時尚美學的立體拼圖擴香設計。

包裝設計是以花瓶為概念，將組裝好的花朵插在包裝上，達到再利用的機能，同時將所有設計整合收納在內，包含一組立體拼卡、組裝說明卡、一本介紹花卉的小冊與試管香水。

使用方式：首先打開包裝取出 3D 拼卡並依步驟說明書完成組裝，接著將組裝完的立體花卉插入包裝盒上的卡槽中，取出試管香水噴灑在花瓣處以此進行擴香，配合書籍中詳細介紹花卉的知識，傳達臺灣特有花卉之美的同時，也能讓消費者身臨其境感受花卉的芬芳。

Taiwan is located at the intersection of subtropical and tropical weather, which is one of the richest geographical locations for flowers to grow. To protect and preserve these valuable biological resources, “Taiwan Floral Perfume” picked 9 endemic flower species and used special materials according to each species’ feature to create three-dimensional puzzle designs of these diffusers.

The packaging design is based on flower vases, which allows users to “plant” their diffuser on the package to fully utilize our product. Meanwhile, all our products can be stored within the vase packaging and form a small, neat product that includes a puzzle, a manual, an intro book of the flower and a perfume sample.

Users can first open the package and start with the puzzle assembly. After the diffuser is assembled, users can plant it into the slot on the package, then apply the perfume sample on to the diffuser. Users can then enjoy the scent while reading the intro of each flower species.

非常包裝紙

Labowraptory

國立臺灣藝術大學 視覺傳達設計學系

設計團隊 | 宋姿熹 / 洪郁茹 / 柳宜彤 / 沈昱欣 / 彭綉絜

指導老師 | 李尉郎 / 蔡政旻



包裝紙一直以來都是送禮文化中常見的元素，透過精心包裝體現送禮者的心意。

「非常包裝紙」在包裝紙原先的基礎上，從「以人為本」的角度思考，觀察包裝紙的外觀至送禮的各式情境，重塑紙張結構、圖樣與材質，思考更多可能性，設計出好用、好玩、好摸、愛地球、難找到、機密、結構共七個系列的包裝紙。

「非常包裝紙」以非常態的形式，顛覆大眾認知，進行一場包裝紙的革新。

Wrapping paper is a common element in gift-giving culture, serving as a tangible expression of care and thoughtfulness.

Thinking from a "people-oriented" perspective, Labowraptory observes wrapping paper from unique angles, from its appearance to various gifting scenarios, re-exploring the possibilities of wrapping paper by experimenting with paper structure, patterns, and materials.

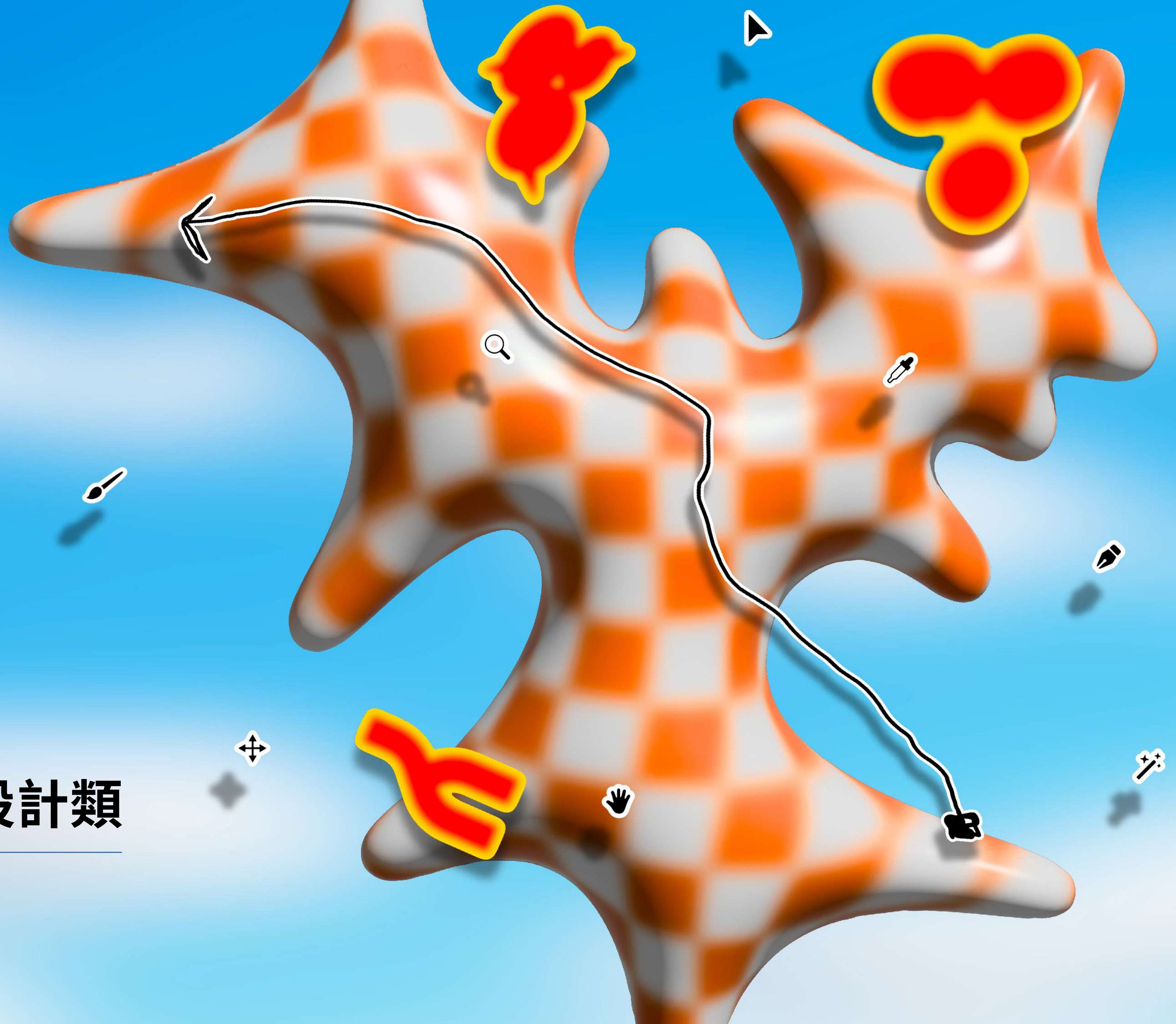
We have designed seven series of wrapping paper: Unusually Useful, Unusually Fun, Unusually Tactile, Unusually Reusable, Unusually Hard to Find, Unusually Secretive, and Unusually Structural wrapping paper.

Through unusual design, we challenge society's normal impression of wrapping paper.

創意設計競賽得獎作品

立體造型暨產品設計類

台灣福興最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎





評審召集人

陳如薇

ViiCHENDESIGN 及黑生起司 / 藝術設計總監

今年入圍作品種類較以往廣且深，也有解決整合型問題的作品，很期待他們的後續發展。我看作品時會觀察兩處：第一，當他提出了一個問題，能否將問題解決完整；第二，選擇材質是否恰當，而非一味選擇容易取得或容易解決現況但沒有長遠思考。建議給評審看的作品最好可以實際運作：若想知道解決方式的優劣，只要讓產品實際運作就可以得到答案。希望學生針對材質、未來居家生活、實驗性和實際面等方向去考量題目，時間軸要好好規劃，多花時間在前期調查跟自問自答，後面多留時間解決產品製作，相信可以得到很棒的回饋。



評審 工業設計組

林桓民

嘿啲音樂、HYM 黑膠唱機品牌 / 聯合創辦人

今天的評審過程中，我會特別注意從整體的平面視覺到作品的呈現，還有參賽者們是否很有自信地講述這一年來的成果與經歷的挑戰。設計其實只是整個過程裡的一小部分，關鍵是你如何呈現出作品的全貌。我的第一個建議是，未來在選題時，可以挑選相對能引起話題的題目，發揮時會更有優勢。第二還是希望，多運用工具把你的作品完美地呈現，不論是用電腦模擬效果，甚至拍攝所謂短影音，請不要僅侷限在產品外觀，而是發展作品的完整性和故事性。



評審 工業設計組

葉偉榮 Kenyon Yeh

Studio Kenyon Yeh / 設計師

我會著重在為什麼要設計這個產品？要解決什麼？也會看產品外觀第一眼覺得造型美不美？適不適合產品的概念？顏色和材質的選擇等等。多數組別有兩到三人，應該可以把作品完整度做得更高，但看起來只有七到八成的完整度，有點可惜。優秀的組別都可以好好回答評審團問的問題，我們就有餘裕給予更好的建議；沒準備好的組別會沒辦法回答我們的問題，可能因為當初設計時完全沒有考慮到。另外希望學生佈置時不要把展台塞得過滿，有些不必要的東西其實會干擾我們評分，這部分也可以多多留意。



評審 工藝設計組

吳東龍

東喜設計工作室 / 負責人

觀看工藝設計作品時，我會著重在作品運用傳統素材時，有沒有試著加入現代創作的想法，能不能跟現代生活結合在一起。希望大家多花心思跟時間，發揮所謂「職人精神」去研究一種材質或工藝手法，從小細節賦予作品新生命。可以理解學生現階段經驗較少，但如果可以從自身角度去發掘我們從沒想過的視角，會讓人很驚喜。建議大家如果找到一個自己喜歡的方向或領域，就放手投入熱情，我相信你一定可以把它做好，評審也會看到你的努力。



評審 工藝設計組

周育潤

周育潤設計工作室 / 負責人

我覺得參與這場盛會對於同學是一個很好的經驗，因為不管是否得獎，都可以從得獎作品去了解自己在這個領域有什麼不足之處，就算沒有得獎，相信在評審過程中也得到一些很好的回饋。你可以藉由這些回饋，再調整修正作品細節，從高雄這個起點出發，把目標放遠，或許將來獲得國際設計大獎。透過這個機會，解釋自己的概念、跟不同的人溝通、吸取不同的意見，再轉換成自己的想法，讓自己作品再提升，這是我覺得最有價值的地方。



評審 時尚設計組

黃薇

黃薇國際創意設計有限公司 / 藝術總監暨主理人

在剛畢業、剛進入業界或是品牌剛要萌芽的階段，不要被綁手綁腳，如果你有很犀利的想法都可以放手去做。想提醒大家基本功一定要練紮實，這次有幾個作品概念不錯、布料選擇也很好，但很可惜在一些細節的地方處理得不是很理想。因為服裝設計是由很多細節堆砌而來的，所有的技巧甚至一條車縫線都有可能影響作品的精采度。最讓我驚豔的是聽到好多新穎的想法，不管你的產品是否成熟，當你提出一個概念就是設計的過程，希望未來可以看到更多參賽者的精采作品。



評審 時尚設計組

盧淑芬

資深時尚媒體人暨策展人

會讓我特別感動的作品，都是從自身的生活經驗裡發掘出來的題目，這樣的作品敘述時故事性會比較高，對於聆聽者的我們帶入性也會更高。雖然作品本身也要「會說話」，但是創作者針對關鍵處、創作思考和素材的提點，在短時間讓評審和觀眾理解，在學生階段或未來踏入業界，都是必備的技巧。要勇敢嘗試，不要害怕在大家的面前表現自己；也要培養團隊精神，像是在我們今天評審過程，有一些團隊彼此支援讓流程更順暢，未來在職場，團隊合作也是很重要的一環。

桌上型木作四合一工作站

MINI WOODKER

台灣福興最佳設計獎

BEST OF THE BEST

樹德科技大學 生活產品設計系

設計團隊 | 楊晶淇 / 劉益照 / 粘育綾

指導老師 | 傅首僖 / 陳文亮



「MINI WOODKER 桌上型木作四合一工作站」僅 35×35×35 公分的小巧體積，整合圓鋸、線鋸、鑽孔、修邊四大木作功能及榫接輔助模板，無論書架、櫃子、桌椅等大小木製品創作，均能輕鬆完成。

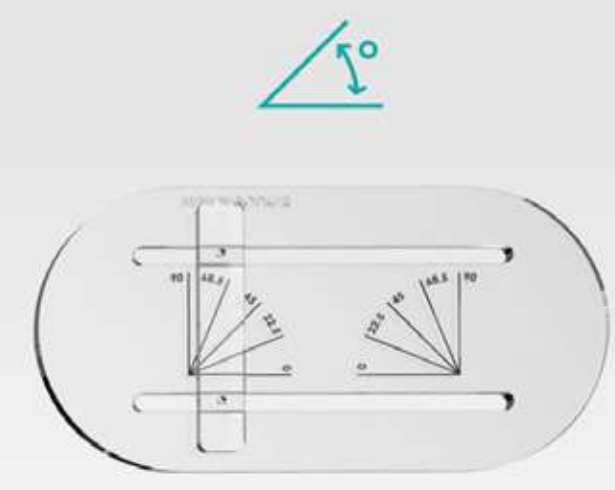
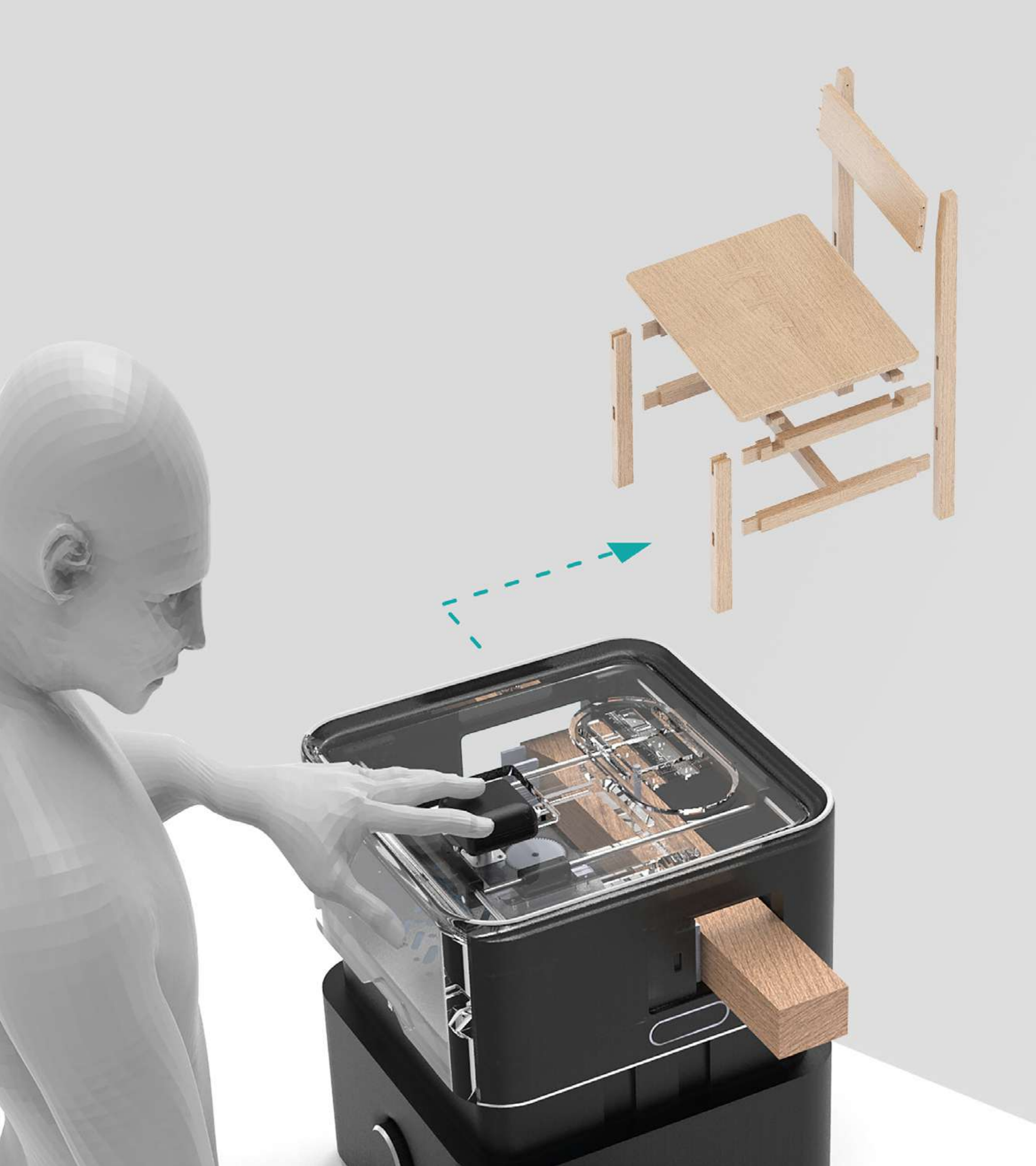
工作站包含集塵及降噪功能，能有效改善木作施工過程中，木屑粉塵飛揚與巨大噪音問題，提供高效且健康的工作環境。其體積小巧不佔空間，適用於工作室、教室、自家車庫等多元場域。

MINI WOODKER 官網教學，透過視覺圖像化手法，呈現操作說明及榫接教學，幫助使用者輕鬆上手展現專業木作，同時帶來創作樂趣及成就感。

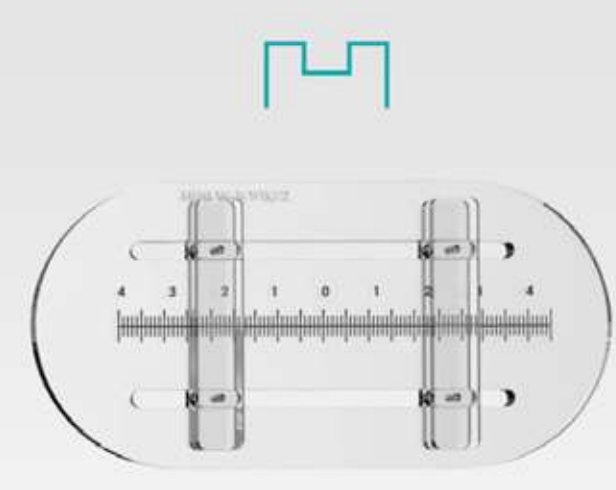
"MINI WOODKER Desktop Wood 4-in-1 Workstation" is only 35×35×35 cm in size, integrating the four major wood functions of circular saw, wire saw, drilling, trimming and tenon joint auxiliary formwork, no matter the size of the bookshelf, cabinets, tables and chairs, etc., the creation of wood products can be easily completed.

The workstation includes dust collection and noise reduction functions, which can effectively improve the problem of wood dust flying and loud noise in the process of wood construction, and provide an efficient and healthy working environment. Its compact size does not take up space, and it is suitable for multiple fields such as studios, classrooms, factories, and garages.

MINI WOODKER official website tutorial, through visual visualization techniques, presents operation instructions and tenon joint teaching, helping users to easily get started with professional woodworking, and at the same time bring creative fun and a sense of achievement.



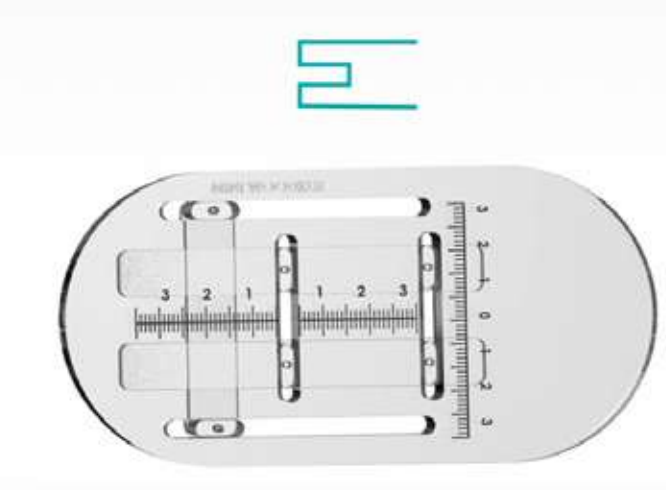
Cross Lab



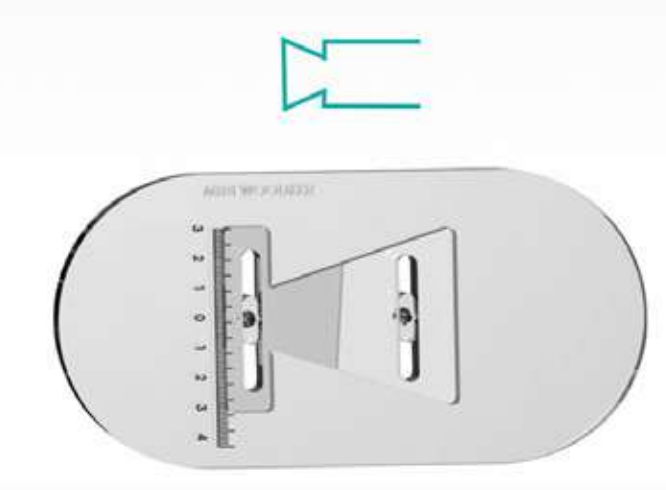
Angle



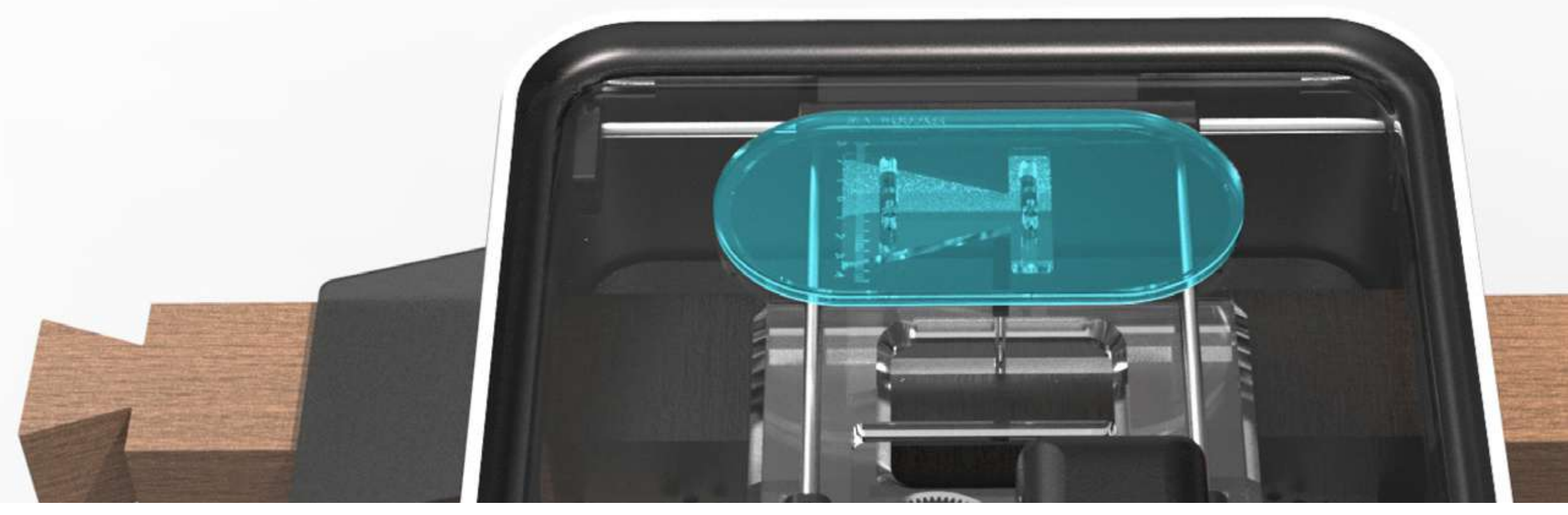
Dovetail Joint



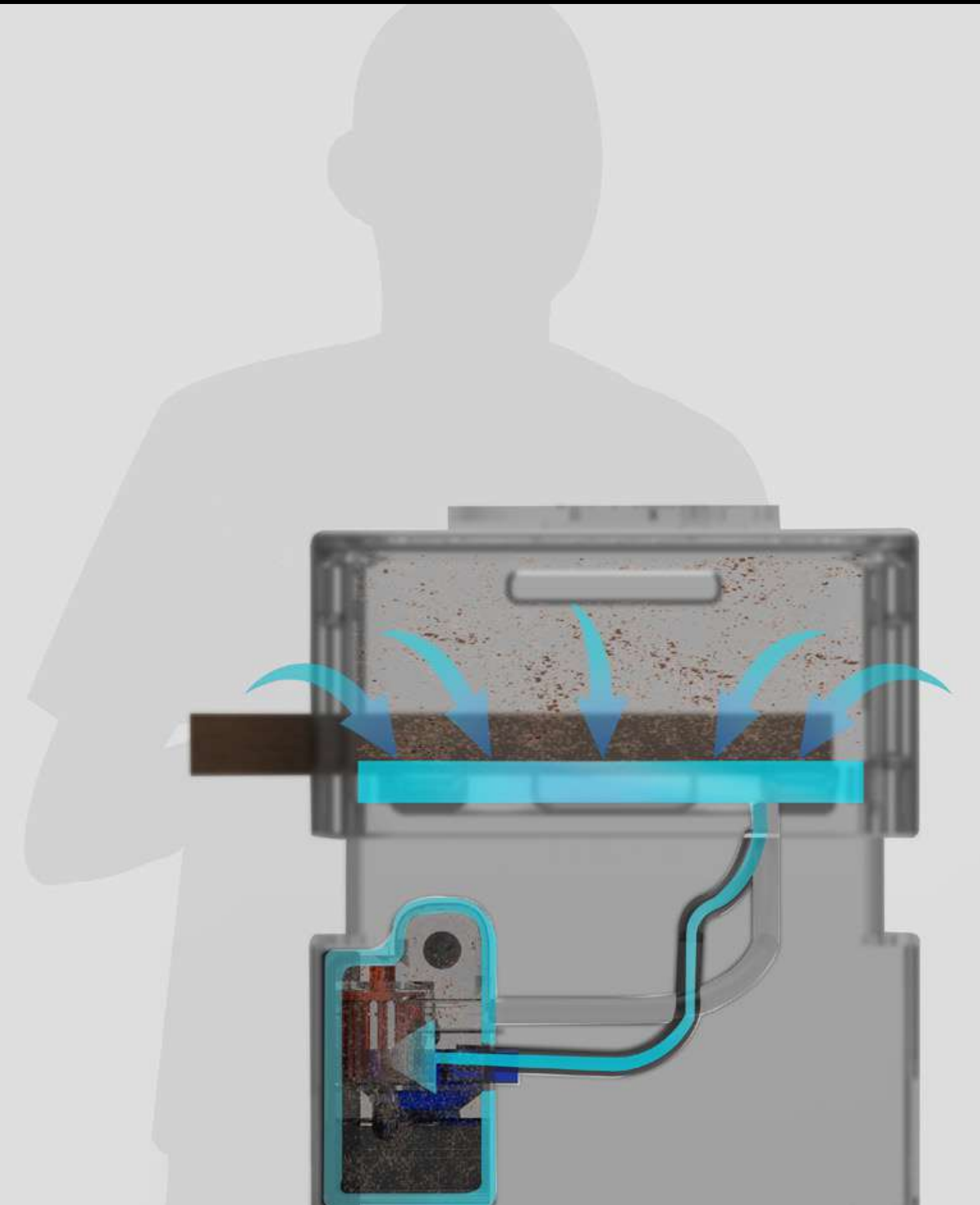
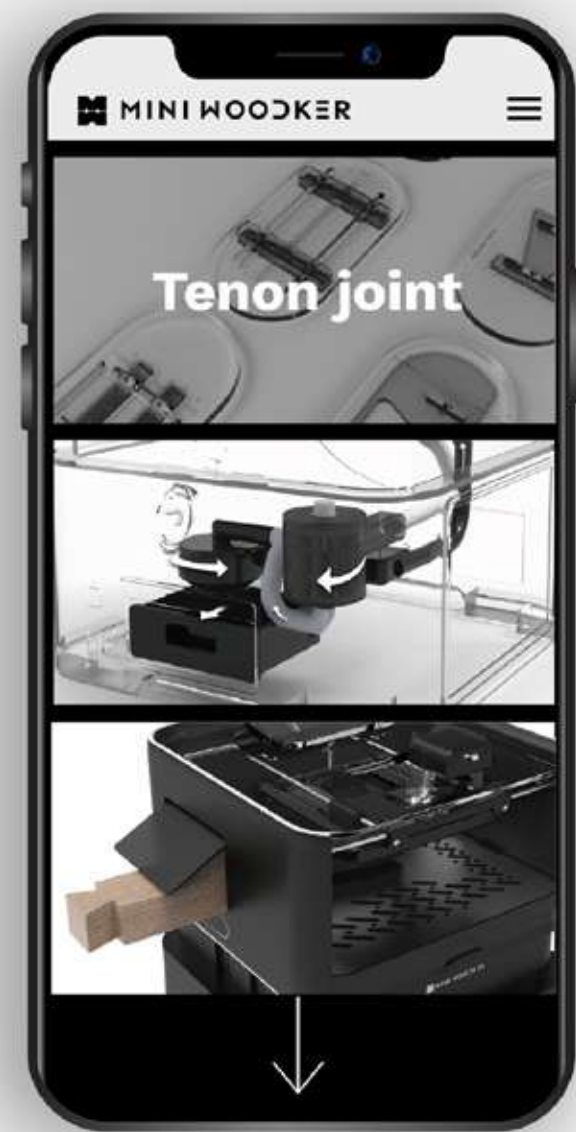
Bridle Joint



Dovetail Joint







養蜂觀察箱

BEE WITH YOU

工業設計組 | 評審團獎

JURY PRIZE

亞洲大學 創意商品設計學系

設計團隊 | 鄭亦蓁 / 黃怡瑾 / 陳巧玲 / 楊子萱

指導老師 | 柯雅娟 / 韓世國

蜜蜂自 20 世紀末開始就在以驚人的速度不斷的減少，聯合國已經正式提出警告，蜜蜂消失對生態系以及人類會產生嚴重影響。

為了讓孩童從小了解蜜蜂在自然界是不可或缺的角色，Bee With You 創造了一款觀察型養蜂箱，與舊有蜂箱不同，此蜂箱採仿生設計，更貼近蜂巢原有的模樣；大面積的透明觀察窗、引導蜜蜂出入的管道，讓孩童可以安心觀察蜜蜂；結合取蜂蜜及收花粉的功能我們有設計了系列的養蜂教具，增加互動體驗，加深印象。

Bee With You 致力於創造人蜂共存的环境，永續未來。

Since the late 20th century, bees have been rapidly declining at an alarming rate. The United Nations has officially issued warnings about the serious ecological and human impacts of their disappearance.

In order to educate children about the indispensable role of bees in the natural world, Bee With You has created an observational beehive. Unlike traditional beehives, this hive is designed with biomimicry, closely resembling the natural structure of a bee colony. With large transparent observation windows and guided entryways for bees, children can safely observe them. Additionally, incorporating functions for harvesting honey and collecting pollen, we have developed a series of beekeeping tools to enhance interactive learning experiences and deepen understanding.

Bee With You is dedicated to creating an environment where humans and bees coexist harmoniously, ensuring a sustainable future.





喬良智齒牽引拉勾

Kyola Distraction Retractor

國立臺中教育大學 教育學系

設計團隊 | 陳良誠

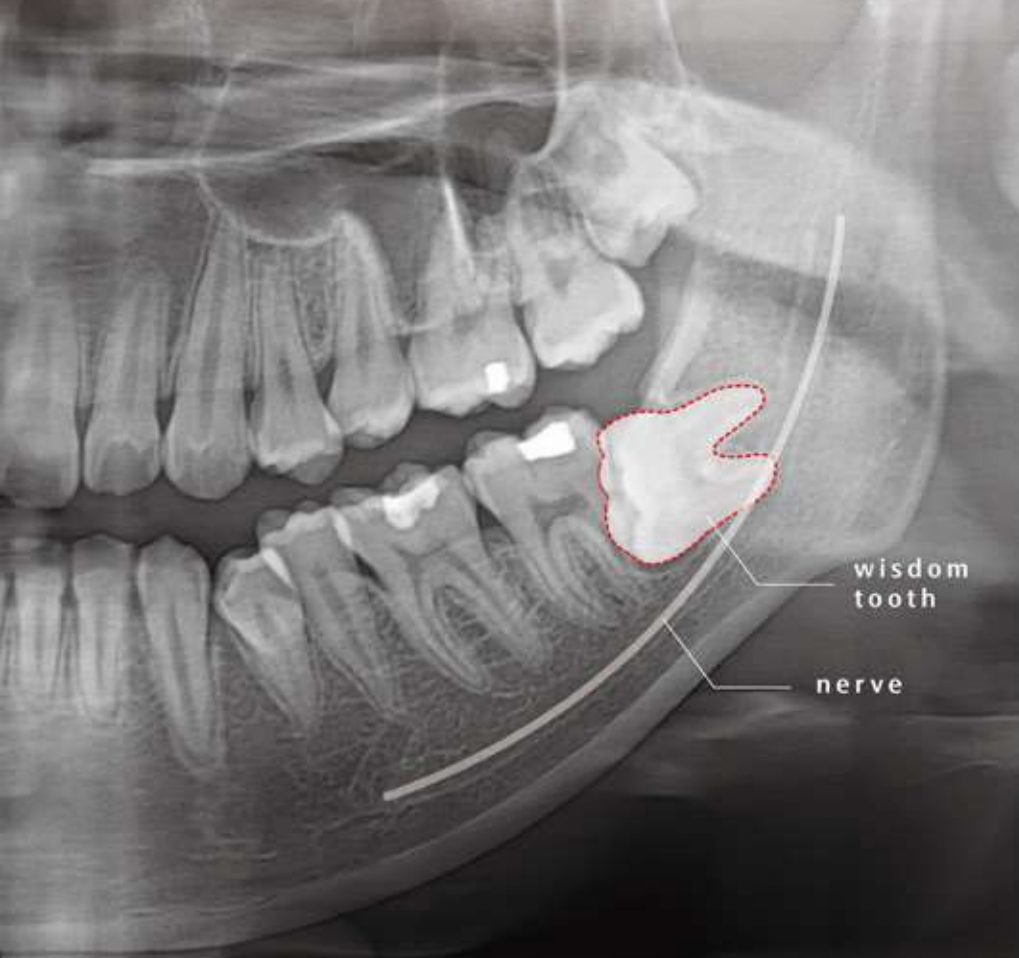
指導老師 | 黃資涵

Kyola Distraction Retractor

A nerve protection device that provides a safer approach for wisdom tooth removal.



- The probability of damaging the nerve during wisdom tooth extraction is 5%, with 1% resulting in permanent damage.
- The Kyola distraction retractor is a surgical instrument specifically designed for the crucial step of orthodontic impaction distraction, minimizing the risk of nerve damage and post-surgical pain.



- Surgical complications, particularly the risk of nerve damage, often deter patients from choosing odontectomy, which can subsequently result in additional dental problems.

The use of orthodontic distraction for wisdom teeth reduces pain, alleviates unnecessary surgery, facilitates wound healing, and improves patient satisfaction.

- All-in-one**
This versatile tool simplifies complex tooth extraction cases, reduces the need for two assistants to just one, providing a better surgical view.
- Clinical practice**
Years of surgical experience have ensured the optimal operating angle, and it has been successfully applied in clinical practice for a long time.
- Risk reduction**
With the concept of orthodontic distraction, both patients and surgeons can avoid traditional odontectomy, making wisdom tooth removal safer and less painful.
- Wound healing**
Following the application of distraction, the accelerated healing of the surgical wound can be attributed to the noticeable bone regeneration, as evidenced by CT images and panoramic films.
- pen-shaped design**
The pen-shaped design stabilizes the instrument and simplifies the operation.
- wedge-shaped attachment**
The wedge-shaped attachment of the instrument to the tooth. The 120-degree angle between the instrument and the tooth provides a clear view of the tooth and maintains the instrument's stability and tissue comfort.
- Bell-shaped opening**
The bell-shaped opening and the narrowed end stabilize within the tooth. It is straightened to form a hook for use in limited oral space.
- Two Patent Elastic**
The patented protective elastic is used to insert the instrument traditionally needed, which can cause patient discomfort during instrument removal.

一項專利器械，特別設計予智齒牽引手術使用。

主要功能為一多合一用途的口腔手術器具，取代了原本需要多手聯動的限制，使移除智齒變得不再疼痛難耐、促進了骨頭癒合，也大幅降低了神經受損的風險。

A patented instrument specially designed for use in wisdom tooth extraction surgery.

Its main function is to serve as a multi-purpose oral surgical instrument, replacing the need for multiple hands to coordinate surgical procedures.

This makes the removal of wisdom teeth less painful and arduous, promotes bone healing, and significantly reduces the risk of nerve damage.



光竹舞

Bamboo Waltz of Light

工藝設計組 | 評審團獎

JURY PRIZE

亞洲大學 創意商品設計學系

設計團隊 | 劉千瑜 / 李芷涵 / 廖柏焜

指導老師 | 柯雅娟 / 林群涵

這款燈具以探索光影的變化為設計理念，融合斗笠與海螺的象徵，象徵著過去與成長的轉變。

燈具旋轉時，竹編在光線下產生不斷變化的影像，如同蛻變般述說著日出、日落或生活中的歷程。利用特殊設計的齒輪機構，使單一馬達即可達到雙層內外正反轉，創造出極佳的摩爾紋效果，帶給人放鬆、紓壓的感覺。

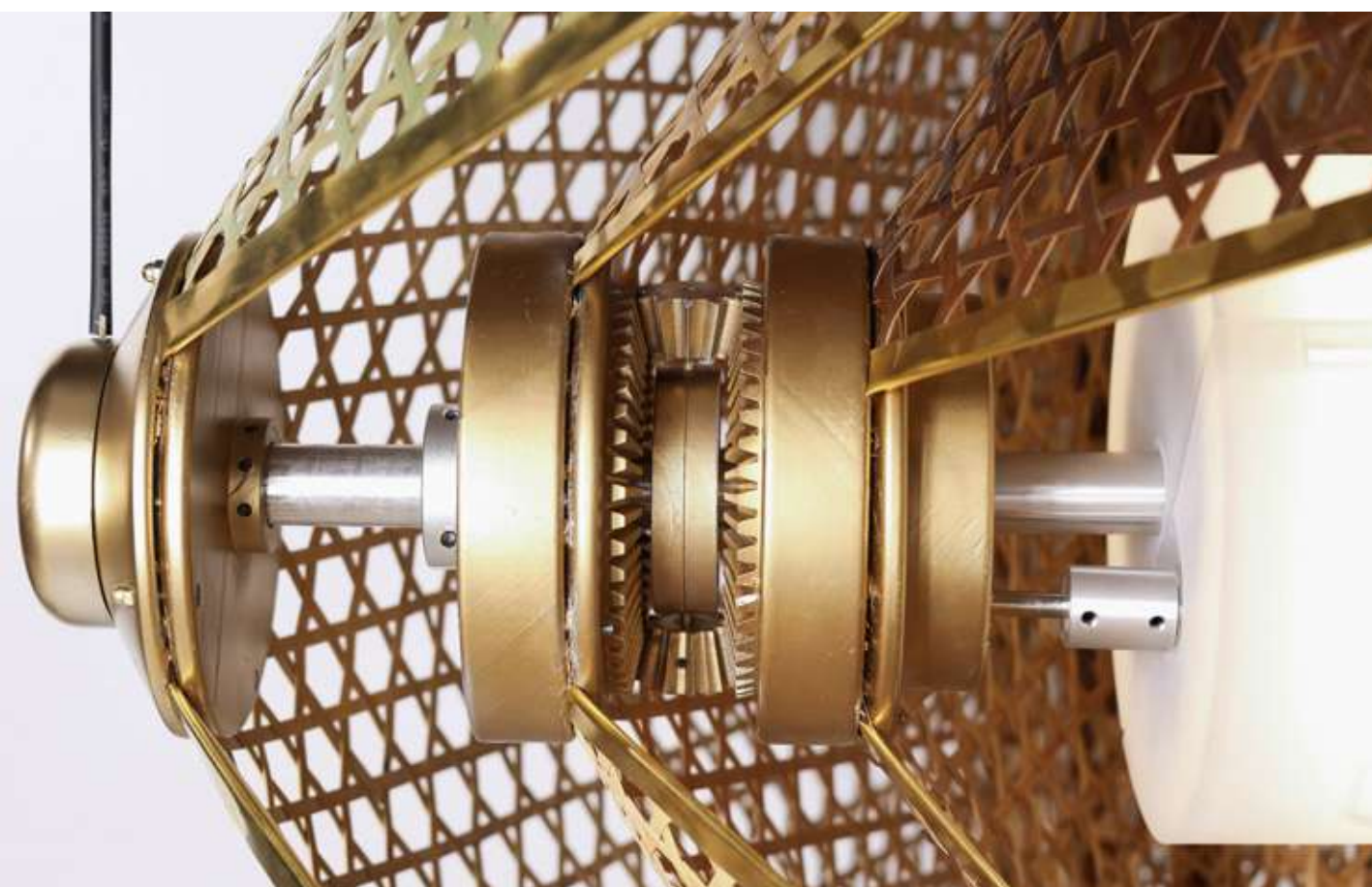
竹子本身象徵著禪意，觀賞這款燈具時，彷彿身心都能沉浸在規律的光影變化中，帶來一種放空、放鬆的感受，讓人感受到家的溫馨與寧靜。

This lighting fixture, designed with an exploration of the changes in light and shadow, integrates the symbolism of a bamboo hat and a conch shell, representing the transformation from the past to growth.

As the fixture rotates, the bamboo weave creates continuously changing images under the light, reminiscent of the processes of sunrise, sunset, or life's journey.

Utilizing a specially designed gear mechanism, a single motor achieves both inward and outward rotation, creating an excellent moiré pattern effect that brings a relaxing and stress-relieving sensation.

Bamboo itself symbolizes Zen, and while observing this lighting fixture, one feels as if both body and mind are immersed in the rhythmic changes of light and shadow, providing a sense of emptiness and relaxation, evoking the warmth and tranquility of home.



總

So?



崑山科技大學 視覺傳達設計系

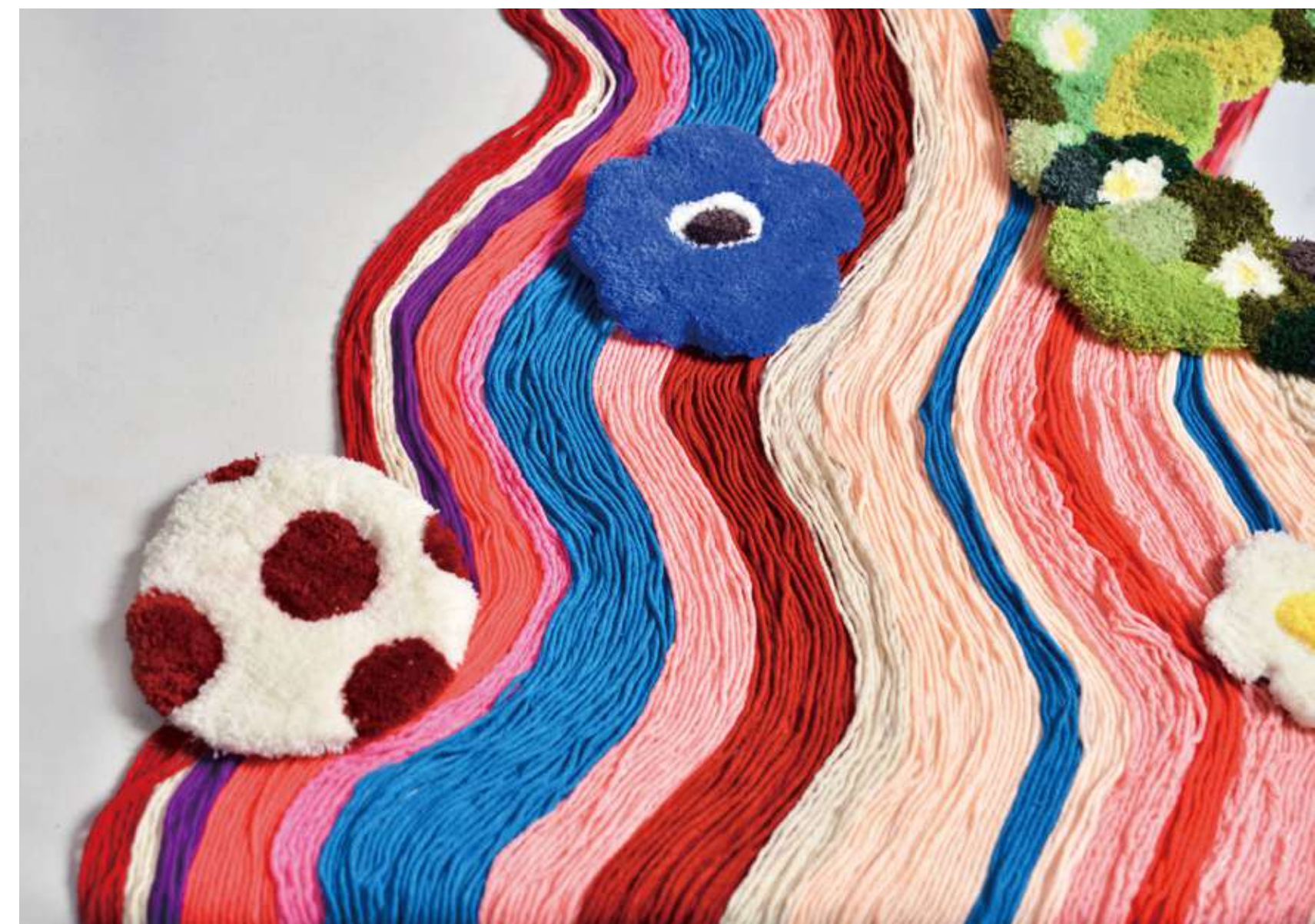
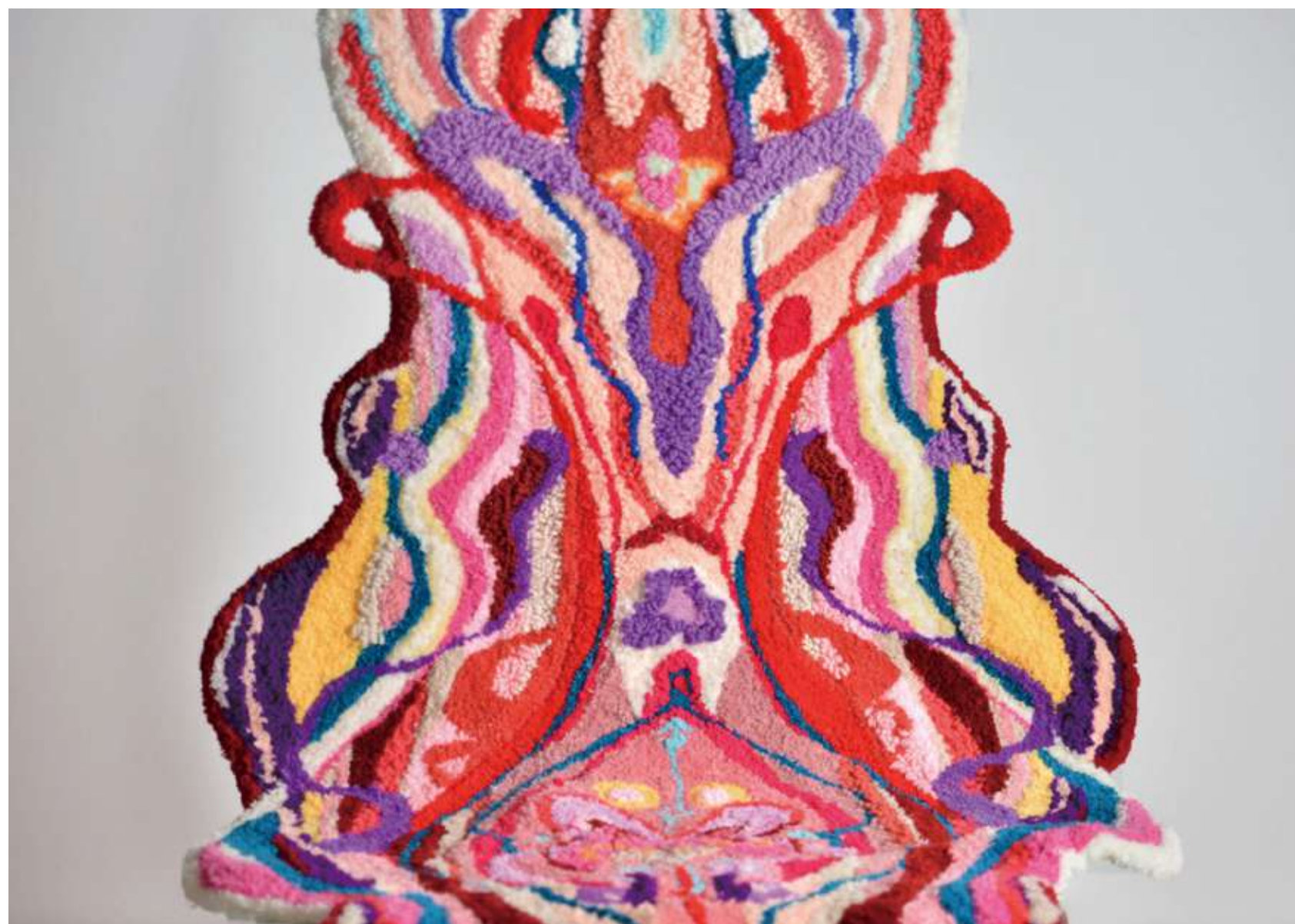
設計團隊 | 蔡幸寧 / 羅珍妮 / 李羿霏

指導老師 | 何炳輝

整體以女性自由及表達自我議題去做發想，以毛線材質的方式製作，主要作品以 12 個花瓶與掛毯做呈現，大掛毯以女性的內在及外貌意象化的形式創作，而花瓶過去是用來貶低女性，我們無法改變過去對於女性的既定印象，以不同花朵符號性的象徵來鼓勵女性重建自我的價值，成為自己想要的模樣。

整體也有如一個花園式的空間，有著綻放的各式小花等，有如在這世上的每個人都有著自己的色彩，都是獨立的個體，如同人本身是不具任何定義的，可以自由的成為想要的模樣，做一個喜歡的自己。

The large tapestry is created in the form of an image of women's inner and outer appearance, and the vase uses symbolic symbols to encourage women to rebuild their own value and become what they want.



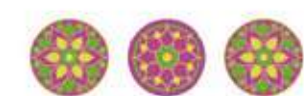
生日快樂

Happy birthday

實踐大學高雄校區 時尚設計學系

設計團隊 | 蕭鈺璇

指導老師 | 謝宜彰



周晬之年

古人在計算年齡時，採用虛歲和周歲的情況都有，有時在同一個時代還會採用不同的計算方法，比如，三國和魏晉時期的人物，有的採用虛歲計齡，還有的採用周歲計齡。



以台灣東方傳統祝壽文化為出發點，結合現代西方慶生文化，使用現代描述手法結合異材質使用，將祝壽狀態以活潑、胡鬧、發瘋般的方式來呈現一場一生的生日驚喜派對。

結合異材質：鋁膜氣球

Taking Taiwan's traditional Oriental birthday celebration culture as the starting point, combined with the modern Western birthday celebration culture, using modern description techniques combined with the use of different materials, the birthday celebration state is presented in a lively, messy, and crazy way to present a birthday surprise party.

Different materials: aluminum film balloons.



二八年華

年齡正當十六歲的少女。如：「她正當二八年華，人見人愛。」



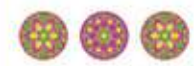
三十而立

「吾十有五而志于學，三十而立，四十而不惑。」三十歲始能自立於社會，並有所成就。



五十知天命

逆來順受，相信命運受個人心念所左右，肯下決心改過遷善，命運就跟著改善。



弱冠之年

泛指男子二十歲左右的年紀。《初刻拍案驚奇》卷七：「法善弱冠時，曾游括蒼白馬，出石室內，遇三神人。」



四十不惑

“四十而不惑”，到了四十歲，不為外物所迷惑



花甲之年

六十歲的年紀。「他雖然已屆花甲之年，但精神體力依舊健旺如昔。」





觸視界

Touch world

工業設計組 | 優選獎

MERIT AWARD

南臺科技大學 創新產品設計系

設計團隊 | 許恩綺 / 高靚芳 / 蘇琳 / 張峰碩 / 楊東里

指導老師 | 程筑鈺

視覺通常主導我們的空間感知，要建立有用的認知地圖，必須有豐富的空間體驗。

在學習宏觀的地理位置時，「大腦中的形象」與「物理空間」一致時越能感到自在，因此以大腦最熟悉的方式建構物理空間會更有效率。

探索式科學教具為盲生提供了全新的學習體驗，以俯瞰式的三次元地形模型為特色，將抽象的世界宏觀轉換成觸手可摸的範圍。

搭配小學自然科學的課本內容，專屬對應紋路讓盲生可以觸摸、感受並探索各種地形特徵，不僅幫助他們理解地域關係，更能夠建立對空間的深刻印象，同時啟發自己的好奇心和創造力，融入自己的學習體驗中。

Vision typically guides our spatial perception. To construct a useful cognitive map, rich spatial experiences are essential.

When learning macroscopic geographical locations, feeling comfortable occurs when the "mental image" matches the "physical space." Therefore, constructing physical space in a way that aligns with the brain's familiarity is more efficient.

The exploratory science tool provides blind students with a new learning experience, featuring an overhead 3D topography model that transforms abstract macroscopic concepts into tangible forms.

Paired with elementary school natural science textbook content, exclusive tactile patterns enable blind students to touch, feel, and explore various terrain features, not only aiding in understanding geographical relationships but also fostering a profound sense of space. Additionally, it sparks curiosity and creativity, integrating into their learning experience.

身障人士生理輔具

Accessible sex toys of disabilities

工業設計組 | 優選獎

MERIT AWARD

亞洲大學 創意商品設計學系

設計團隊 | 李登翔 / 簡士鈞 / 陳旻琪 / 湯羽柔

指導老師 | 沈暉程 / 洪嘉聯



身障人士在滿足生理需求方面，面臨著許多挑戰和限制。

為了打破這些限制，我們希望透過此產品，為身障人士提供一個開放、愉悅的空間。為了滿足下半身癱瘓的身障人士的生理需求，產品引用大腦代償作用的概念，以刺激耳後及脖子後頸敏感帶的方式，讓使用者達到性愉悅的目的。

副產品是為了能讓手指無力、手部無法抓握的身障人士，直接套在手上，能刺激他們想要的敏感帶部位。

氣味也可以刺激人的慾望，所以在使用我們的產品同時，也可以配合香氛蠟燭一同使用。

people with disabilities, there are many challenges and limitations in meeting their physiological needs.

To break these barriers, we hope to provide an open and pleasant space for them through this product.

In order to meet the physiological needs of people with lower body paralysis, the product incorporates the concept of brain compensation.

By stimulating the sensitive areas behind the ears and neck, it helps users achieve sexual pleasure.

The secondary product is designed for people with disabilities who have weak fingers or cannot grip with their hands, allowing them to directly stimulate their desired sensitive areas.

Smell can also stimulate desire, so our product can be used with scented candles for a more enjoyable experience.

布塔吉他

Buetar

工藝設計組 | 優選獎

MERIT AWARD

亞洲大學 創意商品設計學系

設計團隊 | 廖千慧 / 何芝逸

指導老師 | 蕭美村



想像一下，彈奏木吉他時，是否感到單調乏味？或者練習時，是否覺得播放伴奏不夠便利？

為了解決這些問題，Buetar 吉他將 Bluetooth 和 Guitar 結合在一起，讓使用者可以同時透過藍牙播放音樂並演奏木吉他。

這一設計打破了傳統吉他表演方式的界限，探索了更廣泛的音樂創作空間。

Imagine playing an acoustic guitar and feeling bored? Or do you find it inconvenient to play backing tracks when practicing? T

To solve these problems, Buetar Guitar combines Bluetooth and Guitar, allowing users to play music and acoustic guitar at the same time via Bluetooth.

This design breaks the boundaries of traditional guitar performance and explores a wider range of music creation.

非常包裝紙

Labowraptory

國立臺灣藝術大學 視覺傳達設計學系

設計團隊 | 宋姿熹 / 洪郁茹 / 柳宜彤 / 沈昱欣 / 彭綉絜

指導老師 | 李尉郎 / 蔡政旻



包裝紙一直以來都是送禮文化中常見的元素，透過精心包裝體現送禮者的心意。

「非常包裝紙」在包裝紙原先的基礎上，從「以人為本」的角度思考，觀察包裝紙的外觀至送禮的各式情境，重塑紙張結構、圖樣與材質，思考更多可能性，設計出好用、好玩、好摸、愛地球、難找到、機密、結構共七個系列的包裝紙。

「非常包裝紙」以非常態的形式，顛覆大眾認知，進行一場包裝紙的革新。

Wrapping paper is a common element in gift-giving culture, serving as a tangible expression of care and thoughtfulness.

Thinking from a "people-oriented" perspective, Labowraptory observes wrapping paper from unique angles, from its appearance to various gifting scenarios, re-exploring the possibilities of wrapping paper by experimenting with paper structure, patterns, and materials.

We have designed seven series of wrapping paper: Unusually Useful, Unusually Fun, Unusually Tactile, Unusually Reusable, Unusually Hard to Find, Unusually Secretive, and Unusually Structural wrapping paper.

Through unusual design, we challenge society's normal impression of wrapping paper.



實踐大學高雄校區 時尚設計學系

設計團隊 | 雷至錡

指導老師 | 謝宜彰

C'est La Vie 來自法文「這就是生活」，是 22 歲的我對生命的認知，是自我調適的過程，保持靈活，應對不斷變化的需求和挑戰。

我將自我調適的過程概分成以下七個階段

TIE：束縛

TRAP：陷入未做完的夢

SAVE：自覺與自救

MUDDY：混亂、矛盾、拉扯

CHANGE：改變

BURN：能量自燃

RETURN：回歸與釋懷

將七個階段色彩化，從黑過渡到白，到最後的銀色、反光，體現意志所感知自身狀態從低迷的昏暗至產生能量的自體發光，工裝扣環、抽繩等，顯現「自我求生」的生存本能，將自己從內耗中解救，探尋內心自燃的能量。

C'est La Vie, derived from French meaning "That's Life," reflects my understanding of life at the age of 22—a process of self-adjustment, maintaining flexibility to meet ever-changing needs and challenges.

I have divided the process of self-adjustment into seven stages:

TIE: Binding

TRAP: Falling into unfinished dreams

SAVE: Self-awareness and self-rescue

MUDDY: Confusion, contradiction, tug-of-war

CHANGE: Transformation

BURN: Spontaneous combustion of energy

RETURN: Return and liberation

These seven stages are represented in a spectrum of colors transitioning from black to white, culminating in silver and reflections, embodying the perception of will from a state of dim despair to self-generated luminescent energy. Utilitarian buckles, drawstrings, etc., manifest the survival instinct of "self-rescue," freeing oneself from internal struggles and exploring the energy of internal combustion.

陳跡

Traces

實踐大學高雄校區 時尚設計學系

設計團隊 | 朱芳儀 / 曾微凱 / 鍾欣庭 / 蔡宛芸

指導老師 | 林亮吟

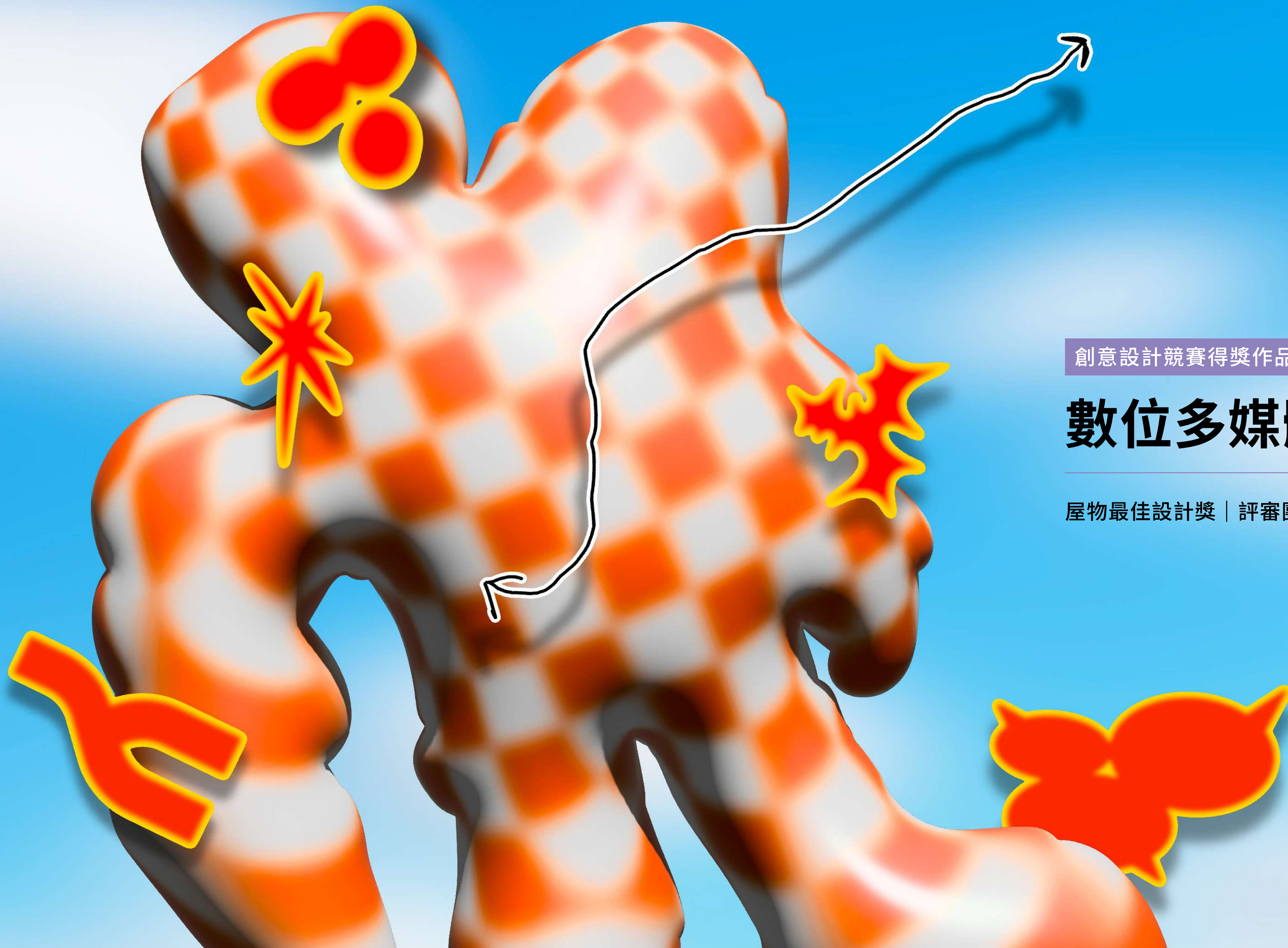
「陳跡」這個主題下，打造一個融合了鐵銹染、草木染和茶染的服裝系列，透過這些古老的染色技法，呈現出一種濃郁的歷史感和時光痕跡。這個系列的創作概念是將過去的痕跡與當下的風格相結合，透過服裝展現出歷史的厚重感和深遠影響。

除了染色技法外，還運用各種特殊的加工技巧來加強服裝的陳舊感，例如刻意製造皺摺、磨損、破洞等。這些加工手法不僅可以增加服裝的質感，還可以讓服裝更貼近主題，展現出真實的歷史感。在風格上，這個系列將以陳舊風格為主，將過去的元素重新詮釋並融入當代設計中。衣服的剪裁可能會參考較為復古服飾的輪廓，但結合現代的流行元素，呈現出獨特的時尚魅力。同時，配件的選擇也將突顯出歷史感，如復古的飾物或配飾，進一步凸顯出整個系列的主題。通過服裝來表達對時間流逝的思考，將過去的痕跡與當下的風格相融合，創造出獨具魅力的服裝作品。每一件衣物都是一段故事的開始，帶著觀者一起回顧過去，感受歷史的厚重，並在當下展現出獨特的魅力。

Under the theme of "Traces of Time," a clothing collection is crafted, integrating the ancient dyeing techniques of rust dyeing, plant dyeing, and tea dyeing. Through these methods, the collection presents a rich sense of history and the marks left by time. The creative concept of this series is to blend past traces with contemporary styles, showcasing the weight of history and its profound influence through fashion.

In addition to dyeing techniques, various special processing techniques are employed to enhance the aged feel of the clothing, such as deliberately creating wrinkles, abrasions, and distressing. These techniques not only add texture to the garments but also bring them closer to the theme, exhibiting a genuine sense of history. Stylistically, the collection primarily embraces an antique aesthetic, reinterpreting past elements and integrating them into contemporary designs. While garment cuts may draw inspiration from vintage silhouettes, they are combined with modern trends to exude a unique fashion charm. Moreover, accessory choices will further highlight the historical aspect, featuring vintage ornaments or accessories to accentuate the theme of the entire collection. Through fashion, the collection expresses contemplation on the passage of time, merging past traces with current styles to create captivating clothing pieces. Each garment marks the beginning of a story, inviting viewers to reminisce about the past, feel the weight of history, and showcase their unique charm in the present.





創意設計競賽得獎作品

數位多媒體與遊戲設計類

屋物最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎



評審召集人

葉彥伯

何理互動設計 / 執行長

對自己的作品有熱情很重要，我們可以從你對細節的要求、簡報的態度感受到。不需要跟隨潮流，強迫自己加一些關鍵字進去，而是你想說的內容真的跟你有很深刻的連結。我連續參與評審的兩三年間，可以看到創作類型的改變和作品精緻度大幅提升，我相信年輕創作者會持續學習新的技術，來詮釋自己的想像，因此我們選出來的獎項或是建議，可以參考就好，因為下一個世代，是每一個年輕創作者自己的時代，你們會有專屬的表達能力和語彙。



評審 互動多媒體組

宋恆

如牧創新有限公司 / 創辦人暨總監

很可惜互動多媒體組的作品越來越少，期待大家未來多嘗試數位互動體驗創作，可以將數位內容透過感應器、體感互動、VR等比較新奇的方式，讓用戶來做體驗。今年遊戲設計組的作品相對成熟，我想是因為現在工具越來越普及，包含 AI 以及市面上的遊戲引擎、遊戲模組化，對遊戲開發的同學是一大優勢。我常常鼓勵同學把自己當成專業人士，如果在參展時，產品已經上線至遊戲平台並且可以下載，你的作品就能夠得到市場上面的驗證，不需要費力說服評審或玩家自己的遊戲有多好玩。



評審 互動多媒體組

蔡奇宏

C-LAB 臺灣當代文化實驗場 科媒平台
研發企劃 主任

我第一次擔任青春設計節的評審，作品都讓我蠻驚艷的，題材多元包含關心在地或是弱勢，完整度和品質都非常高，讓評審們討論非常久。作品的概念能不能引起觀眾、使用者的共鳴相當重要，因此我在評審作品時，第一眼能不能夠引起我的共鳴是第一要件。我期待同學們可以加強行銷宣傳，練習把自己的作品透過影像、圖片及文字清楚地表達出來。青春設計節提供了學生們展示作品的寶貴機會與大眾對話，無論得獎與否，相信都能從中獲得回饋和收穫。



評審 遊戲設計組

陳威帆

Fourdesire 四合願 / 執行長

我很看重作品的完整性，整合想表達的概念跟想要呈現的媒材，去述說一個很好的故事。以一個遊戲為例，它的遊戲機制、美術風格跟這個遊戲想要講的概念是不是能夠完整的整合，不是只偏重其中一個面向，而是方方面面都照顧好的作品才是完整的。熱情也很重要，因為像我們製作遊戲，往往都是一半商業一半藝術，兩者都需要照顧到。對自己想要表達的事情保持熱情，並把自己喜歡的東西放在作品裡面，再好好包裝，很開心今天有看到很多這樣的作品。



評審 遊戲設計組

劉子勤

有病制作 / 執行長

隨著遊戲引擎越來越普及，看得出來學生們使用起來更加得心應手。我想鼓勵大家在求學階段，大膽的去玩耍、看書、體驗生活，在生活裡面找到一些對於情感的激盪，把自己喜歡的東西放進你的作品裡面，然後讓更多的玩家去玩到，這是我更想看到的事情。當技術力已經到達高原期的時候，我們可以從其他地方去做出差異化，讓玩家有更多不同的體驗。我也很看重學生的企圖心和熱情，從他們自信的神情，就會讓我覺得這遊戲一定很好玩，這也是我一直想在學生作品裡面看到的。



評審 創意數位影片組

陳彥安

沿岸製作 / 負責人暨創意總監

整場評選結束後，我想建議同學們可以用最有熱忱的方式來跟大眾做溝通，如果有足夠的熱忱，反而可以去隱藏一些作品中不足之處。如果只是在比較創作手法的話，其實有很多可以評比的，而作品有沒有足夠的策略性和積極度，評審都看得出來，到最後一關，我會比較想看到同學有沒有花足夠的時間做前期研究、田野調查或是如何把這些資料轉換到作品裡面。我覺得做作品是一回事，那另外就是如何讓受眾完整看到專案的全貌。如果只有三分鐘的時間，應該要更有效地進行簡報及介紹。



評審 創意數位影片組

劉哲均

異影業 / 負責人

創意數位影片組的作品，我主要會看作品分鏡或腳本方面是否流暢，是否有讓人驚喜的橋段或是動作是否順暢。有注意到有些學生在簡報時，會提到他原本的創作方向，可能因為老師或其他人的建議，調整之後反而沒那麼吸引人。我想鼓勵大家可以堅持自己最初的想法，多方嘗試，有想法就做出來，大膽放手去做。

鏢妖

kaoyao

正修科技大學 數位多媒體設計系

設計團隊 | 王宥田 / 潘文全 / 劉璟懋 / 黃昱凱 / 陳偉銘 / 劉曜華

指導老師 | 殷聖楷 / 朱哲慷



遊戲提供了多樣的操作和挑戰，從戰鬥到休閒娛樂應有盡有。在城鎮中，玩家可以參與刮刮樂、轉盤、猜大小等有趣的小遊戲，與迷因角色互動，增添遊戲的趣味性。

這些活動不僅讓玩家放鬆身心，還有助於提升角色能力和地位。

除了娛樂，遊戲還融入了管理和策略性要素。玩家需謹慎管理資金，防止叛亂發生，制定有效佔領計劃，擊敗地區幫派老大並占領城鎮，擴張勢力。

這種策略性玩法考驗智慧和決策能力，增加遊戲挑戰性和持久度。

最終目標是成為各地區的霸主，擊敗所有幫派成員並占領每個區域。玩家可收取保護費、招募各地勢力為手下，享受刺激戰鬥體驗。

The game offers a diverse range of activities and challenges, from combat to recreational entertainment.

In the town, players can engage in fun mini-games like scratch-offs, spin-the-wheel, and high-low guessing games, interacting with meme-inspired characters to add a touch of humor to the experience.

These activities not only provide a relaxing break for players but also help to improve character abilities and social status.

In addition to entertainment, the game incorporates management and strategic elements. Players must manage their finances carefully to avoid rebellion, devise effective takeover plans, defeat regional gang bosses, and take over towns to expand their influence. This strategic gameplay requires intelligence and decision-making skills, enhancing the challenge and longevity of the game.

The ultimate goal is to become the overlord of all regions, defeating every gang member and taking over each area. Players can collect protection fees, recruit regional forces as underlings, and enjoy thrilling combat experience.



張醫濕

歡迎光臨! 要果積健保點數嗎







台灣價值

加次工作室出品!

最強の陣頭音因仔

知曉天命的少年啊

!!!!

鏢娘

決戰2024

激戰

火王爺!

花花百貨

HuaHuaMall

互動多媒體組 | 評審團獎

JURY PRIZE

崑山科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 林信翰 / 陳翊瑄 / 陳佩汝 / 盧夢茜 / 呂若綺 / 林依蓁

指導老師 | 顏子斌 / 雄效儀



花花百貨
HUA HUA MALL

在社會的快速變遷下，消費為當代人們帶來快樂與滿足的同時，也造成了負面影響，將花花百貨作為當代消費世界的縮影，以「眼花撩亂的花錢聖地」為標語創造而成。

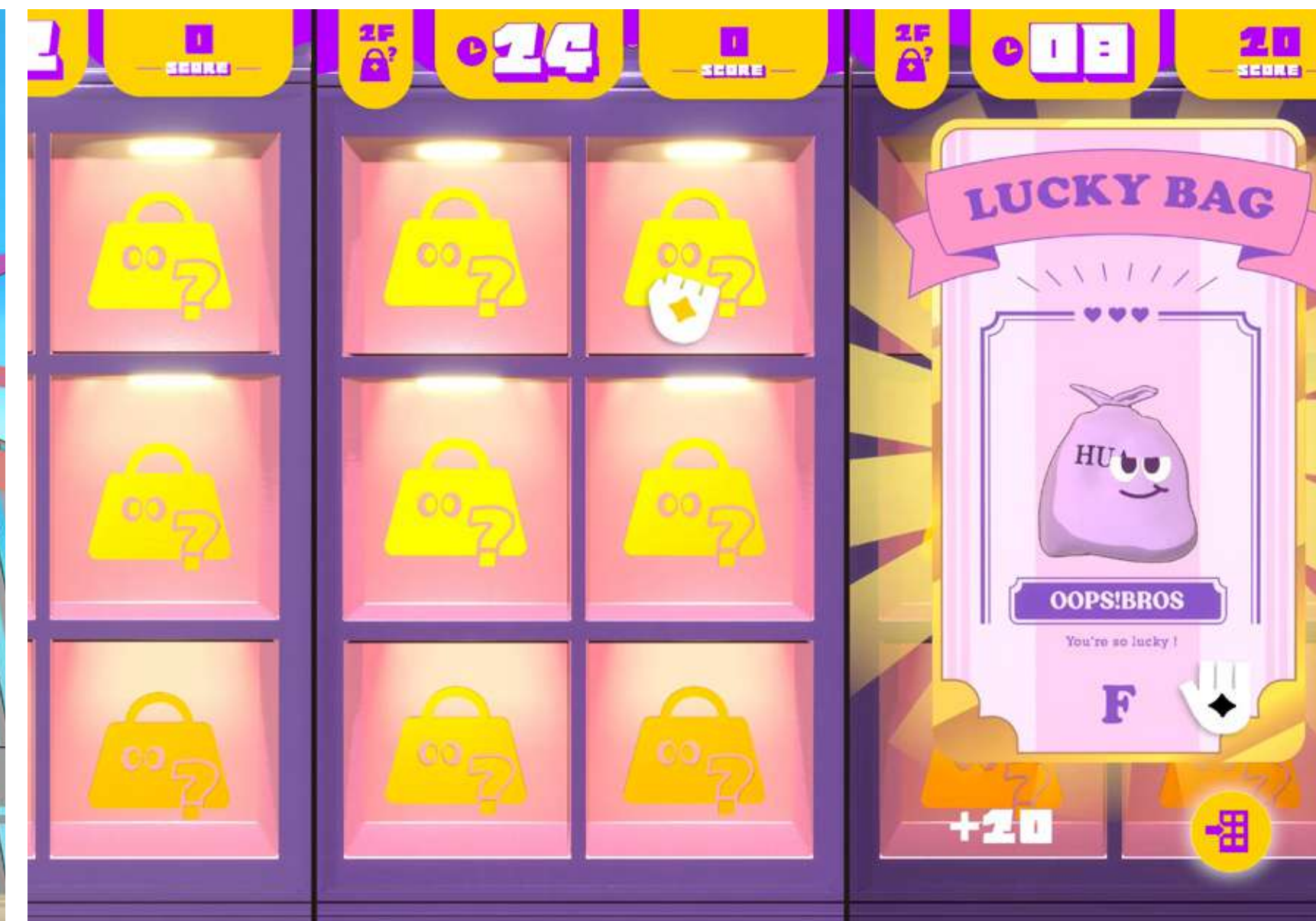
利用百貨公司分區的特性，設計出 5 個樓層及關卡，如 2 樓運動用品區 - < LEVEL UP! >、4 樓 3C 用品區 - < 爭 PHONE 時刻 >……。在各關探討現今消費議題與現象，玩家可選擇 3 個關卡遊玩，遊戲的最後，玩家於展場會收到實體發票機角色所印製出的發票，上面紀錄著遊玩關卡、分數、總花費以及消費稱號。

花花百貨以 3D 場景及角色呈現，結合互動技術，讓玩家有免控制器的遊玩體驗，以此輕鬆的感受消費議題。

In the rapid changes of society, consumption brings happiness and satisfaction to contemporary people, but also causes negative impacts. Hua Hua Mall serves as a microcosm of the contemporary consumer world, created with the slogan "The Dazzling Spending Sanctuary".

Utilizing the segmentation of department stores, we design five floors and levels, such as the sports equipment section on the second floor - <LEVEL UP!>, and the 3C products section on the fourth floor - < 爭 PHONE 時刻 >. In each level, contemporary consumption issues and phenomena are explored. Players can choose to play three levels. At the end of the game, players will receive physical receipts printed by a character resembling a cash register, recording the levels played, scores, total spending, and consumer title.

Hua Hua Mall is presented in 3D scenes and characters, combined with interactive technology, providing players with a controller-free gaming experience to easily experience consumer issues.



靈魂整理師 - 娃娃的邀請

Soul Organizer - doll's invitation

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 侯閔睿 / 陳芷瑩 / 宋紘名

指導老師 | 廖世傑



「靈魂整理師」想要帶給玩家一個簡單操作，卻能擁有超多組合的遊戲體驗。

在策略上玩家可以選擇怎麼連線？連線哪種顏色？攜帶那些技能的夥伴？在甚麼時機連線發動？怎麼組合夥伴的技能？…等等，這樣複雜的選擇，最後都只需要透過玩家簡單的「一筆畫連線相同顏色的珠子」就能夠達成。

尤其引入了大富翁路徑的機制，讓原本的消除類遊戲有另一維度的變化，熟悉的踩格子，停留後可以升級，這樣懷舊的玩法也被融入遊戲中，不一樣的格子給我們遊戲帶來更多的可能性。

我希望這是一款上手容易，上限度也高的遊戲。

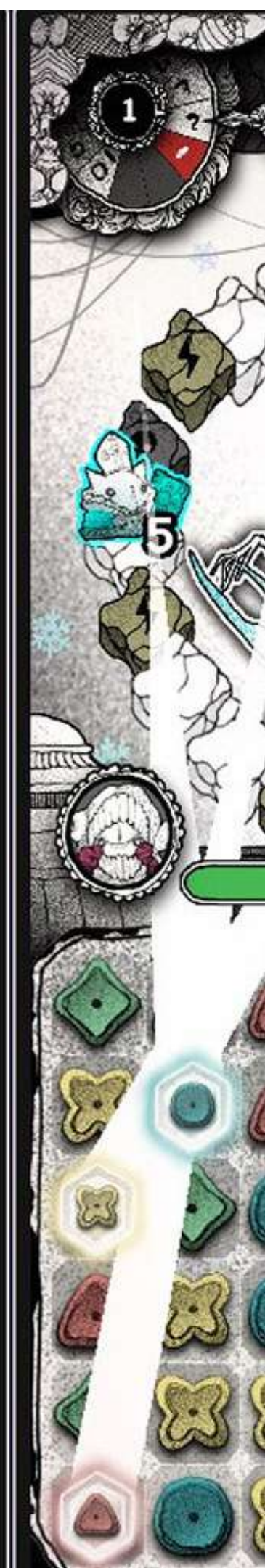
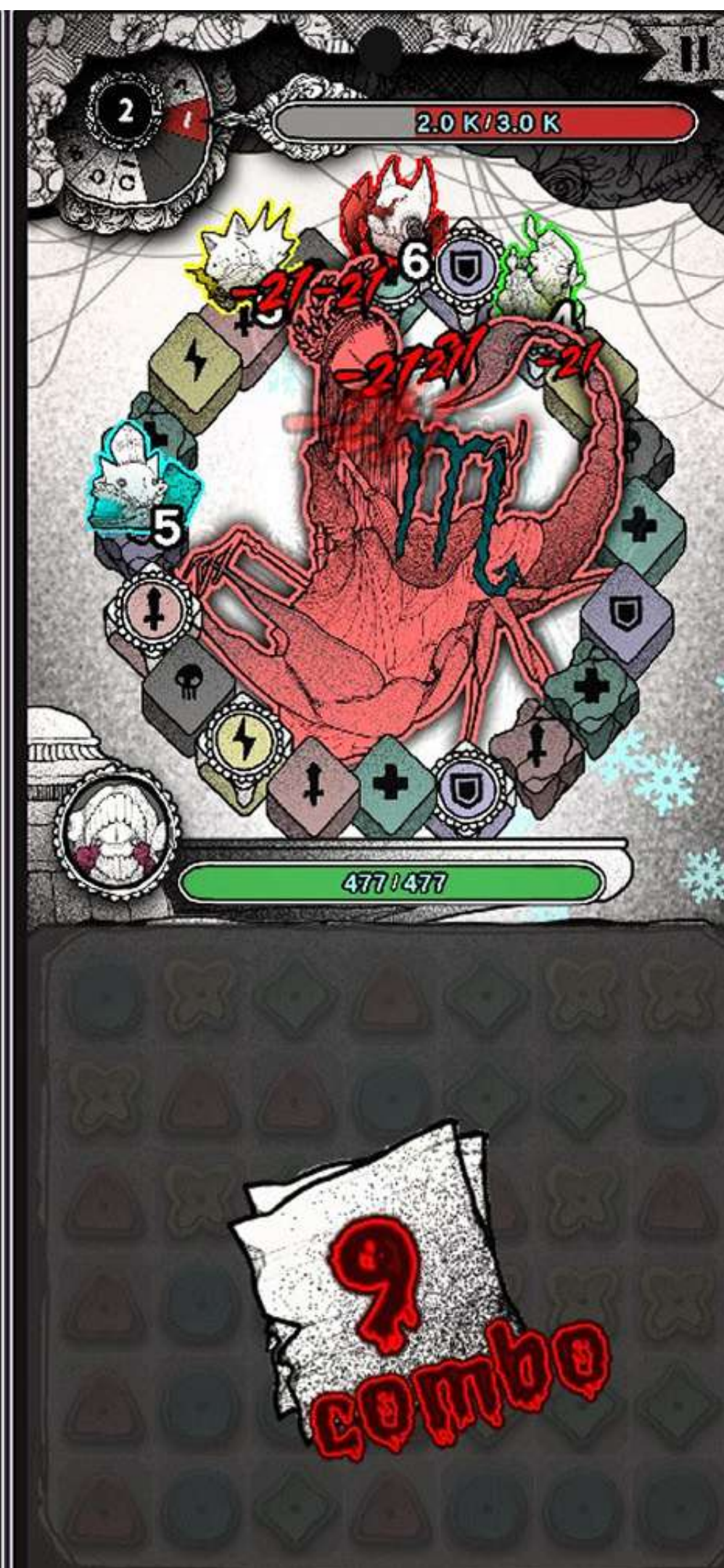
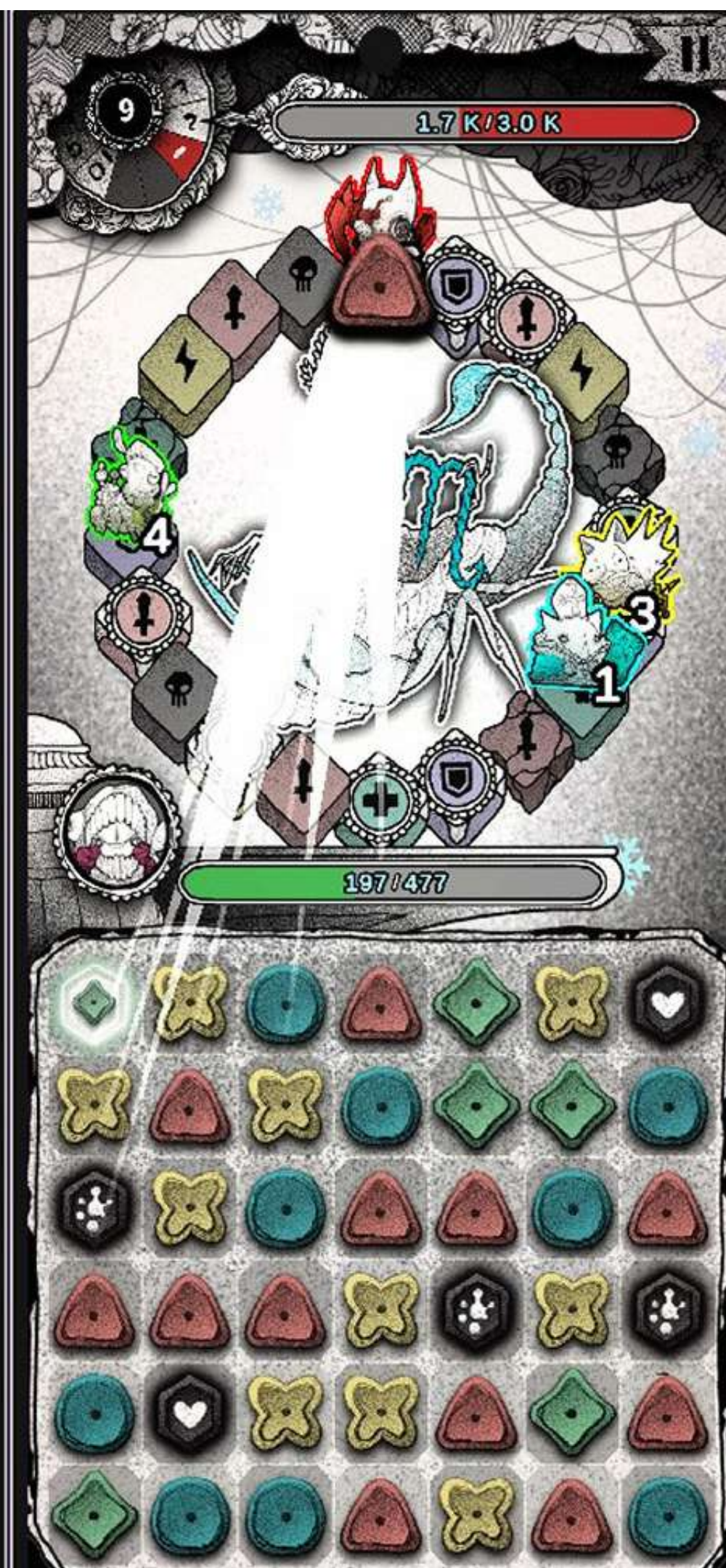
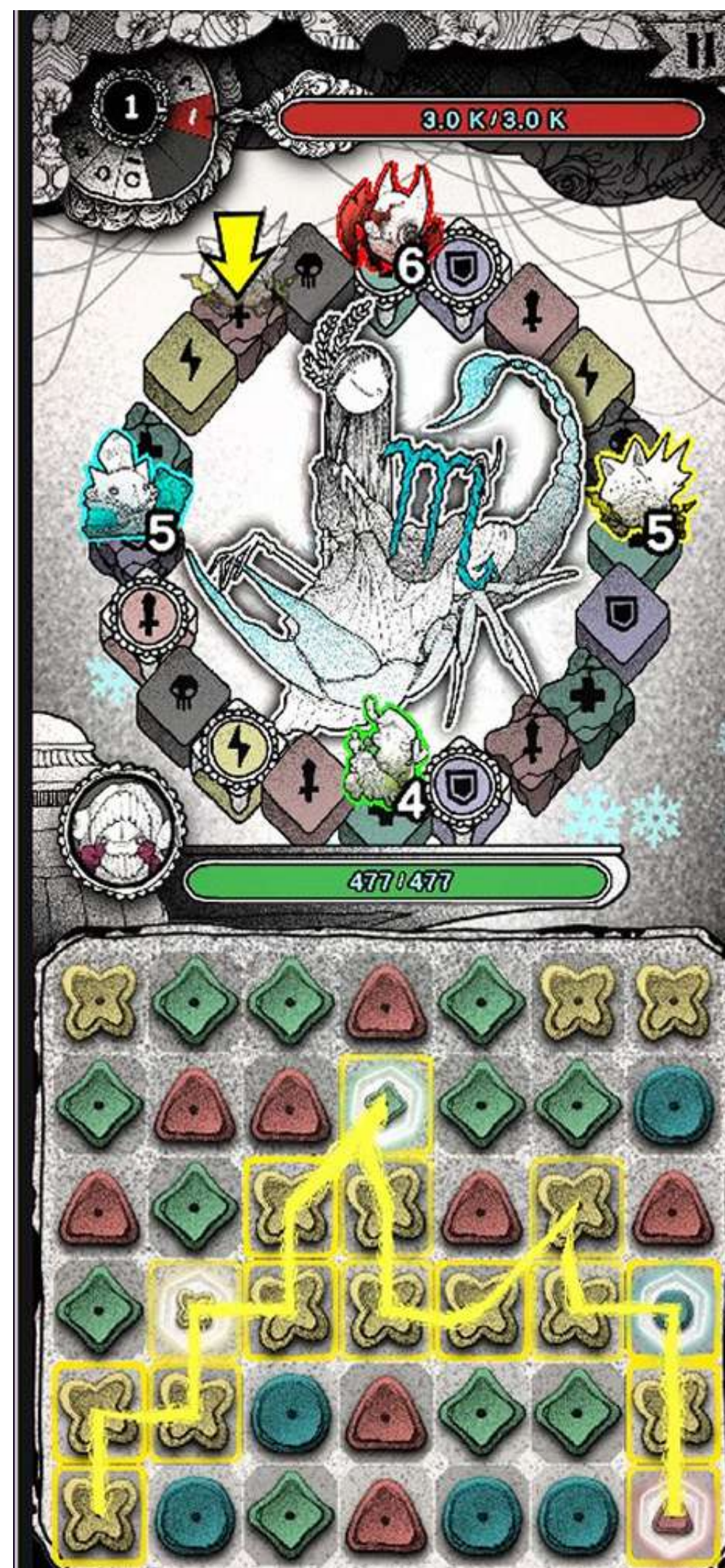
The 'Soul Organizer' aims to give players a simple operation while offering a gaming experience with a wide range of combinations.

Strategically, players can choose how to connect, which color to link, which companions to bring with specific skills, when to trigger a link, and how to combine companion skills. Despite these complex choices, everything is achieved through a simple mechanism where players draw a line to connect beads of the same color.

The inclusion of a Monopoly-style pathway system introduces a new dimension to the traditional tile-matching game.

The familiar gameplay of stepping on squares and leveling up after stopping brings a nostalgic touch, enriching the game with retro elements. The different Monopoly pathway squares create additional possibilities for the game.

I hope this game is both easy to pick up and has a high skill ceiling.



織夢：夢境褪去之時

Weave a dream

創意數位影片組 | 評審團獎

JURY PRIZE

南臺科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 蔡佳融 / 陳丙漢 / 陳韡昕 / 林云筑 / 黃芊婷

指導老師 | 劉千凡 / 陳鴻源

人類小女孩和毛茸茸的布偶生活在一起，原本幸福溫馨的時光，卻因為小女孩不小心弄掉了拉普身上的鈕扣而發生變化。儘管小女孩試著要將布偶復原，但布偶卻在反覆修補的過程中變得破爛不堪。最後布偶的棉花漏光，從此消失在小女孩的世界中。

人們的日常生活是由大小不一的喜怒哀樂組合而成，但夾雜在其中的微小情緒卻總是容易被遺忘。

因此，我們想透過擷取日常生活中那微小的感傷來作為動畫理念，並藉此點出動畫中的核心問題：「若當一段美好的記憶到頭，只剩下失落和茫然，我們又該如何面對？」

The human girl and the fluffy doll lived together in happiness and warmth, but their lives took a turn when the girl accidentally lost a button from the doll's body.

Despite the girl's attempts to repair the doll, it became tattered and worn during the repeated fixing process. Eventually, the doll's cotton leaked out, disappearing from the girl's world forever.

People's daily lives are composed of a combination of various emotions, but the tiny feelings intertwined within are often easily forgotten.

Therefore, we aim to extract these subtle emotions from everyday life as the concept for our animation, highlighting the core question: "When a beautiful memory comes to an end, leaving only loss and bewilderment behind, how do we confront it?"





俚說

Slang talk

樹德科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 鄭智慧 / 潘琮崑 / 黃勁維 / 李君惟 / 卜昱榕

指導老師 | 李昂軒

隨著台灣社會文化與國際接軌，台灣的鄉土文化俗諺逐漸式微，本專題核心要素以「台灣俚語互動式有聲 APP 與卡牌設計」利為主要方向，用台灣本土流傳的俚語俗諺與新穎多元的創作風格相結合，來展現台灣特色的俗文化。

本組市調後精選 32 句生活常用俚語，共分四篇，事業、親情、勸世、生活。

使用「台灣俚語互動式有聲 APP」來運用，並且結合卡牌套組，與口袋書透過卡牌上右下角的 QR-CODE，即可跳轉到 APP 頁面，內容包含發音及英譯與註解。

卡牌與口袋書結合也可做出具有互動性質的教育模式，以達到在寓教於樂中推廣。

With the integration of Taiwan's social culture and international standards, Taiwan's local culture and proverbs are gradually declining, and the core elements of this topic are based on the benefit of "Taiwanese slang interactive audio APP and card design", and use Taiwan's local slang and proverbs combined with novel and diverse creative styles to show Taiwan's popular culture.

After the market survey of this group, 32 commonly used slang sentences in life are selected, which are divided into four articles, career, family, persuasion, and life.

Use the "Taiwanese Slang Interactive Audio APP" to use it, and combine it with the card set, and the pocket book can jump to the APP page through the QR code in the lower right corner of the card, including pronunciation, English translation and annotation.

The combination of cards and pocket books can also make an interactive educational model, so as to achieve the promotion of entertainment and education.





琉學日記

Liuqiu Studies Diary

互動多媒體組 | 優選獎

MERIT AWARD

台南應用科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 巫懿旻 / 胡淨慧 / 高慧君 / 吳姍霓 / 毛萱儒 / 黃品甄 / 劉庭安

指導老師 | 王聖文

為減緩小琉球觀光發展對潮間帶生態的破壞，我們與當地生態導覽協會合作，設計了 30 種潮間帶生物的 AR 圖卡。

透過插畫、動畫和文字介紹，呈現生物的外貌、分類、習性、食性等資訊。

用 AR 能讓遊客在手機或平板上觀看生物的動畫活動，即使無法實地觀察也能了解生態環境。

藉此，我們希望增加對生態的認識，減少不當接觸和觀賞帶來的破壞，達到環境保育的目的。

To address the ecological damage caused by tourism development in the intertidal zone of Xiao Liuqiu, we partnered with the local ecological tour guide association to design AR cards featuring 30 intertidal organisms.

Through illustrations, animations, and written descriptions, these cards provide information on the appearance, classification, behavior, and diet of the organisms. This technology enables tourists to observe the real-life activities of these organisms on their smartphones or tablets, allowing them to understand the ecological environment even when unable to visit the site in person. Through this initiative, we aim to increase awareness of the ecosystem, reduce damage caused by improper interaction and viewing, and achieve environmental conservation goals.

By educating visitors about the delicate balance of the intertidal ecosystem, we hope to foster a greater sense of responsibility and stewardship towards preserving this valuable natural resource for future generations.

琉學日記

琉球潮間帶AR生態圖卡

妥善 - 妥瑞兒校園創意教材設計

Appropriate-Turrel Campus Creative
Teaching Materials Design

互動多媒體組 | 優選獎

MERIT AWARD

正修科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 李宥緝 / 林佩璇 / 周宛縈

指導老師 | 黃郁升 / 賴岳興 / 林育靚 / 吳守哲 / 伍柏翰 (國立台南大學數位學習科技學系)



本教材以介紹妥瑞氏症為主題，進行校園教材設計，將圖文知識書和課堂互動同理心教具作為教材的內容主軸，來讓校園內的師生對妥瑞氏症有所認識。

圖文知識書以插畫呈現，介紹患者的症狀和日常生活中的飲食需求，透過手機感應 NFC 提供相關音訊資訊來加深理解。

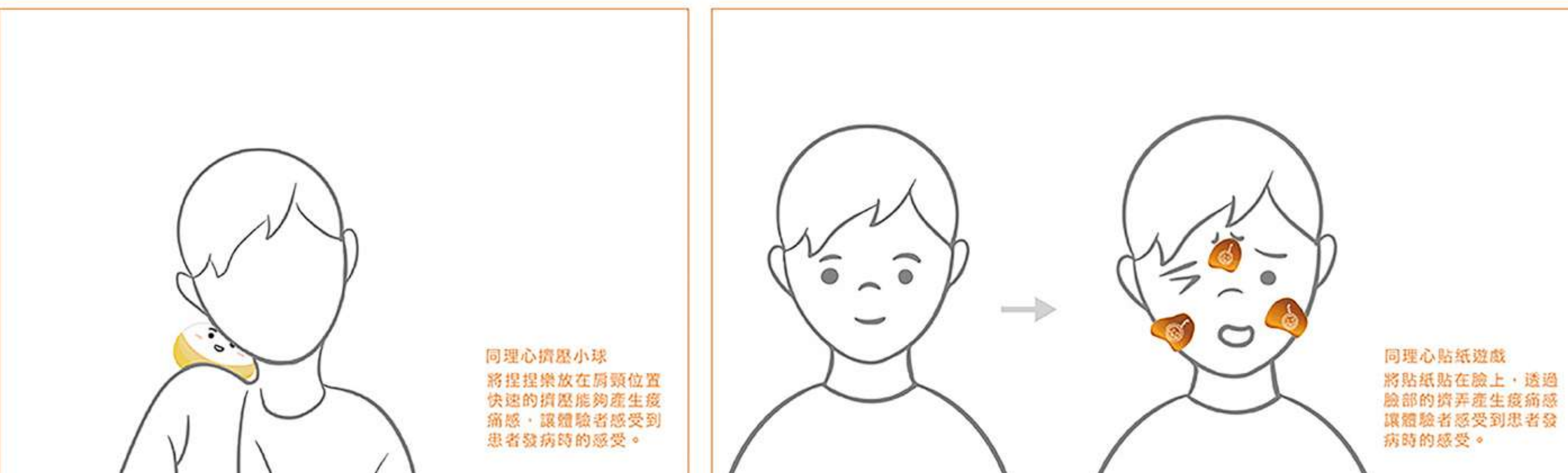
互動同理心教具運用貼紙和小抱枕為教具，通過臉部與身體的擠壓產生出酸痛感，以此來體會患者發作時的狀態，讓人更能夠去感同身受。

經由此教材讓學生們增加對於患者的理解與體諒，產生同理心，避免霸凌的產生，也能加強患者對於自己病症的認識，以及如何適應生活，來真正的幫助患者。

This textbook is designed with the theme of introducing Tourette's Syndrome. It uses graphic knowledge books and classroom interactive empathy teaching aids as the main content of the teaching material to let teachers and students on campus have an understanding of Tourette's Syndrome.

The graphic knowledge book is presented with illustrations to introduce the patient's symptoms and dietary needs in daily life, and provides relevant audio information through the NFC sensor on the mobile phone to deepen understanding. The interactive empathy teaching aid uses stickers and small pillows as teaching aids to create a sense of pain through the squeezing of the face and body, so as to understand the state of the patient during the attack and make people more empathetic.

Through this teaching material, students can increase their understanding and consideration for patients, develop empathy, and avoid bullying. It can also strengthen patients' understanding of their own illnesses and how to adapt to life, so as to truly help patients.



同理心擠壓小球
將捏捏樂放在肩頸位置
快速的擠壓能夠產生疲
痛感，讓體驗者感受到
患者發病時的感受。

同理心貼紙遊戲
將貼紙貼在臉上，透過
臉部的擠壓產生疲痛感
讓體驗者感受到患者發
病時的感受。

鹽序

Salt Festival

台南應用科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 沈靜珊 / 賴欣毓 / 陳昀萱 / 伍宥達 / 許華羚 / 謝閔傑

指導老師 | 鐘凱瀚



鹽不僅在食品中具有保存功能，也被傳統信仰視為護身符或神聖物品。南鯤鯓代天府每年舉辦鹽祭，將祈福與鹽業結合。然而，鹽祭儀式繁瑣，難以推廣給大眾。

本研究旨在利用手機影像敘事，讓更多人以簡易方式理解鹽祭。

透過歷史資料調查及與鹽業工作者交流，我們以互動式海報展現鹽祭過程，藉此探討如何提升鹽在傳統文化中的關注度。

Not only does salt serve as a preservative for food, it is also considered a talisman or sacred object in traditional beliefs. Every year, Nankunshen Daitian Temple holds a salt festival, combining blessings with the salt industry.

However, the intricate rituals of the salt festival make it challenging to promote to the public. This study aims to utilize mobile video storytelling to allow more people to understand the salt festival in a simple way.

Through historical research and communication with salt industry workers, we use interactive posters to demonstrate the salt festival process, exploring how to increase attention to salt in traditional culture.



真相編織

Truth Weaver

遊戲設計組 | 優選獎

MERIT AWARD

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 顧雯茵 / 李瑛琇 / 黃歆茹 / 凌雅儒 / 鄭至軒 / 陳廷語

指導老師 | 吳思璿 / 謝承勳

《真相編織》是圍繞凶殺案展開的懸疑推理遊戲，利用 360 度環景呈現漫畫敘事。

遊戲中玩家將扮演一名自由記者，被迫捲入一起疑點重重的命案之中，並逐步還原事件全貌。

"Truth Weaver" is a suspenseful detective game centered around a murder case, utilizing 360-degree panoramic views to present the narrative in a comic book style.

In the game, players take on the role of an investigative journalist, involuntarily entangled in a murder riddled with suspicions, gradually piecing together the complete picture of the incident.

戰士貝爾

Bear Warrior

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 許庭瑋 / 蘇浩維 / 呂昌衡 / 林韋昕 / 黃璿蓁

指導老師 | 謝承勳 / 孫志誠 / 邵茂坤

戰士貝爾是一款 3D 上帝視角動作解謎遊戲，是關於一位孤兒代替養父剷奸懲惡的故事，主角的大劍可以與關卡中的可見元素互動，用來破解阻礙、斬殺敵人。

希望容易上手的操作和可愛的畫風能让更多人享受這款遊戲。

Baer Warrior is a 3D Third-person action puzzle game. It is a story about an orphan who takes the place of his adoptive father and fights against crime.

The protagonist's sword can interact with specific elements in the level, allowing it to solve puzzles and defeat enemies.



諾拉

NOLA

樹德科技大學 動畫與遊戲設計系

設計團隊 | 黃宥彰 / 李旻蔚 / 張睿芝 / 蔡星汝 / 陳婕柔

指導老師 | 鄧樹遠



《NOLA》是一款 2D 橫向卷軸動作解謎遊戲，奇幻唯美的遊戲美術風格所創作而成，以 "光" 為主軸來融合關卡。

遊戲中以結晶化來表示光害對大自然的侵蝕，而被結晶所侵占的居民則代表著在現實中因光害導致失眠焦慮的人們，在森林中因結晶損壞或變的凶險的機關，也表示著光害使大自然、動物、植物甚至人們都在生活中漸漸變得困難凶險難以前進。

在遊戲中以結晶化的方式來詮釋光害對環境帶來的影響，玩家須透過冒險解謎拯救即將毀滅的森林，過程中了解到森林為何走向衰亡，了解一場起源於善意但最終卻導致森林險些衰亡的淒美故事。

"NOLA" is a 2D side-scrolling action puzzle game with a beautiful art style, revolving around the theme of "light."

In the game, the encroachment of light pollution on nature is represented by crystallization. The inhabitants ultimately consumed by the crystals symbolize people in reality who suffer from insomnia and anxiety due to light pollution.

As players encounter levels in the forest damaged or made perilous by crystallization, it signifies how light pollution gradually makes life difficult and hazardous for nature, animals, plants, and even people.

Through the depiction of crystallization in the game, players gain insight into the erosion of nature caused by light pollution.

The challenges presented in the forest due to crystallization serve as a reminder of the difficulties and dangers faced by all living beings as a result of light pollution, making life increasingly difficult and perilous.

連環畫

ComicStrip

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 周筱真 / 陳葦茜 / 杜欣怡 / 李佳穎 / 陳宥柔 / 郭書廷

指導老師 | 孫志誠 / 謝承勳



漫畫家在作畫時為了表現物體的運動狀態會在物體周圍繪製效果線，我們以此作為創作概念，在遊戲中將利用不同線條的變化來模擬不同的動態效果，並配合一系列獨立的漫畫格子，玩家可以通過單獨旋轉某一畫格中的視角來探索其他區域，也可以通過此方式來連接不同畫格中的平台，進而使用效果線來解決謎題。

在這彩色的漫畫世界中，玩家會化身為遊戲中的主角琪琪，她得知這個世界被來歷不明的怪物入侵，據說只有利用黃金畫筆的力量才能阻止這個世界繼續淪陷，為了到更多地方尋找黃金畫筆，她不得不取得足夠的墨水瓶來讓故事繼續下去。

The game is presented as a comic strip, where you can rotate the camera within a frame to see other hidden areas, and use different effect lines to change the physical state.



Rainbbit

Rainbbit

創意數位影片組 | 優選獎

MERIT AWARD

南臺科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 李珮瑜 / 羅章婷 / 周思妘 / 王蕙瑄 / 吳郁誼

指導老師 | 李雅雪 / 高逸峯

我們選用停格動畫的手法，並以社交恐懼作為主題構思，社交恐懼的特點是雖然渴望與他人交流，但卻因焦慮而不敢踏出那一步。

故事中的主角內心存在著與他人交流的恐懼，對於「社交」這個概念，在主角眼中被誇大，因此他更多的時間都待在房子裡。

這個房子成為了主角的避風港，代表著他的內心世界，並透過漏水的情節來反映主角在社交場合中的緊張程度。

We have chosen the method of stop-motion animation and taken social fear as the theme. The characteristic of social fear is that, although we are eager to communicate with others, we are afraid to take that step due to anxiety.

The protagonist in the story harbors a fear of communicating with others.

The concept of "socializing" is exaggerated in the protagonist's eyes, leading him to spend more time indoors. This house has become the protagonist's safe haven, representing his inner world and reflecting his nervousness in social situations through the leaking plot.



Goblin.mp4

Goblin.mp4

創意數位影片組 | 優選獎

MERIT AWARD

南臺科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 謝瑋茹 / 周品岳 / 許文綺 / 陳立瑜 / 王維君 / 蔡惠心

指導老師 | 李雅雪

主旨：

如果一個動畫角色獲得了意識他會做出什麼選擇？自由？更強大的能力？想成為真實的存在？乖乖接受自己已經結束的命運？

作品特色：

一、希望能讓觀眾享受 2D 動畫世界內的無限可能，也想創作出我們追求呈現的畫面。

二、使用複合媒材及大眾所認識有共鳴的致敬畫風或特效，讓觀眾能感受到創作帶來的樂趣。

三、藉由主角哥布林，讓觀眾去思考：當你得知你身處在一個虛擬世界時，你會做出什麼樣的抉擇？

Introduction:

Imagine if an animated character suddenly became aware of their existence. What choices would they make? Would they seek freedom, power, or accept their scripted fate?

Project Features:

1. We hope to transport the audience into the Infinite potentials realms of 2D animation, crafting visuals that resonate with our vision.

2. By blending multiple media, esteemed styles and effects, we aim to ignite a sense of joy and creativity in our viewers.

3. Through the character Goblin, we challenge the audience to ponder their choices in a virtual world scenario.



生日快樂

Happy birthday

創意數位影片組 | 優選獎

MERIT AWARD

實踐大學高雄校區 實踐大學高雄校區

設計團隊 | 蕭鈺璇

指導老師 | 謝宜彰

以台灣東方傳統祝壽文化為出發點，結合現代西方慶生文化，使用現代描述手法結合異材質使用，將祝壽狀態以活潑、胡鬧、發瘋般的方式來呈現一場一生的生日驚喜派對。

結合異材質：鋁膜氣球

Taking Taiwan's traditional Oriental birthday celebration culture as the starting point, combined with the modern Western birthday celebration culture, using modern description techniques combined with the use of different materials, the birthday celebration state is presented in a lively, messy, and crazy way to present a birthday surprise party.

Different materials: aluminum film balloons.

創意設計競賽得獎作品

建築與空間設計類

城市商旅最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎





評審召集人

吳漢中

社計事務所 / 執行長

可以更有批判性，有些同學有找到很好的觀點，很可惜在過程中妥協，我希望新的世代要有新的主張，儘管不夠實際，也是一種觀點和創造力的表現。可以更有自信，盡可能讓自己與模型和展板合而為一，簡報時不需要看稿。要找回自己與環境的感知能力，不論來自建築系、景觀設計系或室內設計系，都要回答你跟環境的關係。青春設計節是一個非常好的平台，評審團邀集業界專家甚至國際評審，補充學校教育的不足；也可以與同儕學習，進行世代的對話；也是一個測試自己喜不喜歡這個專業、是否享受過程、而自己的專業是否跟別的專業有更好的整合，進而找到未來共同創造的命題，這個青春才會是屬於你們的。



評審

周書賢

預景設計 / 建築師

我有三個評分原則，首先作品一定要有公共性，再來要有社會性，也需要具備美學素養，今天看的 14 個作品，在這三個面向都各有優劣。簡報時應該要非常自信地把「最重要的一句話」說出來，在這個架構裡面，你要帶著評審去閱讀你的作品並善用圖面與現場的模型。當你離開學校以後，再也沒有指導老師，你就是自己的指導老師，面對挑戰的時候，記得回想從這個作品得到的經驗，思考這個作品還有沒有其他的可能性？不論是肯定或不同的觀點，都會化為將來創作的養分。



評審

侯慶謀

侯林建築師事務所 / 主持建築師

對我來說好的作品需要具備理想性，希望作品的呈現，能夠表達出對過去與現況的理解，以及對未來的願景。雖然現在很方便可以在家自學，但建築這一行必須踏出去與其他人接觸，無法在電腦上完成所有工作，要跟團隊、業主甚至工班大量溝通才能完成好的作品，所以如何在進入社會前盡快接軌，在專業上能夠有好的互動，也是非常關鍵的一堂課。念建築可能是一輩子的事情，如何維持自己的熱情，希望這個社會變得更好的初衷，透過參展獲得對作品的回饋，也是踏出學校跟這個社會真正接觸的一個很好的契機。



評審

梁豫漳

禾磊建築 + 禾磊設計 / 主持人

我認為一個好的設計作品在於一個好的提問，對於都市及基地的觀察，運用各種建築構造材料，建構新空間的可能性。從入圍作品中，我們看到同學們對社會的關懷、對都市空間的關心，以及對於建築的嘗試與實驗，這些都是我們評審們關注的面向。設計其實是我們對於未來的想像，希望同學們能盡情發揮對於建築空間的熱情，因為這些空間都會是年輕人建構及使用的。要相信自己的想法，並且勇敢表現。



評審

蔡雯雯

建築師與波爾多建築中心策展人

我會特別關注學生如何理解自己的題目，並透過設計空間的過程來回答，以及以上兩者的連貫性。建議學生可以多參與這樣的活動，多與建築學院以外的大眾對話來提高溝通能力，因為進入職場做建築後會發現，其實主要工作就要是好好地溝通。這個專業要不停地鍛鍊自己、不停地去學習，像我們雖然執業多年，還是有很多不足的地方，如何去平衡自己執著的事情和需要回答的問題，如何將抽象概念到實際執行，這些都需要不斷的訓練，並由自己去判斷。

上教堂

Upper Church

國立臺南藝術大學 建築藝術研究所

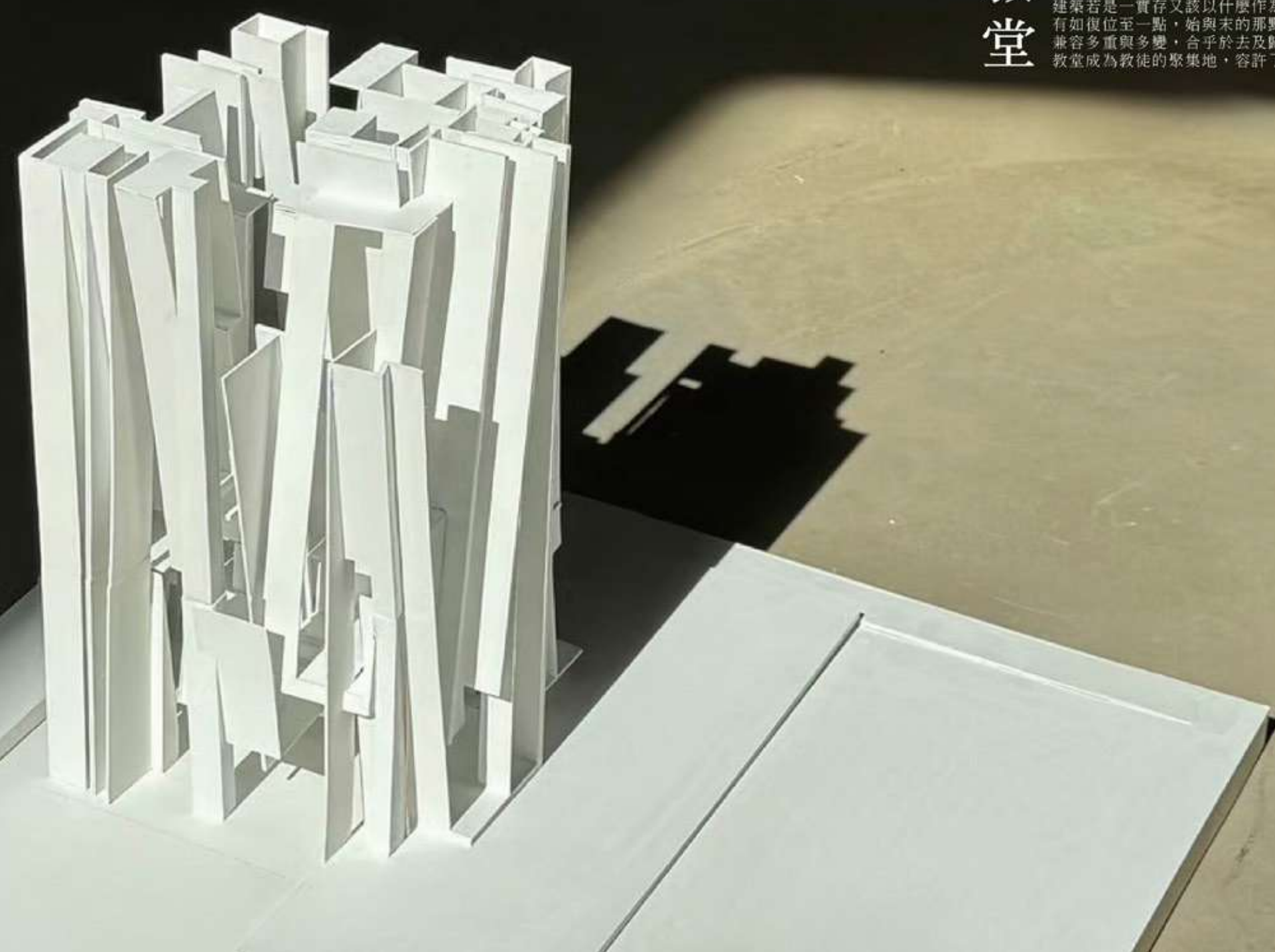
設計團隊 | 李岳怡

指導老師 | 王為河

上教堂

Upper Church
信仰的借位

無形的「信仰」藉由建築而實在，
建築若是一實存又該以什麼作為其虛相之「精神」？
有如復位至一點，始與末的那點，可為交錯可為平行，
兼容多重與多變，合乎於去及歸的喚氣，
教堂成為教徒的聚集地，容許了多樣的集成。



無形的「信仰」藉著教堂的存在而實在，信仰本身的無形，因此被界定出一有形的輪廓，歷經時代更迭，不斷的修繕下，回歸至本處，而這樣的回歸也重新塑造了一個新的有機形式。建築若是一實存又該以什麼作為其虛相之「精神」？

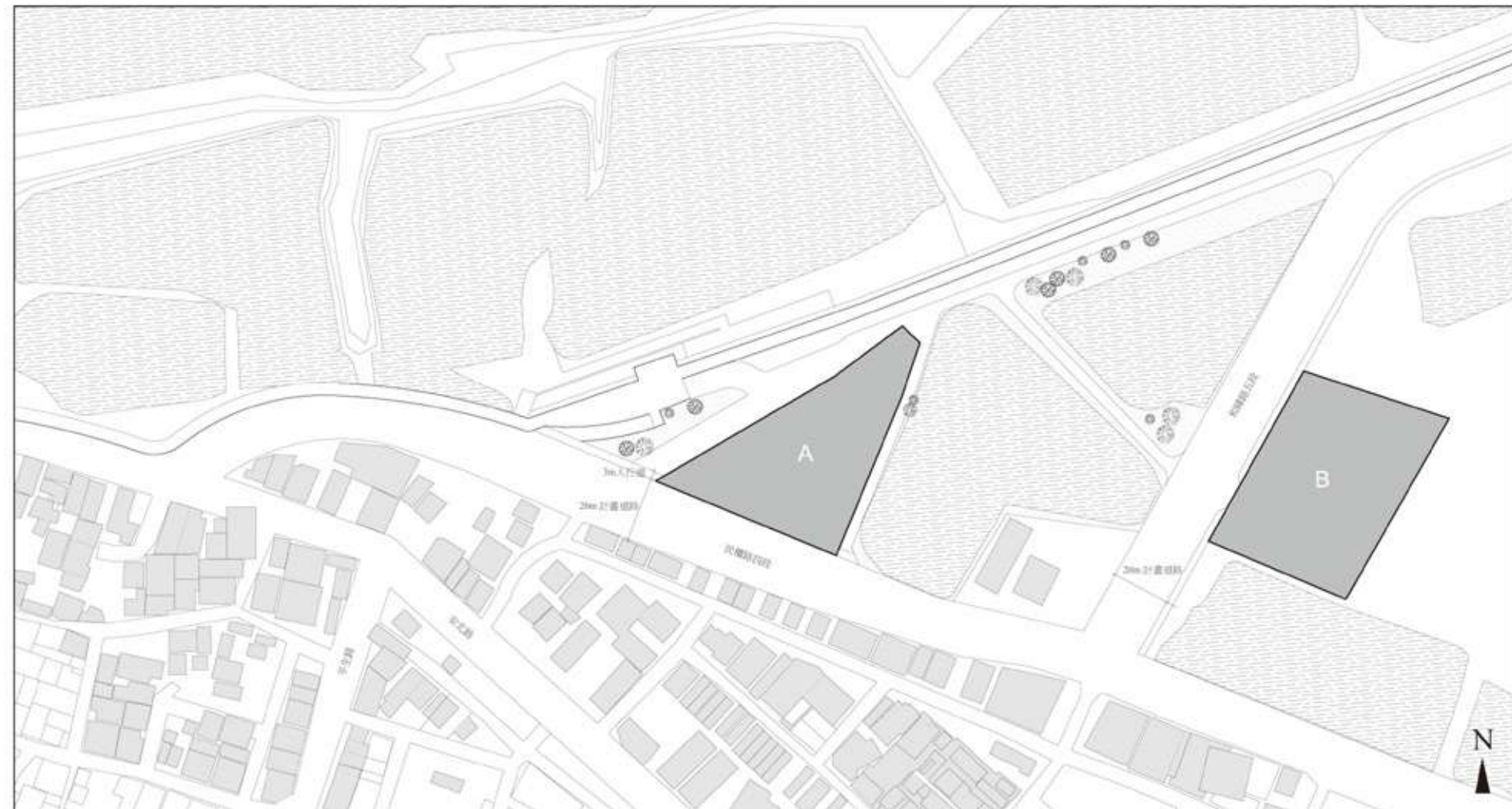
「信仰」在地心說被哥白尼以科學證實為日心說以後，人開始以上帝視角（外在）來觀看這個星球，上帝的存在，在這之後通過人向心中的探尋成為了內在，最終人意識到能夠被使用的部分，在被截斷後，將意圖明確指出了端點所承載的範圍，而這樣的範圍恰好是人所不能承載的。

借建築一體，聚集、豎立、匯集，密度產生的空間，巨大的個體的不規則構成，存在於地面的同時，也滿足了人的欲求。

The invisible "faith" becomes real through the existence of the church,
The formlessness of faith itself is therefore defined by a tangible outline,
After the changes of the times and constant repairs, it returned to its original place, and this return also reshaped a new organic form.
If a building is a real entity, what should it use as the "spirit" of its virtual appearance?

"Faith" After the geocentric theory was scientifically confirmed as heliocentric theory by Copernicus, people began to view the planet from God's perspective (external). After that, God's existence became inner through people's exploration into the heart, and finally human consciousness. To the part that can be used, after being truncated, the intention clearly points out the range carried by the endpoint, and such a range happens to be beyond what humans can carry.

Through the integration of buildings, gathering, erecting, and gathering, the space created by density and the irregular composition of huge individuals exist on the ground and at the same time satisfy people's desires.

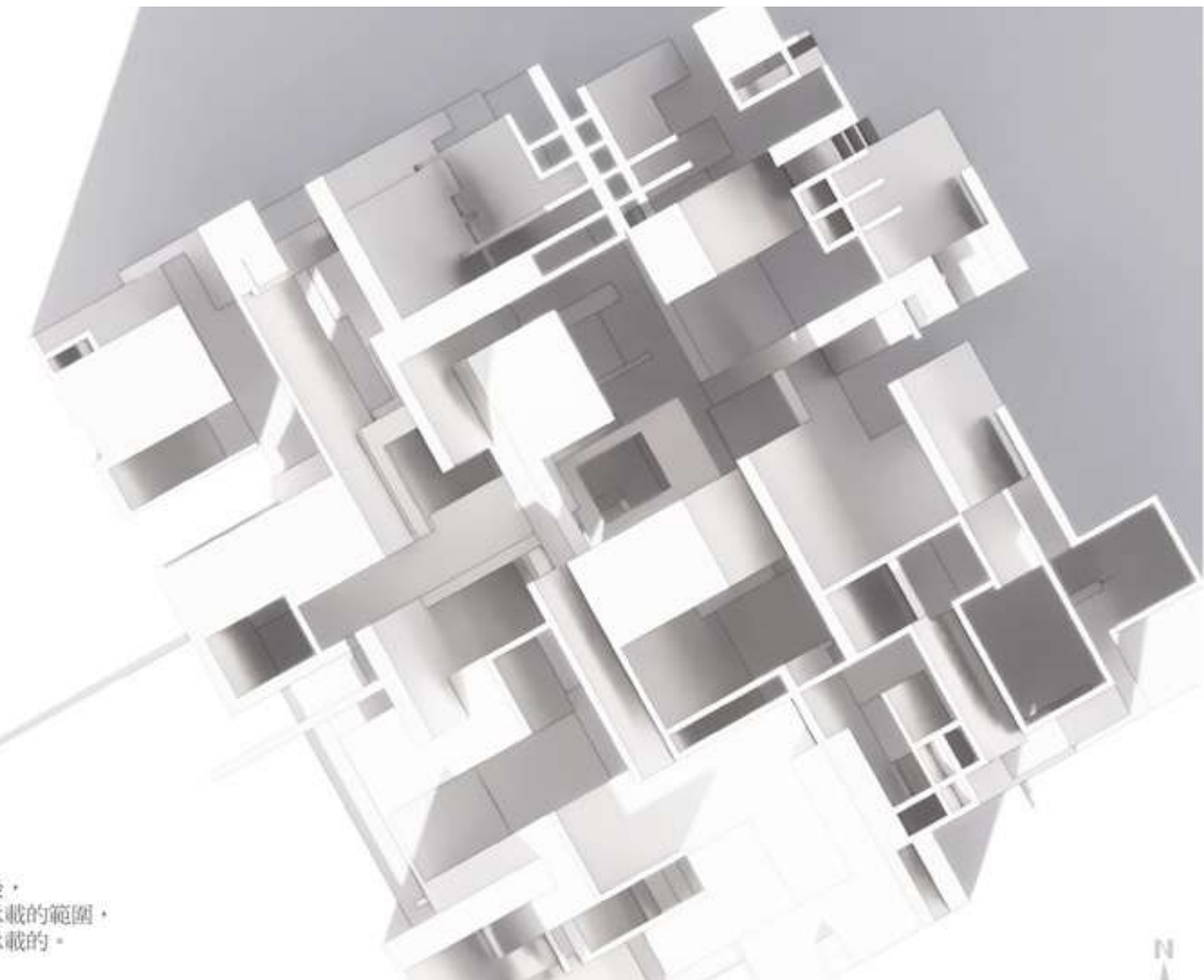


所有的念想，就像是成堆的磚灰物，
在不斷的鑲嵌下呈現獨特的樣態，
那些不穩定的、無機的、隨機的聚合
體，涵蓋著一切無形的流動。

分割下的分割



能夠被使用的部分，在被截斷後，
真正的將意圖明確指出端點所承載的範圍，
而這樣的範圍恰好是人所不能承載的。

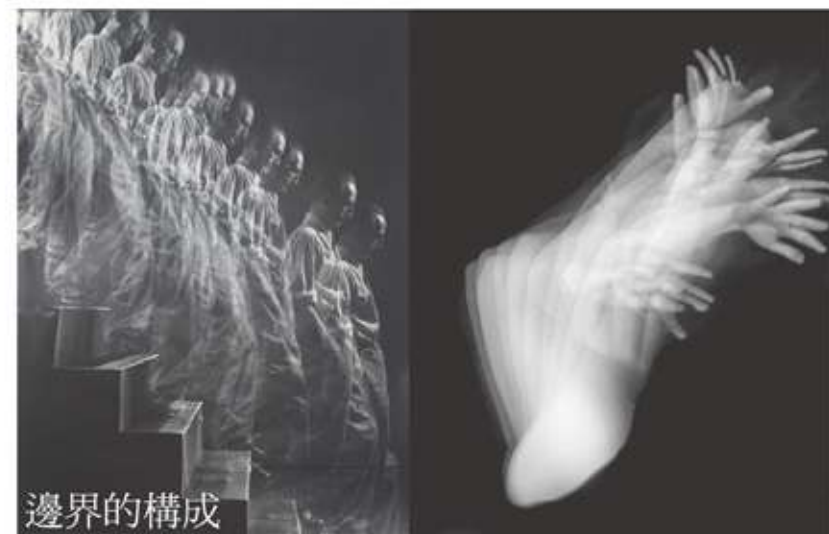


concept



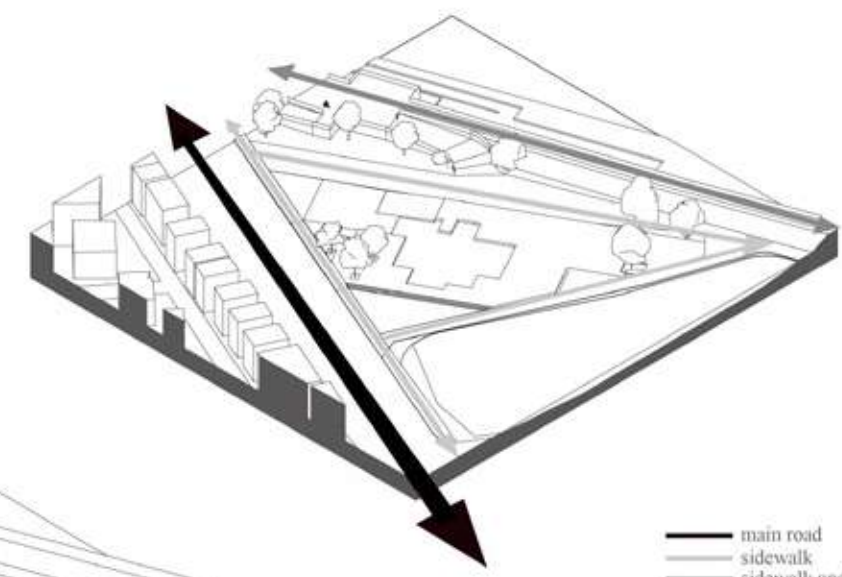
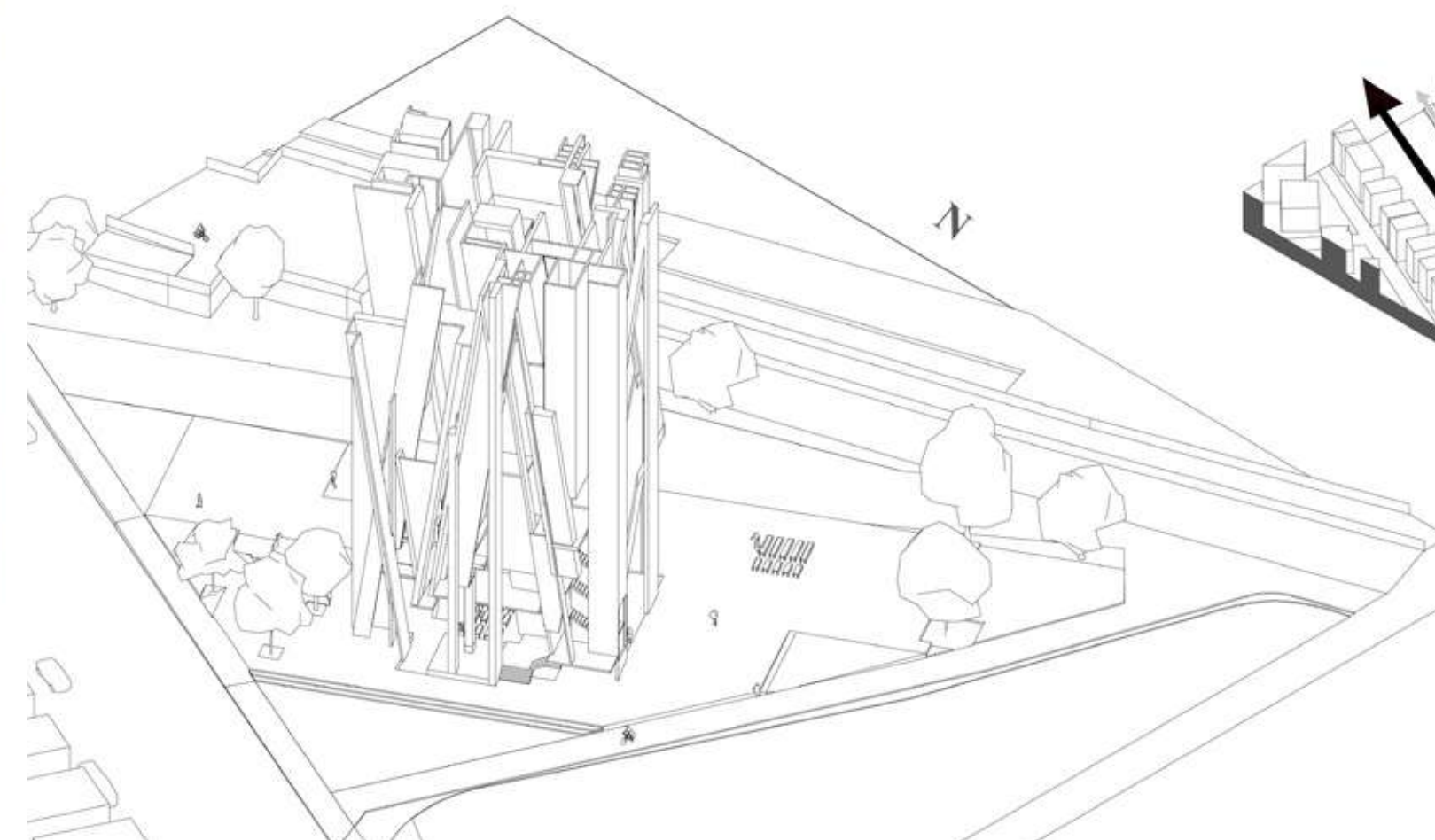
界於開始與結束之間

影子連結著主體，藉由虛在與實存對比下的意境張力，
實相又得以被重視，實存不存在，影子就不會存在。
虛實之間，雖看似以相互依存，卻又存在著存在的遺
忘事實，在無限之中看似交界卻也得以平行的點，當一
切將止於無形的距離，又欲求著實存的證明，教堂的存在
成了信仰借位的依據。



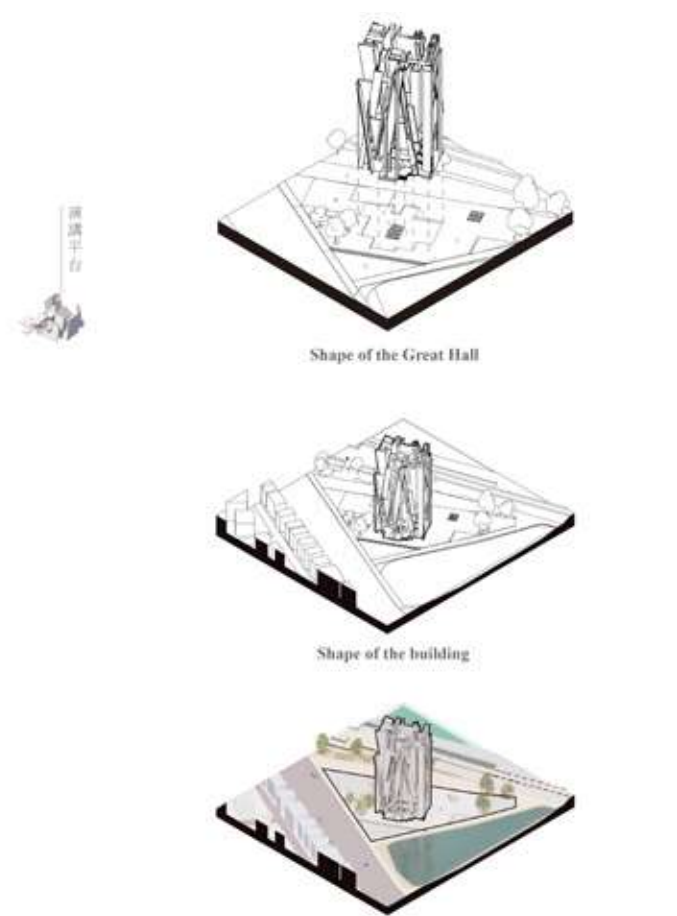
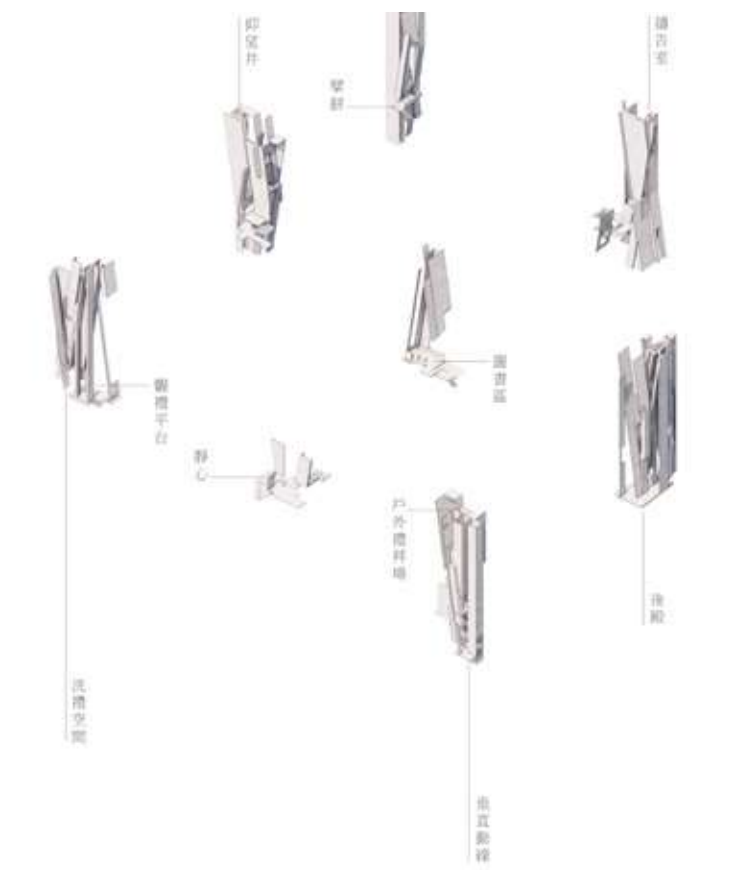
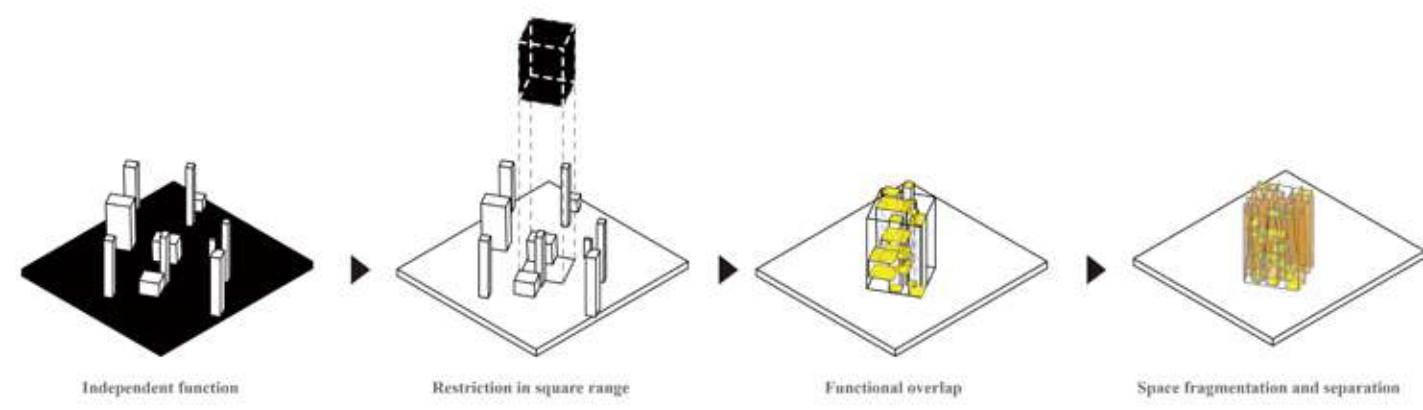
邊界的構成

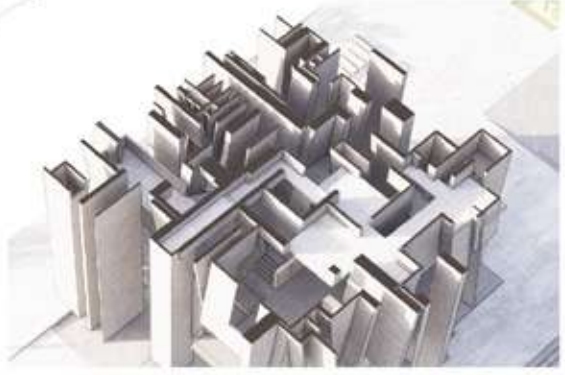
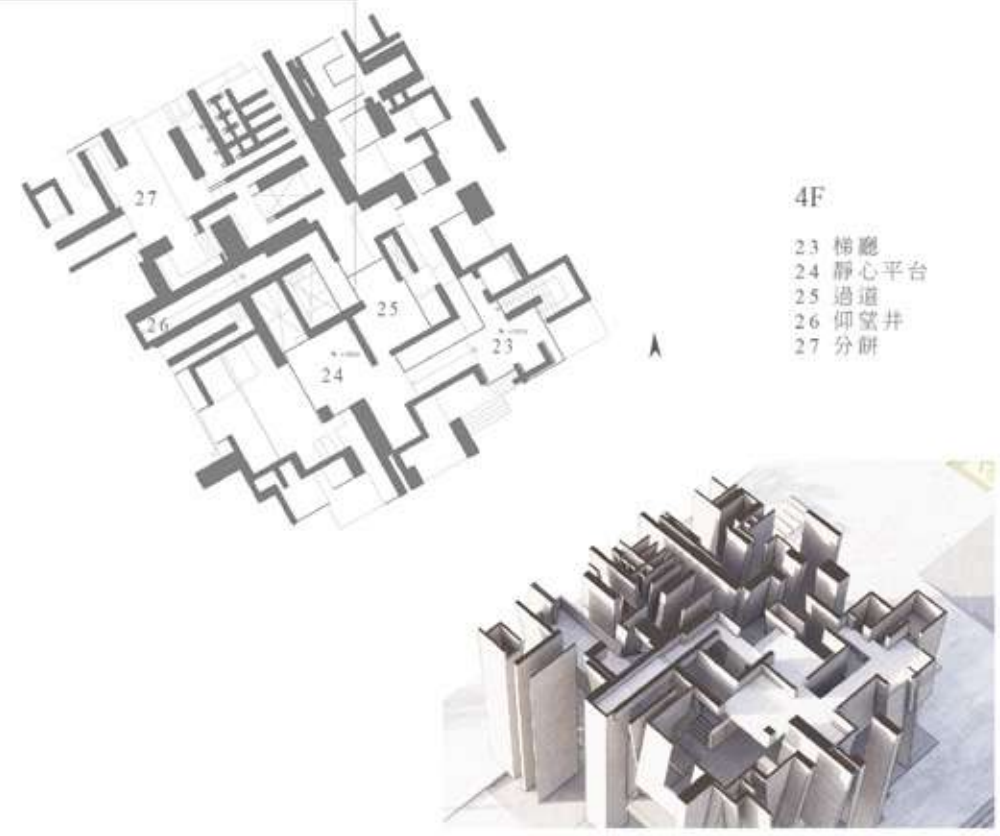
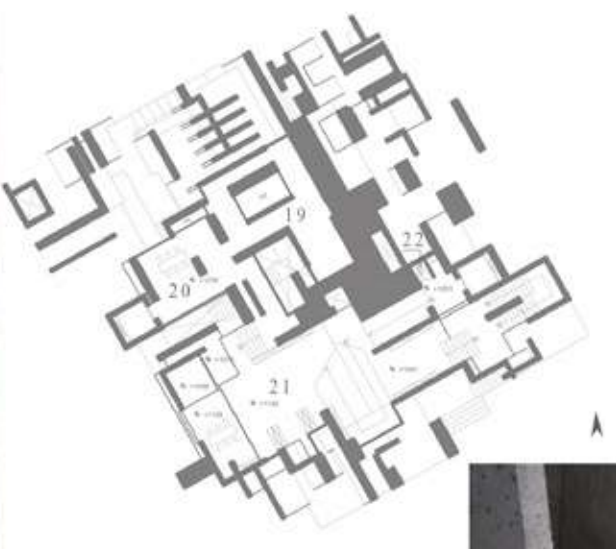
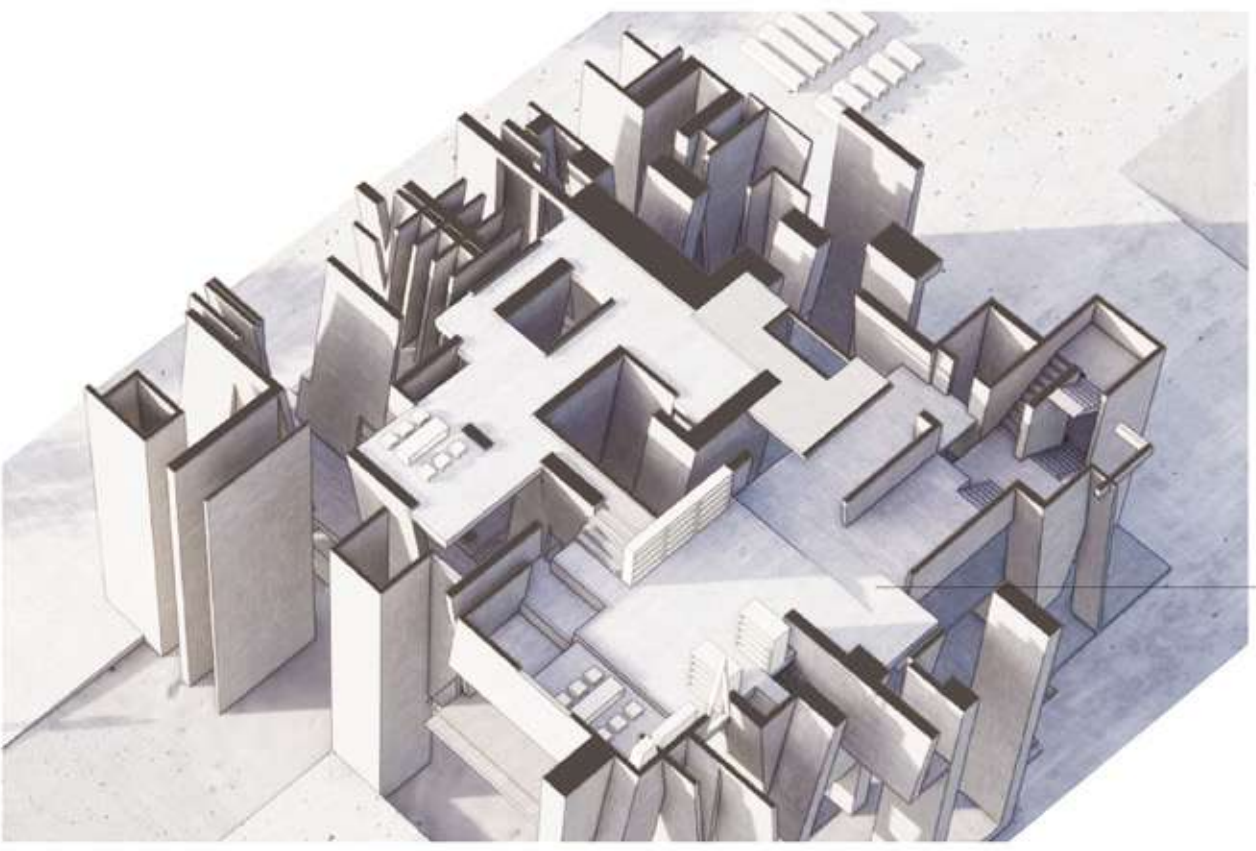
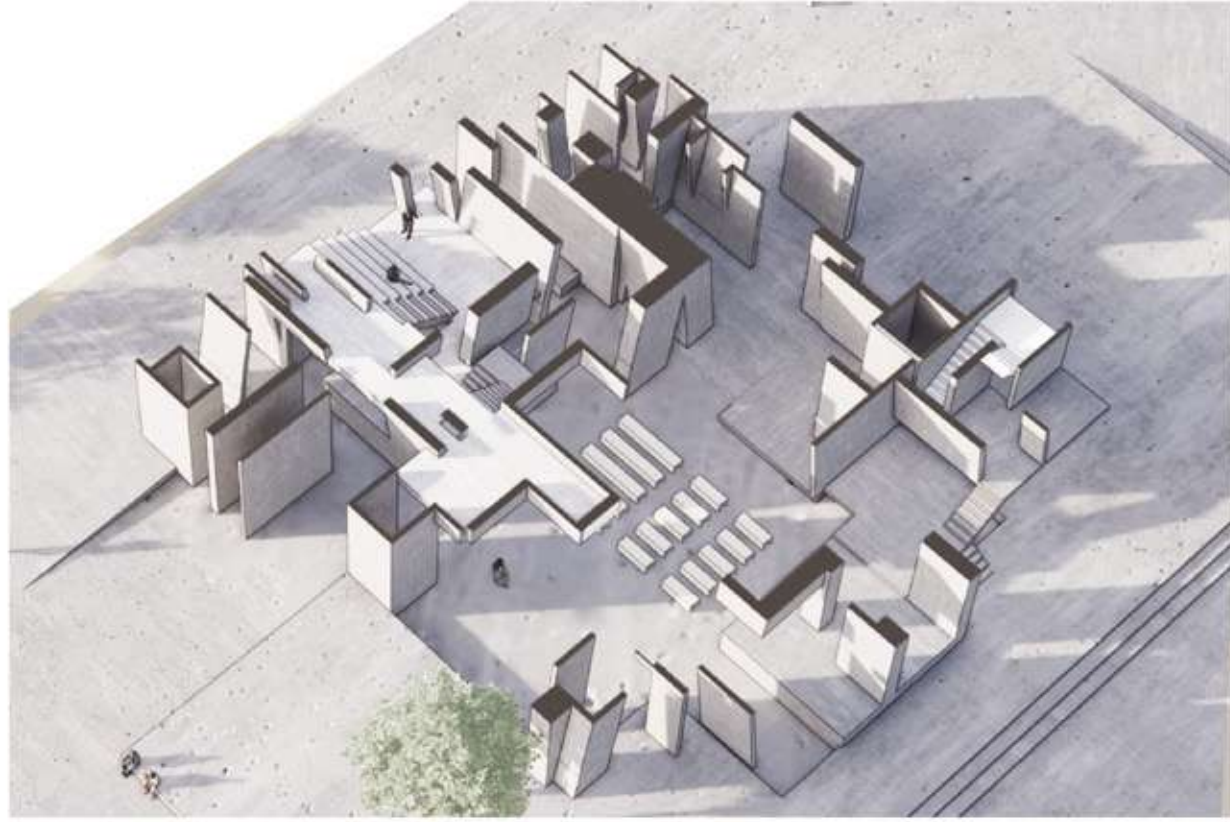
重複堆疊的重複部分，這樣的部分，原先有的個體邊界，
在複層透疊下，看的到明顯的分割，分割的部分最終影響原
先完整的個體。



streets and roads

- main road
- sidewalk
- sidewalk and bike path





浮生若夢

學生：何承洋
指導老師：許正平

MOTIVATION

由於現況空間已不符合使用習慣及空間使用不當，加上希望利用記憶中在社區穿梭的路徑、巷弄街鄰的親切感和陪伴居民們成長的兩棟老建築等共同記憶，重新恢復老一輩和新生代或是與傳統生活型態緊密的相處關係。

浮生若夢 - 通樑社區重構

DREAM-Tongliang community reconstruction

評審團獎

JURY PRIZE

國立金門大學 建築學系

設計團隊 | 何承洋

指導老師 | 許正平

通樑這片基地對我來說，好像介於都市效率化的影響，又不失鄉村慢步調的生活。在成長的過程中，感受到建築是具有使用時限，建築已無法支撐居民的需求，也在觀光產業的興盛下，居民空間被觀光壓縮。

我以整體重塑為目的，從居民的角度作為出發點去提升使用品質及如何與觀光業共榮。在設計方面除了型態探討外，用底片紀錄從小在通樑遊玩及經過的路徑把它串連起來並融入到設計的元素。

我認為建築都有一定的週期性，就像水母死亡之後並不是真的死亡而是細胞分解之後再形成新的生命體。所以我觀察水母的特性及其細胞的週期變化轉化成發想。

For me, the Tongliang site seems to lie somewhere between the influence of urban efficiency and the unhurried pace of rural life.

Throughout my growth, I've come to realize that buildings have a finite lifespan. They can no longer adequately meet the needs of residents, especially amidst the booming tourism industry, which has compressed resident spaces.

With the aim of holistic revitalization, I approach the task from the perspective of residents, seeking to enhance usability and promote mutual prosperity with the tourism industry.

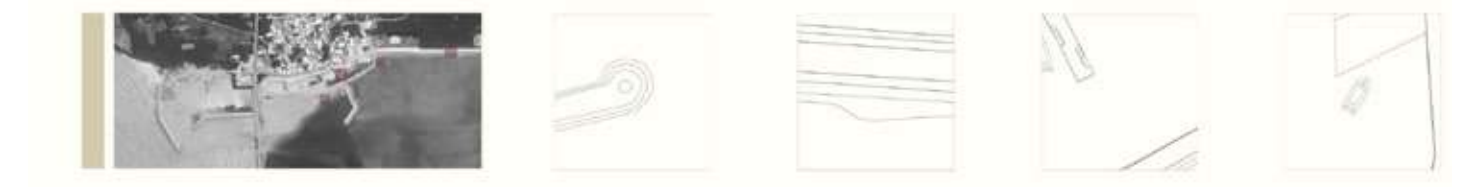
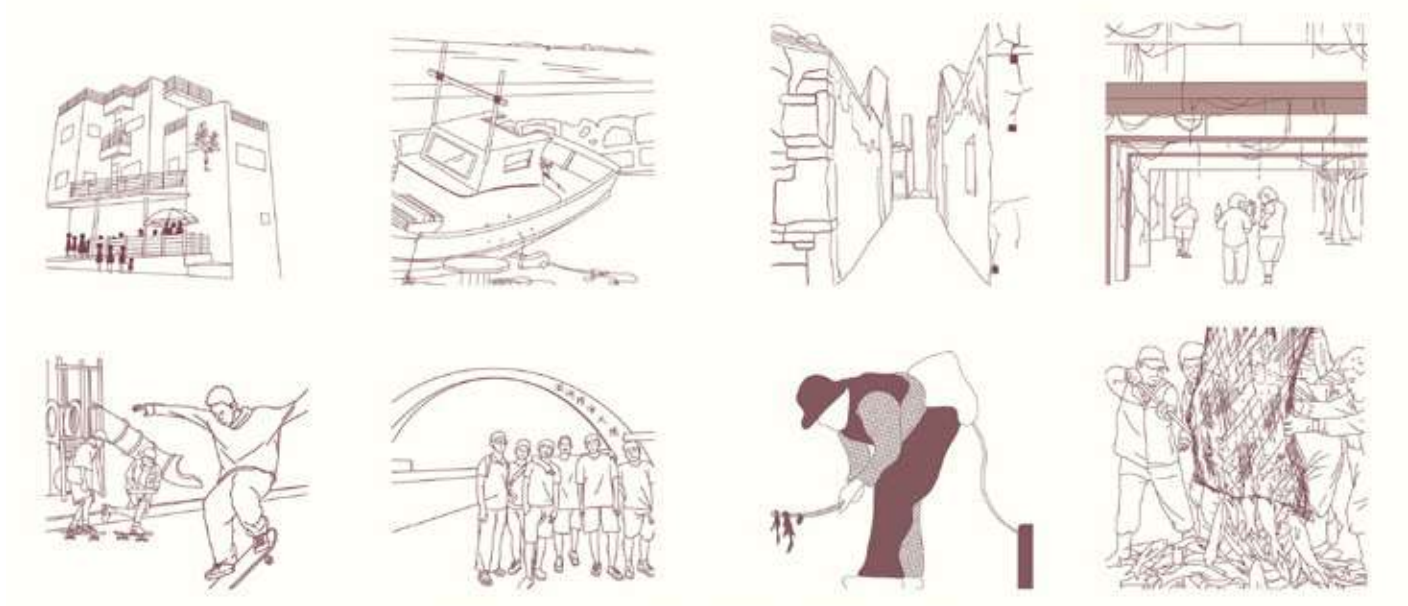
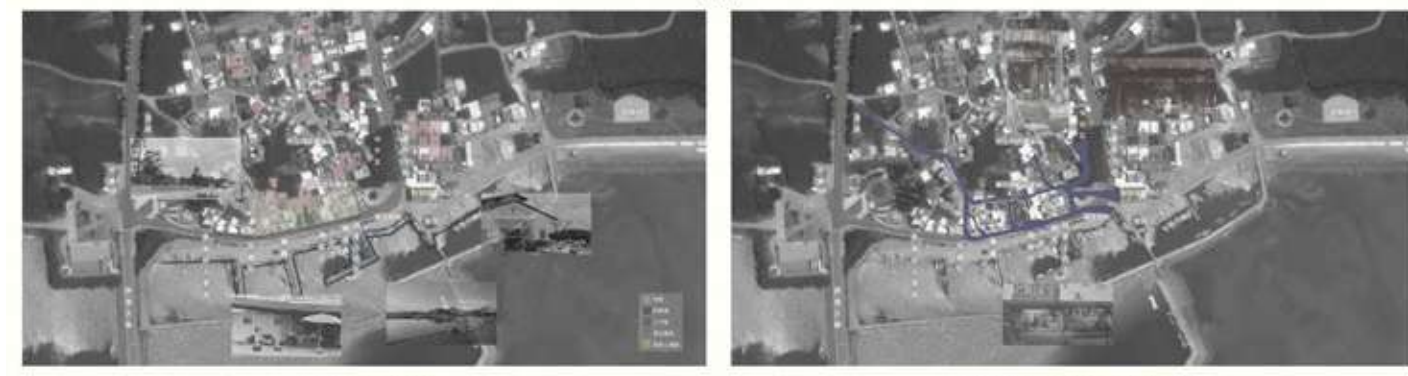
In terms of design, beyond exploring forms, I use film to document the paths and places I frequented in Tongliang since childhood, weaving them into the design elements.

I believe that architecture follows a certain cyclicity, much like how jellyfish, after death, undergo cellular decomposition and give rise to new life forms. Hence, I observe the characteristics of jellyfish and the cyclical changes in their cells as inspiration.



『和諧的海洋，奇妙的海洋，你的色彩和嘹亮的音樂，你帶有鹹味的芬芳，使我產生童年神聖的感情。』

魯文 達里奧



夏候鳥的新故鄉 - 東南亞商業文化交流園區

The New Homeland Of Migratory Birds-Southeast Asia Business and Cultural Exchange Park

評審團獎

JURY PRIZE

正修科技大學 建築與室內設計系

設計團隊 | 廖映璇 / 吳昕曄

指導老師 | 陳耀如



在臺灣，約每 35 位相遇的民眾就有一位來自東南亞的朋友，不過大多數人對他們的了解僅停留在表面：不同的膚色、獨特的香氣、以及陌生的宗教和風俗。透過提供友善的活動空間，我們有機會重新與他們交流，了解他們的文化、故事和價值觀。

疫情穩定後，來臺移工人數創新高，高雄升為近年來臺灣的觀光大城，卻沒有太多關於東南亞文化的交流推廣中心來展現臺灣是一個多元文化的國家。

我們相信建立一個包容性的空間至關重要，讓不同文化背景的人聚集、交流、學習並尊重，不只增加移工在異鄉的歸屬感，也能讓臺灣民眾和外國遊客更深入了解東南亞文化。

In Taiwan, every 35 encounters brings a friend from Southeast Asia. Yet, our understanding often remains superficial, focusing on surface differences like skin tone, scents, and customs.

Fostering inviting spaces for activities can help us explore their cultures, narratives, and values. Despite pandemic stability, Taiwan's migrant worker population has surged, and Kaohsiung has flourished as a tourist destination. However, the absence of platforms fostering Southeast Asian cultural exchanges obscures Taiwan's multicultural identity.

Cultivating inclusive spaces where diverse individuals can converge, communicate, learn, and respect one another is crucial. This nurtures a sense of belonging for migrants and facilitates deeper cultural understanding for both Taiwanese and foreign visitors.





大空橋時代 --- 階級領域分層下的都市空間

The bridge era----

Urban space under the stratification of class fields

優選獎

MERIT AWARD

國立金門大學 建築學系

設計團隊 | 鄔昕哲

指導老師 | 許正平

曾只能藉影像及他人敘述了解台北這座城市，或在金屬的盒子內快速的從一端到達另一端，看到的場景總是玻璃帷幕及高樓林立、寬敞道路配上時尚路人。

各種道路系統穿雜其中。片段場景組成我所理解的先進。直至初入社會，帶著好奇到來，卻看見露宿市民；看見城市背面，城市的多樣性重置了我的理解，這份錯愕成了起點，成了我對這段經歷的敘述。

我參考許多電影的結構，最終設定在未來的某個時間點或早已存在的平行宇宙，以台北南京復興站周遭為場景，並設定主角及對立面，書寫一段故事文本，最終產生我的設計。包含了「社會階級裝置」、「資本展現器」、「媒體焦點覆蓋」、「階級轉換器」、「平等主義塔」。

In the past, my understanding of Taipei, this city, was limited to images and others' descriptions, or swiftly traversing it within the confines of a metallic box, observing scenes dominated by glass curtains and towering skyscrapers, with broad roads populated by stylish pedestrians. Various road systems intertwined within.

These fragmented scenes formed my perception of advancement. It wasn't until I entered society, driven by curiosity, that I encountered homeless individuals and glimpsed the city's underbelly. The diversity of the city reshaped my understanding, and this initial bewilderment became the starting point, the narrative of my experience.

Drawing inspiration from the structures of many films, I eventually set my story in a future timeframe or an already existing parallel universe, with the surroundings of Taipei's Nanjing Fuxing Station as the backdrop. I crafted protagonists and antagonists, scripting a narrative that ultimately shaped my design. It encompassed elements like "social class apparatus," "capital display devices," "media focal coverage," "class transmutators," and "egalitarian towers."

致新築；未來與未來

Urban Evolution: Envisioning the Future and Beyond Forthcoming

崑山科技大學 空間設計系

設計團隊 | 李珮淇

指導老師 | 曾維揚

致新築；未來與未來

新的工作狀態x新的聚會狀態x新的居住狀態



這個地方以前有過工廠，有過無處可去的眷戶，
聚落因此成形。而他們在都市發展中，這些介面
被重疊、被切割、被遺留。
然後他們各自發展，各自安好，逐漸剝離
.....諸如，赤土崎。
——致新築

現在的新竹核心是：

從車站起，把沿街面設成商業帶、周遭樹立公寓，那他就可以成為一個「核心」。

但我並不認同，所謂城市核心有可能是不同的狀態、事件或情境：

延伸出新的綠軸，連接新的工作狀態、新的聚會事件與新的居住情境——他會有行業的聚集、有居民的活動；這裡將會構成給外來者閱讀新竹的方式。

如此，就是我訂定的新築。

僅致

尚未到來的事件與未曾到來的人

The current core of Hsinchu is:

starting from the station, the streets are lined with commercial districts, and apartments are built around them, so it can become a "core."

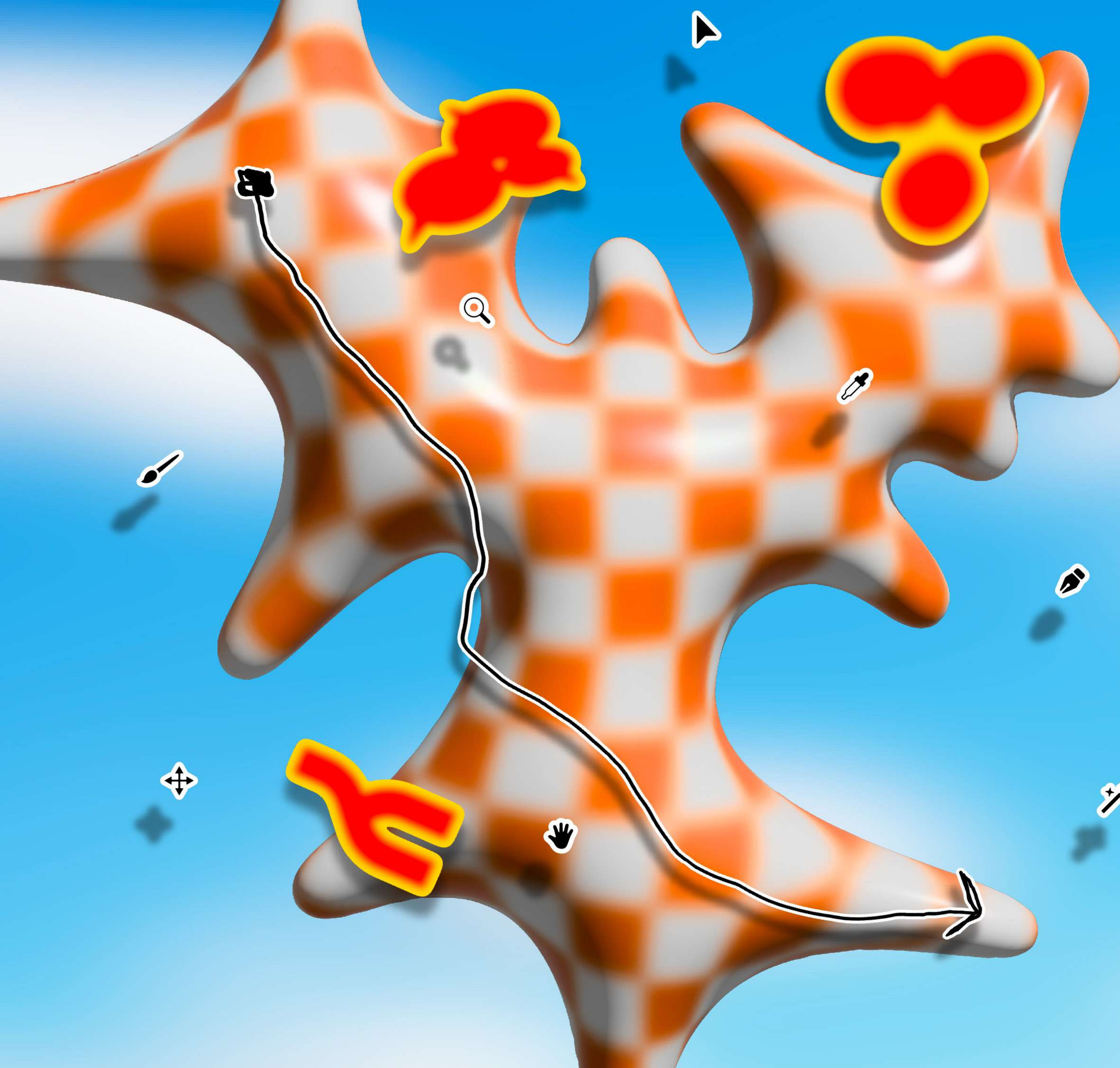
However, I don't agree. The so-called urban core could be different contexts, states, or events:

It could be the activities of residents, or the clustering of industries; they are ways for outsiders to read Hsinchu.

In this way, it is the Urban Evolution.

Only to:

Envisioning the Future and Beyond Forthcoming



創意設計競賽得獎作品

音樂設計類

宇建形象最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎



評審召集人

陳建騏

音樂人

我覺得今年同學的作品有很多獨特的發想，很有新鮮感。現在做音樂門檻其實不高，有很多好用的工具和各種音色可以使用，對於做音樂是很大的助力，可以多利用這樣的工具，多多著重在故事的描寫和情感的表達，並發揮自己的想像力。製作配樂時理性跟感性必須要同時存在，除了個人的情感之外，還要考慮到留白與層次的配置，可能在同學們這個年紀還沒有辦法思考周全，不過我相信如果可以持續做配樂，一定會有成長。這次有注意到大家對音效和環境音越來越關注，想特別提醒不管是從音樂或音效出發，兩者要融合為一體，盡量不要偏重音效而忽略音樂，這兩者是相同重要的事情。



評審

王希文

瘋戲樂工作室 / 藝術總監

除了音樂本身的創意、製作的方式和編曲混音的品質，我們也很關注背後的概念。不管是電影配樂還是任何音樂都會有一些符號，會勾起我們不同的感覺，而你採用了什麼樣的載體，做了什麼樣的音樂的選擇，這是我們比較想要看到的。值得一提的作品是無台詞的動畫配樂和取樣生活中的聲響製作成專輯，看到很多年輕人願意多方嘗試，我覺得是很棒的事情，可以去刺激聽眾對於更多聲音的想像跟延伸的空間。這兩年以來參賽作品以影像配樂、服裝展配樂和遊戲配樂為主，不過現在全球配樂趨勢越來越多元，很多媒介都會需要音樂設計，如果這個獎項可以媒合各領域的設計學生及對於音樂跨界有興趣的人的話，我認為可以讓台灣音樂創作環境更多元，讓我們的聽覺走出流行音樂，讓我們對音樂的想像更豐富。



評審

李銘杰

音樂製作人

部分作品概念滿好的，聲響可以再更豐富，或能利用物件中的聲響來建構編曲的結構，效果會更好。在燈光明暗之間也可以補上一些聲響，有些作品段落之間的氛圍都有盡力掌握，直得嘉許，希望能再動態上更貼合點。能感受到企圖心，音樂的起承轉合可以再明顯一點，或者巧妙的補上大自然裡的聲響。



評審

楊易修

跨界音樂製作人

建議大家可以敞開心胸去聆聽各種不同音樂，這雖然說來簡單，但其實是不太容易的事情，剛開始聽到不熟悉的東西可能會有一些抗拒的感覺，大家可以去思考如何去取用不同音樂的元素，並變成個人的特色後，來做一些音樂創作的嘗試。在創作前可以先設計一下音樂的整體性，因為在創作過程可能中會把每個段落給切開，每個段落可能使用不同的樂器、不同的氛圍或旋律，全部完成後要從頭審視有沒有符合整體的感覺，這會是同學們可以多加注意的。



評審

羅恩妮

完美聲音 / 音樂總監

我覺得在音樂上的想法還是最看重的地方，因為能力、技術都可以隨著時間精進，但是具有獨特性的想法還是最珍貴的，這些入圍的作品都可以感知到作者的想法，但是作品想要突出就需要把想法走到多元。鼓勵同學對自己的價值進行檢驗，因為自我價值並不是被他人賦予的，而是從自己不斷的判斷跟質疑，在創作過程中努力，從方方面面累積。永遠都要問自己這樣夠了嗎？這樣好嗎？不好嗎？一直不斷的交叉自我辯證會慢慢認識自己。

溯

TRACE BACK

宇建形象最佳設計獎

BEST OF THE BEST

嶺東科技大學 數位媒體設計系

設計團隊 | 李芝璇 / 張馨予 / 黃冠綸 / 許博雯 / 陳佳禎 / 江欣諭

指導老師 | 巫俊采



我們是一款 2D 音樂遊戲以社會情緒學習為核心概念。

每個人在與他人甚或是自己相處時，常常因為無法有效的覺察自我的情緒，正確地表達自我的感受而造成了人生的煩惱與遺憾。靈魂是主角，象徵著情緒的根源和表達，探索人際互動與自我認識的旅程。

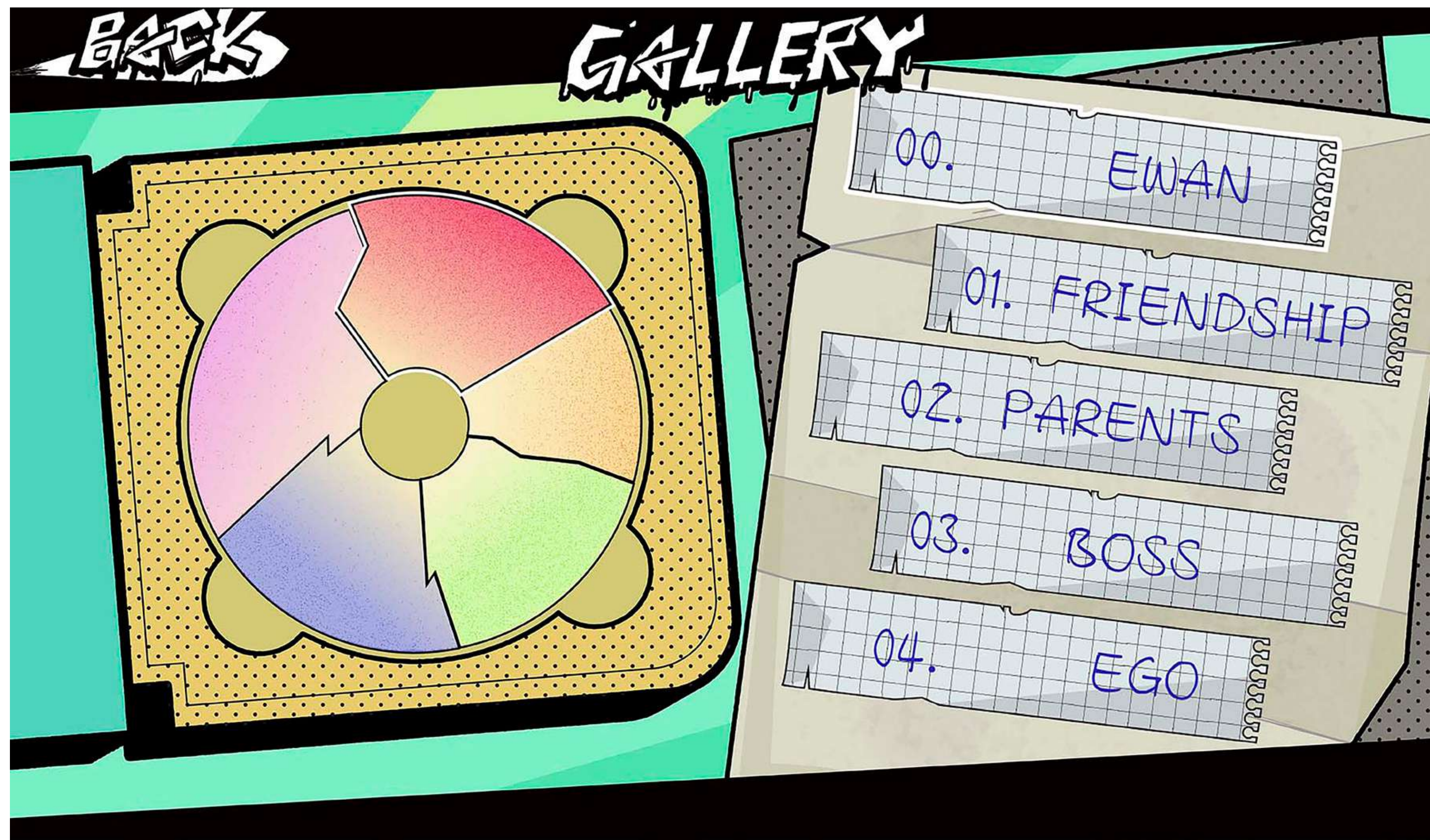
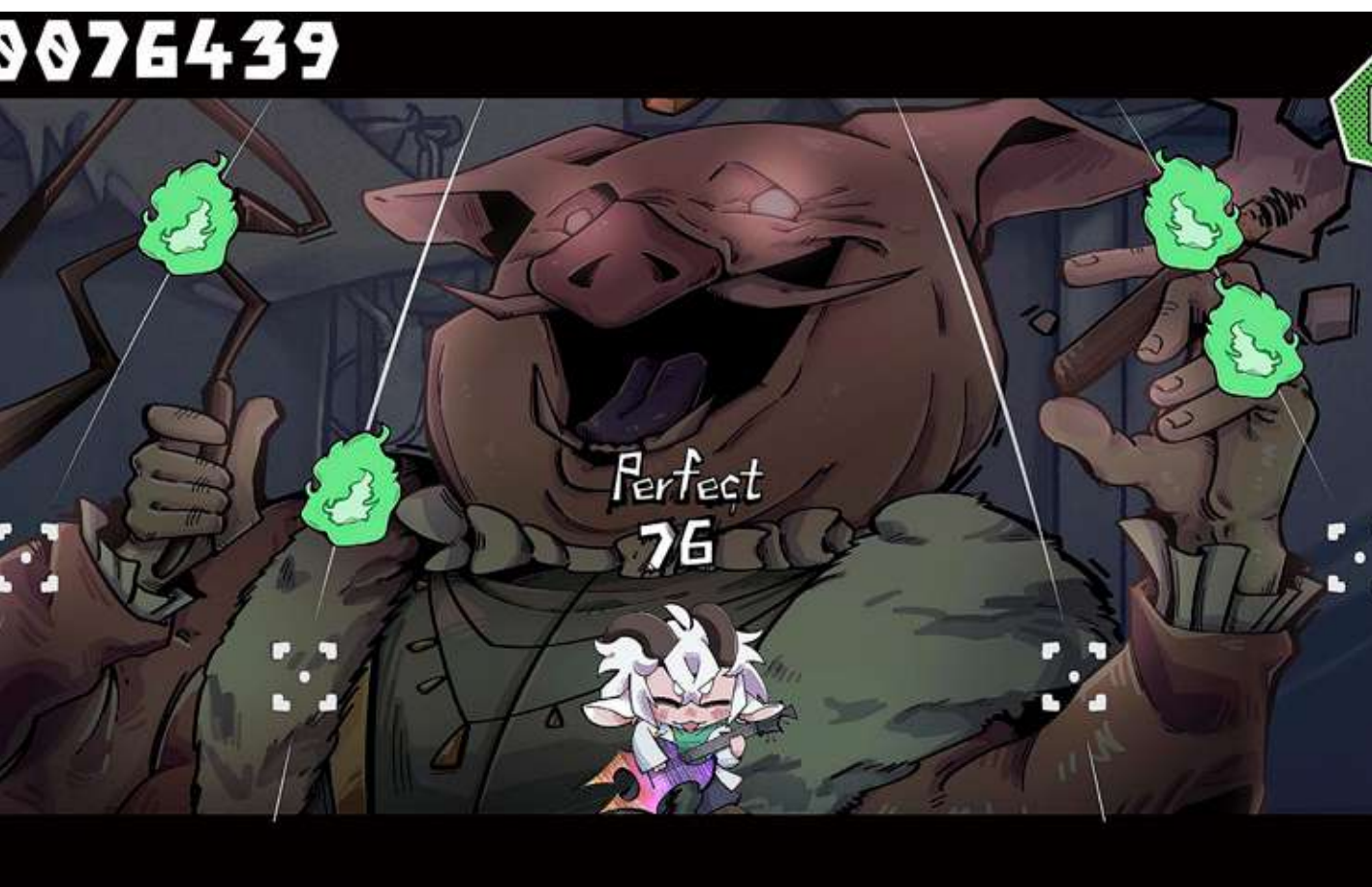
四個關卡分別涵蓋與朋友、父母、上司及自我的溝通議題。搖滾樂作為音樂風格，以其直接、情感豐富的特性與遊戲內容相得益彰。

遊戲通過搖滾音樂的力量和情感表達，引導玩家直面困擾，理解情緒，釋放壓力，並避免未來的遺憾。透過遊戲劇情的共鳴，鼓勵玩家勇敢表達內心感受，實現情緒上的自我調和。

We are a 2D music game with social emotional learning as our core concept. In interactions with others or even oneself, people often face life's troubles and regrets due to the inability to effectively recognize their emotions and express their feelings accurately.

The soul is the protagonist, symbolizing the root and expression of emotions, exploring the journey of interpersonal interaction and self-awareness. The four levels respectively cover communication issues with friends, parents, superiors, and oneself. Rock music, with its direct and emotionally rich characteristics, complements the game content.

Through the power and emotional expression of rock music, the game guides players to confront their troubles, understand emotions, release stress, and avoid future regrets. Through resonating with the game's storyline, players are encouraged to bravely express their inner feelings and achieve emotional self-harmony.



BACK



00. EWAN

自小便愛好音樂，並喜愛著搖滾樂。
外表內斂，實質內心反骨，存在著反抗因子。
並期待著某天能成為樂手。



LEVEL 1

你認真?



G

000076439

Perfect	020
Nice	000
Bad	033
Miss	043

Next

BACK **SETTINGS**

BGM ●●●●○

SE ●●○●○

Hit Sound Effect ●●●●○

BACK

MENU



LEVEL 1



主角跟著小精靈來到健身房與里歐王
定孤支，里歐王卻幻化成...

如果不清楚的話可以看看 ? 教學喔

PLAY

0076439





笨色掐

TRASHCAR

評審團獎

JURY PRIZE

崑山科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 林哲男 / 余耀中 / 陳冠佑 / 沈俞燁 / 許家維

指導老師 | 黃志偉

取樣生活環境中的各種噪音去進行重整製作成音樂，將收錄的噪音進行分類，以最難忘、最印象深刻、最能引起共鳴的噪音為主題進行發想製作。

曲名：笨色掐

垃圾車音樂取樣，以「G FUNK」曲風製作成長過程中，很常聽到垃圾車播放著「給愛麗絲」或「少女的祈禱」的音樂，音樂裡穿插市長講話的音檔，而倒垃圾的時間通常在黃昏，很像在美國西岸的場景，剛好垃圾車的音樂跟當地西岸音樂使用的音色很相似。

歌曲中採用了路邊鄰居的聊天聲和垃圾袋摩擦聲與塑膠瓶罐擠壓的聲音，歌曲尾段將整體速度調快，達到垃圾車擠壓垃圾後的緊湊感。

Sampling various noises from the environment to rearrange and create music, categorizing the recorded noises. Drawing inspiration from the most memorable, impactful, and resonant noises to develop and produce music.

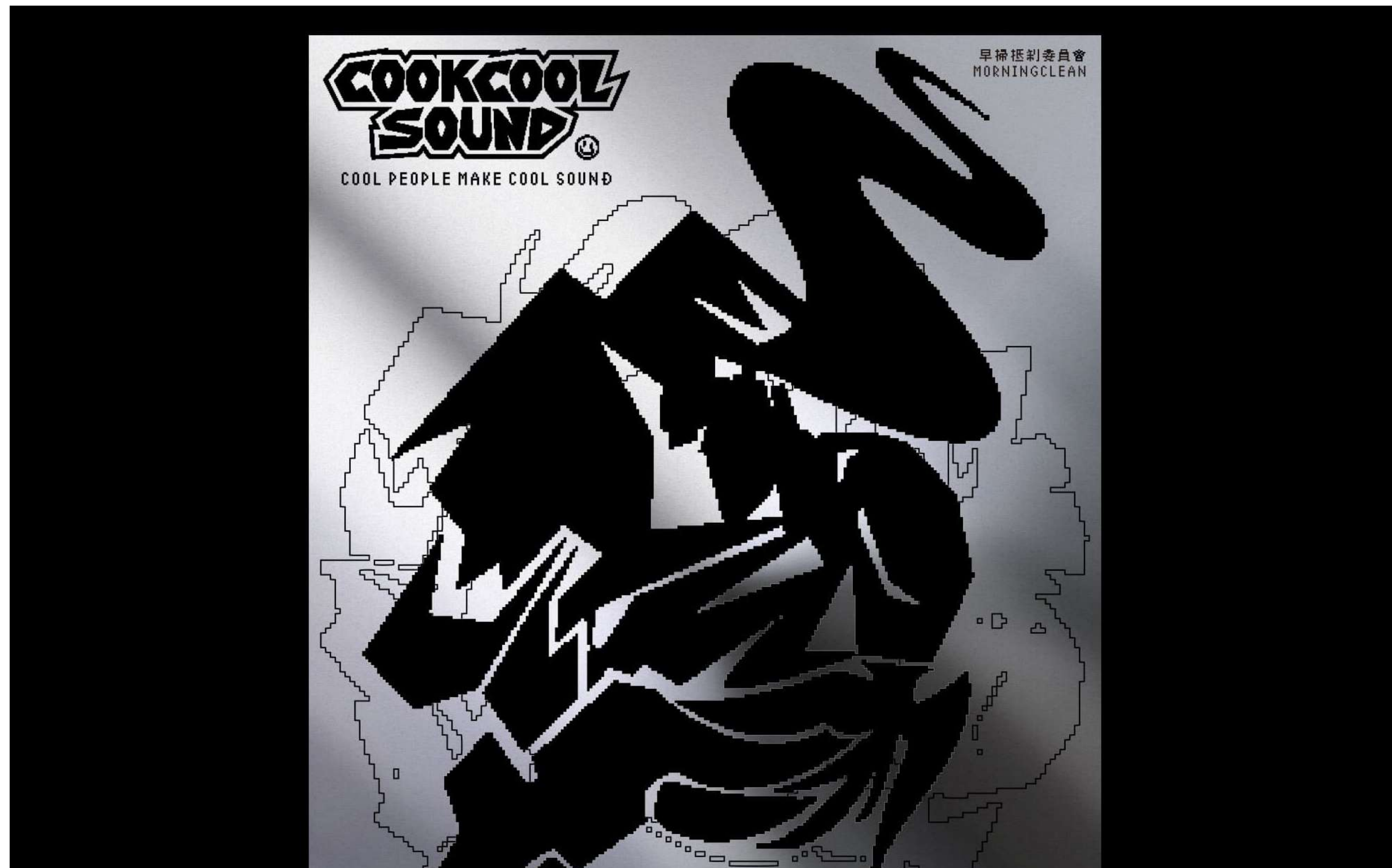
Song title: Trash car

Sampling garbage truck music with a "G FUNK" style Growing up, it was common to hear garbage trucks playing "Für Elise" or "A Maiden's Prayer." These melodies were interspersed with mayoral speeches. Trash collection usually occurred at dusk, resembling scenes from the American West Coast. Interestingly, the garbage truck music shares similarities with the local West Coast music in terms of tone.

The song incorporates ambient sounds like neighbors chatting, the rustling of garbage bags, and the crushing of plastic bottles and cans. Towards the end, the tempo increases, creating a sense of compression, akin to the compacting of garbage in the truck.



**COOKCOOL
SOUND**





傑克與南瓜燈

Jack-o'-lantern

優選獎

MERIT AWARD

樹德科技大學 動畫與遊戲設計系

設計團隊 | 簡敬儒

指導老師 | 張純雅

《傑克與南瓜燈》是一部停格動畫。配樂前半段以薩克斯風為主並添加活潑輕快的爵士元素，營造主角愛搗蛋的個性與俏皮感，如第一幕使用動感的「爵士藍調 Walking Bass」呈現主角走路時的輕鬆自在。

後半段劇情轉折後，配樂轉以鋼琴和弦樂表現主角的細膩情緒和情感，並搭配主題曲所唱的歌詞與意境，表達主角最深處心聲來為劇情的推進添加情緒起伏張力。

此作品使用富有情感與渲染力的配樂與主題曲，從輕快、俏皮愉悅到悲傷寂寞，最後感受溫暖並感到勇氣與安心，這次配樂希望讓大家感同身受主角的心境與轉變，也讓大家能一同進入故事世界並享受它。

"Jack and the Jack-O-Lantern" is a stop-motion animation. The first half of the soundtrack is dominated by saxophone and adds lively and lively jazz elements to create the protagonist's mischievous personality and sense of playfulness. For example, in the first scene, the dynamic "Jazz Blues Walking Bass" is used to show the protagonist's ease when walking.

After the plot turns in the second half, the soundtrack switches to piano and string music to express the protagonist's delicate moods and emotions, and matches the lyrics and artistic conception of the theme song to express the protagonist's deepest feelings and add emotional ups and downs to the progression of the plot.

This work uses an emotional and dramatic soundtrack and theme song, from light, playful and joyful to sad and lonely, and finally feels warm, courageous and at ease. This soundtrack hopes that everyone can empathize with the protagonist's mood and transformation, and also allow everyone to join in Enter the story world and enjoy it.

金光閃閃 瑞氣千條

GinGon ShyShy

優選獎

MERIT AWARD

實踐大學高雄校區 時尚設計學系

設計團隊 | 陳品彤 / 陳筱謙 / 陳玉唐 / 王禎慶

指導老師 | 林恆正

音樂設計理念以布袋戲為主，曲風以現代流行曲風結合戲曲古風，旋律起伏大致分為三種風格，整段旋律中加入棍棒敲打的聲響以及鑼聲使戲曲感更強烈。

第一段用平穩的旋律和氣氛慢慢帶入觀眾進入布袋戲，以及用鑼聲在開頭當作戲台開幕開始進入布袋戲的世界，在第一段世界分為生、旦，搭配上與它們吻合的著名台詞「勘不破，自是迷障。」

第二段旋律開始高低起伏，搭配角色為「淨」脾氣暴躁捉摸不透，第三段開始進行收尾後旋律使用較高的音域，以及搭配結尾台詞結束這場戲。

The music design concept revolves around glove puppetry, blending modern pop elements with traditional theatrical styles. The melody fluctuates between three main styles. Throughout the piece, sounds of sticks hitting and drum beats are incorporated to intensify the theatrical atmosphere.

The first section gradually draws the audience into the world of glove puppetry with a calm melody and ambiance. The sound of a gong marks the beginning of the performance, setting the stage for the puppetry world. Within this section, the characters are introduced, including the male and female roles, accompanied by the famous line "Unbreakable, it's just a maze."

The second section sees the melody becoming more dynamic, reflecting the volatile temperament of the character "Jing".

In the third section, as the performance nears its conclusion, the melody ascends to higher notes, accompanied by a closing line that wraps up the show.



創意設計競賽得獎作品

策展實踐與展示設計類

樂誠創意最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎





評審召集人

王耀邦

格式設計展策 / 總監

我主要會關注展覽的企圖心如何投射到空間跟視覺，以及意念有沒有連貫且飽滿地呈現。一個主題確立之後，團隊中會有人負責空間、主視覺設計、公關操作或網路行銷宣傳，這件事有點像北斗七星的概念，能否在籌備過程中將這些星星連在一起，讓觀展者可以被說服並進入你的世界觀。今年觀察下來，我認為回歸到設計美學教育還是很重要的，例如展板和桌子的比例、紙張有沒有順順的貼平、展桌的毛邊有沒有修齊。雖然評審都很期待故事的敘述，但千萬別忘了我們對設計仍有基本要求，設計師要盡到應有的本質。



評審

王宗欣

dosomething studio / 藝術總監

我會先看整個展覽的完整度，像是展場空間、打光、細節修飾有沒有做到位，這些都很客觀。而有了完整度，我會接著考量這個展覽符不符合青春設計節的命題。有些組別比較沒自信，覺得自己太年輕、做得不夠完整，因此當有人在自己本科系裡做了某個大膽的嘗試，就會特別突出，這也是青春想要鼓勵年輕人勇敢突破的。這次看到有組別試著把「體驗」這件事情做出來，想提醒大家要做好體驗需要一個「導覽的腳本」，從破題時就開始溝通關聯，當進到展覽可以順著策展脈絡，去閱讀展區裡的所有作品，而不是像出租的空間彼此不認識。



評審

周雨衛

仰角視覺整合 / 主理人

我的專業是視覺傳達設計，所以大多以這方面的角度去看策展這件事情，例如主視覺的主題有沒有貫徹到整個展場空間的氛圍？而既然是青春設計節，我認為學生跟業界相較之下，很大的優勢是有很多的資源跟本錢去嘗試實驗性，如果能挑戰一些沒有人嘗試過的材質、展覽陳列、動線甚至互動方式，都會讓評審眼睛為之一亮。有些組別雖然有嘗試一些材質或做法，但最後敗在他們沒辦法將這件事情做的很完整，例如電線的收尾沒有收好，而這種很基本的細節都會影響到觀展者的體驗。



評審

陳秉良

遊戲橘子品牌中心 / 品牌總監

評審時我會關注整個展覽有沒有「big idea」？有沒有同時兼顧故事敘述的完整性、設計需要的細節以及材質跟氣氛的營造？我會把自己放到每個展場去體驗，以一個素人的角度去看這些展覽時，整體氛圍給人的感覺是不是愉快的？資訊是不是完整的？以及視覺跟概念的呈現。作為一個學生還在學習的階段，也許還不太能完整表達自己的想法，但我覺得最重要的是，態度就是要青春，要敢衝、敢實驗，人生只有一次，青春是一去不回頭的。



評審

曾令理

陽明交通大學助理教授暨偶然設計創辦人

在這種百花齊放的場合，要脫穎而出很不容易，所以展覽的體驗和印象能否留到最後很重要。我們都很期待可以得到衝擊，甚至得到新的啟發。不一定是完美的作品才會打動我，而是特別的、令人印象深刻的。學生展覽的規劃往往需要顧及公平性來平均分配空間，不過今年有幾組跳脫這個框架，真的很不錯。鼓勵未來參加策展類的同學要相信團體的決定，發揮團隊精神來執行。當以整個團隊出發作為展覽的觀點，不見得要把自己的作品放到最大去考量，需要配合整個概念、敘事，這會需要一點共識，並考量到很多人與人相處的細節。

樹德科技大學 視覺傳達設計系

指導老師 | 陳政昌

樂誠創意最佳設計獎

BEST OF THE BEST



在設計的過程中，每一個階段都是一次挑戰。從吸收不同的設計資訊到醞釀出各種概念，再到最後的創意爆發，這是一個循環不息的過程。

我們透過這種不斷循環的設計過程，打造了一個尚在建構、醞釀中的環境。藉由持續的設計探索，我們跳脫框架、突破自我，才能「BOOM」出更多的無限可能！

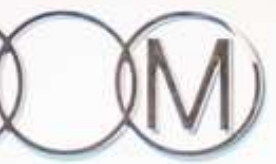




BOOM

樹德科技大學視覺傳達設計系
113級畢業成果展

SHU-TE UNIVERSITY DEPARTMENT OF
VISUAL COMMUNICATION DESIGN
GRADUATION EXHIBITION



學視覺傳達設計系 成果展

SITY DEPARTMENT OF
UNICATION DESIGN
HIBITION



義守大學 創意整合設計學系

指導老師 | 蔡孟樺

評審團獎

JURY PRIZE



此次的展覽設計以「傳統喜宴辦桌」的概念作為呈現的核心。圓桌，象徵圓滿歡慶，也是祈求來年的平安與順遂！展覽的規劃將以「辦喜宴」的形式與氛圍，呈現畢業作品的精緻與喜樂，亦以暖心歸屬的燈籠牆妝點出「待嫁女兒心 / 畢業新生活」的期待與浪漫，同學們自信展顏的形象照，映襯著展場的歡愉，是期待新生的憧憬，更如龍、鳳般昂首的蓄勢待發！

紅色的圓桌，是此次畢業作品的呈現方式，復古的鐵椅安排，讓前來參觀的民眾如同「辦桌喝喜酒」般的自在與悠閒。展場的拍照區，以兩座太師椅與主視覺形象的延伸作為古禮的奉茶場景，讓前來拍照的民眾們，感受古時之於師長的敬重，是莘莘學子們的不倦學習，亦是「尊師」的倫理，更是「重道」的綱常。



南臺科技大學 創新產品設計系

指導老師 | 吳啟華

優選獎

MERIT AWARD



展場主色以白、黑、銀無彩色為基調，運用組合件的展區形式進行製作，展場以開放式的路線去做規劃，外觀風格以霧面的透光充氣材質與木框架為主要搭建元素。

以可重複使用的單元件為展場的設計核心，並且好攜帶可延用至其他設計展繼續當作外牆使用達到既節省又方便的效果，因此選擇了霧面充氣柱為外觀風格的主軸也呼應主題膨脹係數的理念。



義守大學 傳播與設計學院原住民專班

指導老師 | 胡哲豪

優選獎

MERIT AWARD

將兩個中文詞彙及臺灣原住民族布農族語、排灣族語「識·耕 Mapasahai · Masengsen」作為策展主題名稱，其意義為彼此相識並同時為目標努力耕耘之意思。

「識 Mapasahai」來自各地方不同領域的我們，因緣際會下相遇並相識，求學過程中相互扶持鼓勵，匯集彼此自身族群的文化力量及色彩，碰撞出各種不同的火花。

「耕 Masengsen」將每組作品轉換成每塊田地，將我們自身轉換成農夫，沒日沒夜的照料，努力耕耘，孕育出好的農作物。此次策展想傳達的理念，像是部落族人為了保護土地，不斷的為自己的領域發聲，希望把土地教會我們的事情呈現出來。

「識·耕 Mapasahai · Masengsen」本次策展作品共有 7 組，每一組作品都在散發出屬於自身的氣息，以大學四年間所學和擅長的事物，向觀眾傳達個人靈感的泉源還有作品的力量。各組不論從作品的本身抑或是產品的設計，來源皆為各自的日常生活，從中尋找創作靈感，並將觀察到的所有加入到作品，而不背離主題本身，是此次策展各個作品的共同點。



崑山科技大學視覺傳達設計系

指導老師 | 蔡銘君

優選獎

MERIT AWARD

BIOS(基本輸入/輸出系統)是人們與生活之間的通信，將生活的信息輸入設計的過程中，而設計師便是此過程的關鍵，負責接受人們的信息→進行思考的轉換→最後形成創新的想法。

作為設計師，我們在設計的過程中秉持真誠，並將人們的需求、願望轉換為具影響力的作品。而 BIOS~TRUE 之間的連接符號，不僅象徵設計與生活之間的橋樑，也作為一種微笑的形象，意旨良好的設計也會使社會產生積極的影響與變化。

因此，「BIOS~TRUE」所象徵的意義便是：設計與生活的友好橋梁。

國立雲林科技大學創意生活設計系

指導老師 | 蔡旺晉

優選獎

MERIT AWARD



CREACTION

cre 代表的是創造的字頭；action 代表的是我們在創造的過程。

相較於之前的 creation 希望能呈現創造的動態跟活潑性。造物是開拓，是從無到有的過程，經反覆結合後迸發。

造物是理性，是不斷積累的秩序，經種種嘗試後成形。造物是創新，是靈感激盪的碰撞，經多次琢磨後發光。

我們藉由「造物序」這個主題，創造序、設計序、撰寫序、呈現序，各自譜出序的解釋，各自昇華自己的造物，展現系上多元無限的精神與意境。

利用造物的精神，打造錯綜複雜、阡陌交通卻和諧繁華的序世界，一縷一縷的序列都濃縮著渺小的初心和無限的可能。

「創序，造自己的物；你的造物序，會是如何？」

國立金門大學 建築學系

指導老師 | 張旭福

優選獎

MERIT AWARD



金門古名為浯島，其名據說是因五個小島因沙洲堆積漸漸形成一座島嶼，因此取五又命名浯作為島嶼名稱。當初我們以渺小沙粒的姿態降落到金門島，積累出一件一件的建築作品。我們的作品是來自於金門五年的孕育。因此懷揣著感謝，將展名取為浯島製造。

金大建築 113 級畢業設計的公開成果發表，將我們所感知到的，不論是對於金門當地或是現行社會上存在的問題、議題，展現給來參與設計展的人們。

透過展覽，我們的想法可以與參與者的看法進行一次思想上碰撞，最終會經過無數次的討論，進而讓我們更加了解社會上的人們如何看待這些議題；人們也可以透過此進行討論、反思。在我們的能力所及之中盡我們的所能，也讓大家看到，我們正在遙遠的小島上努力著。



青春影展

青春影展得獎作品

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

青春設計節 ²⁰/₂₄
Youth Innovative
Design Festival

乙方及其後

Eviction and Beyond

國立臺南藝術大學 音像紀錄研究所

劉人鳳 導演

2023 | DCP | Colour | 29' 57"

影片簡介

2014年，住了十年的老家忽然被房東賣掉，一夕之間遭驅逐，四散家人欲歸無巢，讓她從此疑惑家在何方。2019年，弟弟買了預售屋，她提著攝影機與弟弟、父親一起，歡喜參觀新屋裝潢，但這會是他們的家嗎？以私紀錄形式，從長期租屋不安感出發，進出不同形式的家，尋思家為何物。

評審得獎評語

以垂手可得素材對居住正義提出強而有力的控訴，私密又真誠，一家人在城市裡的顛沛流離藉著影片的拍攝而對話並縫合，即便被退件的文字劇本也得以重生，奇妙地在影片中發揮相輔相成的作用，療癒每個居無定所的人。

指導老師

蔡慶同

創作團隊

劉人鳳、詹謹嘉、何湘鈴、許志遠、黃柏澣





下風處

When the Wind Rises

影視類 | 評審團獎

JURY PRIZE

國立臺灣藝術大學 電影學系碩士班

陳泓 導演

2023 | DCP | Colour | 18' 22"

影片簡介

一位年邁的抗爭者在漁村中孤身奮鬥，抵抗油煉廠的擴建。與此同時，其他村民則在眼前的生活保障與永續發展之間猶豫不決。

評審得獎評語

成熟的電影語言且完整度極高的作品。整飭嚴謹的影像結構、略帶詼諧的劇情編排，簡而有力地點出石化業和庶民們的相互角力。

指導老師

何平

創作團隊

邱鼎豪、江孟謙、江忠明、舒偉傑、王嵐申、陳泓、潘建明、蔡明釵、張洳瀟、李圓嘉、郭政宏、林晉德、戴以婕、江偉

初聲

The Voices

國立臺灣藝術大學 電影學系碩士班

龔秋蓉 導演

2023 | DCP | Colour | 30' 20"

影片簡介

淑鳳生了一場發不出聲音的怪病，鬱悶而無人訴苦的她，無奈決定收掉賣一輩子的魚攤，卻也在這天遇見了賣鮮奶的男人—阿斌；而兩個彼此殘缺孤獨的靈魂漸漸靠近，面對內在真實的渴求，她是否能為自己勇敢奪聲…？

評審得獎評語

作品完成度高，畫面、美學經營出色，視覺符號運用得宜，無聲勝有聲。演員展現爐火純青的功力，完全無對白演繹熟齡女子的情慾覺醒，戲內戲外都充滿勇氣。

指導老師

吳秀菁

創作團隊

龔秋蓉、黨晨予、黃語宥、溫紹涵、王聖縣、吳沛綾、理想位置 SweetSpot Sound





關於我撞鬼的故事

A Story of How I Met a Ghost

影視類 | 優選獎

MERIT AWARD

國立臺北藝術大學 電影創作學系碩士班

陳秉宏 導演

2024 | DCP | Colour | 26' 20"

影片簡介

一名天真浪漫的高中男孩，為了向心儀的女同學告白，與她一同在深夜前往學校偷考卷，過程中卻陰錯陽差地與學校傳說中的女鬼相戀。

評審得獎評語

巧妙地掌握無厘頭的喜劇節奏，氣氛掌握得宜，演員的表演也非常討喜傑出。可以期待導演成為成功的商業電影創作者。

指導老師

李啟源、陳湘琪

創作團隊

王渝萱、董道、魏成釗、賈光耀、王智祥、張秉廉、丁唯薰、林伯恩、陳秉宏、張洛晞、胡伯霖、謝承羿、胡晉璋、王昱翔、胡哲凱、江冠陞、李杰霖、莊冠旻、羅燊、林賜維、溫晴、陳盈慈、黃予恩、蘇昱璋、莊世圖、余承峯、呂燕蘋、劉丞勛、謝君豪、黃昱閔、劉嘉詠、史斯亞



往影裏去

Shadow

影視類 | 優選獎

MERIT AWARD

世新大學 廣播電視電影學系

游亦淳 導演

2023 | DCP | Colour | 21' 21"



影片簡介

海巡菜鳥阿昌巡邏時發現一個隧道，在裡頭遭遇鬼影幢幢，嚇得連忙逃出。哨站的學長阿偉從容抽著菸，燈一閃一閃地，直至停電。換班時間，一具浮屍漂來種種怪事，似乎有某種力量在介入，愈發不可收拾……

評審得獎評語

到位的表演，高張力的攝影調度，成功營造令人屏息的觀影節奏和氛圍。

指導老師

李明宇

創作團隊

游亦淳、施濬晨、曾皓、張方維、邱虹瑜、趙婉伶、高鳴晟、游亦淳、唐貫凌、康銷倫

寂寞克柔伊

Chloe

國立臺灣藝術大學 電影學系碩士班

施宥全 導演

2023 | DCP | Colour | 10' 24"

影片簡介

失戀的克柔伊誓言要殺光世界上所有表裡不一的渣男。這天，她和網友阿偉在洗衣店赴約，一場血腥的洗淨儀式就此展開……

評審得獎評語

簡潔俐落，發揮了短片特有的痛快感與爆發力，並且也對於寂寞這個主題展現意外新穎的新解。

指導老師

安哲毅

創作團隊

喬浚媛、王柏人、施宥全、張雅馨、臧晟傑、宋訢、巫書維、
范云菲、盧玟璇、林晉仕、黃偉傑、丁唯薰、賴彥中





李汶儒 廖梓伶 作品

好好拜拜
Good Bye

北藝大動畫學系



好好拜拜

Good Bye

動畫類 | 首獎

BEST AWARD

國立臺北藝術大學 動畫學系

李汶儒、廖梓伶 導演

2023 | HD | Colour | 5' 35"

影片簡介

紅燒獅子頭、白斬雞、那個什麼魚、很多小菜、很貴的水果、發糕紅圓……還有媽媽最喜歡的蛋糕，
嗯，準備好了！

評審得獎評語

以思念故人祭拜的角度，使用台灣食物以及廚藝傳承，講述母女之間的情誼，非常感人。美術細緻
美麗之餘，台語台詞更是自然動人。佳作！

指導老師

王綺穗、吳建錫、趙瞬文、史明輝、林大偉、葉安德

創作團隊

李汶儒、廖梓伶、王綺穗、陳妤宣、葉雪娥、王穗萍、李汶儒、吳建錫、吳侑庭、王重陽、林育慶

洄

Set Sail

國立臺灣藝術大學 多媒體動畫藝術學系

李若禎 導演

2023 | DCP | Colour | 8' 25"

影片簡介

本作以第三人稱的敘述方式，將口白與對話做穿插，透過描繪臺灣六七零年代青年對於自身及現實的相互拉扯，帶出「愛之於犧牲，之於自由」的人生課題。畫面風格嘗試手繪的材質感，希望帶給人如同閱讀繪本的溫暖感受。

評審得獎評語

從孫女的視角出發，看大時代下小人物的阿公為了家人努力打拼的一生，情感綿密、溫暖動人，無論分鏡、轉場與聲音設計都精準到位，成熟且真摯的動畫作品。

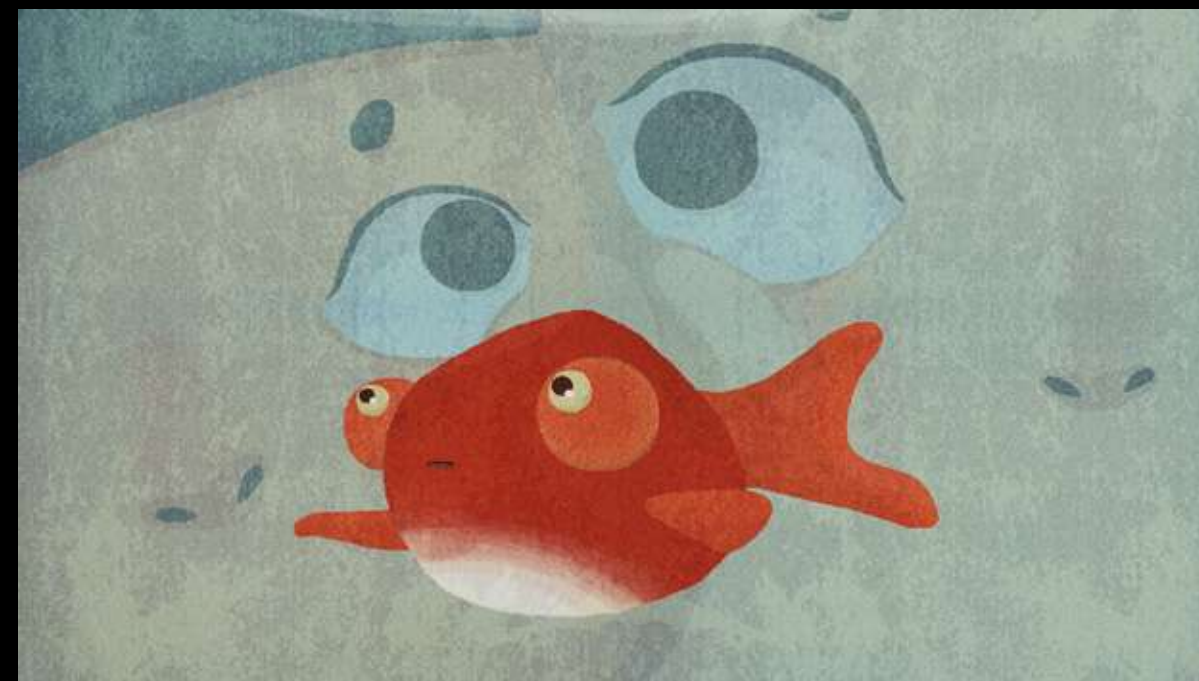
指導老師

洪淳修、陳建宏、陳永賢

創作團隊

李若禎、陳研陵、黃鈺婷、王葦如、陳亭秀





姊弟

Siblings

動畫類 | 評審團特別提及

SPECIAL MENTION

國立臺南藝術大學 動畫藝術與影像美學研究所

張詠恩 導演

2024 | HD | Colour | 10' 00"

影片簡介

農曆新年到了，廚房裡忙進忙出，客廳裡熱熱鬧鬧，整個家都圍繞在節慶的氣氛裡，而角落裡一對小姐弟也在忙碌著，懂事的姐姐想幫點什麼忙，然而跟屁蟲弟弟卻老愛來插一腳。

評審得獎評語

片中將幼年姊弟間的手足競爭捕捉得真切動人，繪本般的美術風格優秀，與本片非常契合。

指導老師

林巧芳

創作團隊

張詠恩、林巧芳、阮含瑜、陳思琪、趙鈺甯、俞皓瑄



像我這樣的白芝麻

The Journey of White Sesame

動畫類 | 優選獎

MERIT AWARD

崑山科技大學 視訊傳播設計系

黃瑋柔 導演

2023 | DCP | Colour | 10' 24"

影片簡介

一粒芝麻因咀嚼的震動落至地面，當它醒來時處在如天空之鏡的空間，碰上胸前開著洞且充滿彩色液體的人體一體驗模擬器。透過模擬器白芝麻變成草莓毛毛蟲，並在奇幻世界中展開一段尋找與實踐夢想的旅程。

評審得獎評語

一顆人間小芝麻墜入奇異幻世，一場神秘探索之旅步步驚心展開，美術風格強烈、畫面設計饒富趣味，音樂與動畫節奏相輔相成，絕對值得一看。

指導老師

劉勇明、洪莉雯、林書怡

創作團隊

黃瑋柔、賴欣妤、黃若婷、趙芝瑩、陳媿亞、吳維鴻、蔡蹟丞

火柴盒故事

Match Book Story

動畫類 | 優選獎

MERIT AWARD

國立臺北藝術大學 動畫學系

李芯蕊、黃哲恩 導演

2023 | DCP | B&W | 10' 24"

影片簡介

開不完的路，點不完的火柴，說不完的故事。

評審得獎評語

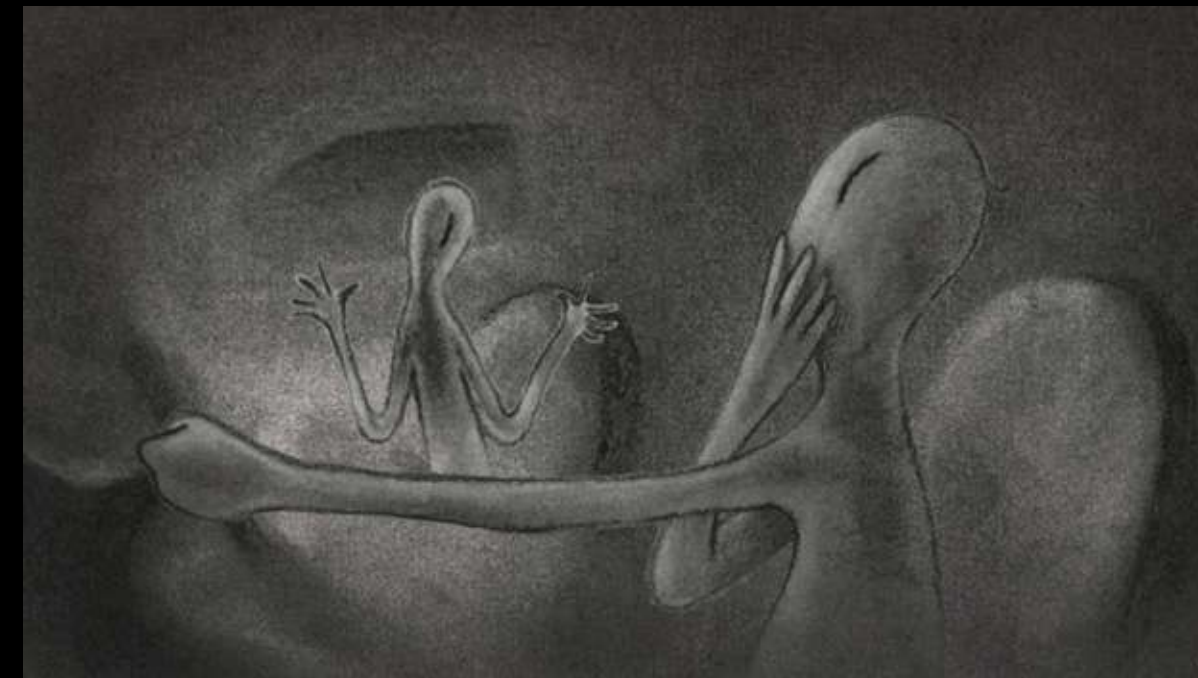
在黑白基調下玩轉於不同繪畫風格間，切換流暢自如，畫面肌理細緻技巧成熟，令人驚艷。

指導老師

史明輝、林浩溥、王綺穗、趙瞬文、林大偉、葉安德、吳建錫、康進和

創作團隊

李芯蕊、黃哲恩、Denis Nadeau、莊勝凱、李瞳眈



海鮮罐頭工廠

Made in Asia

動畫類 | 優選獎

MERIT AWARD

國立臺南大學 視覺藝術與設計系

柯鈺婷、馮詩容 導演

2024 | HD | B&W | 5' 58"

影片簡介

罐頭工廠就像社會職場的標準生產線，其中包含一系列相應的制度和規則。成為有價值的完美罐頭是社會中極其重要的基本要求。在這樣的環境中，人們是否只能被視為非黑即白、不斷受制於封裝的命運呢？

評審得獎評語

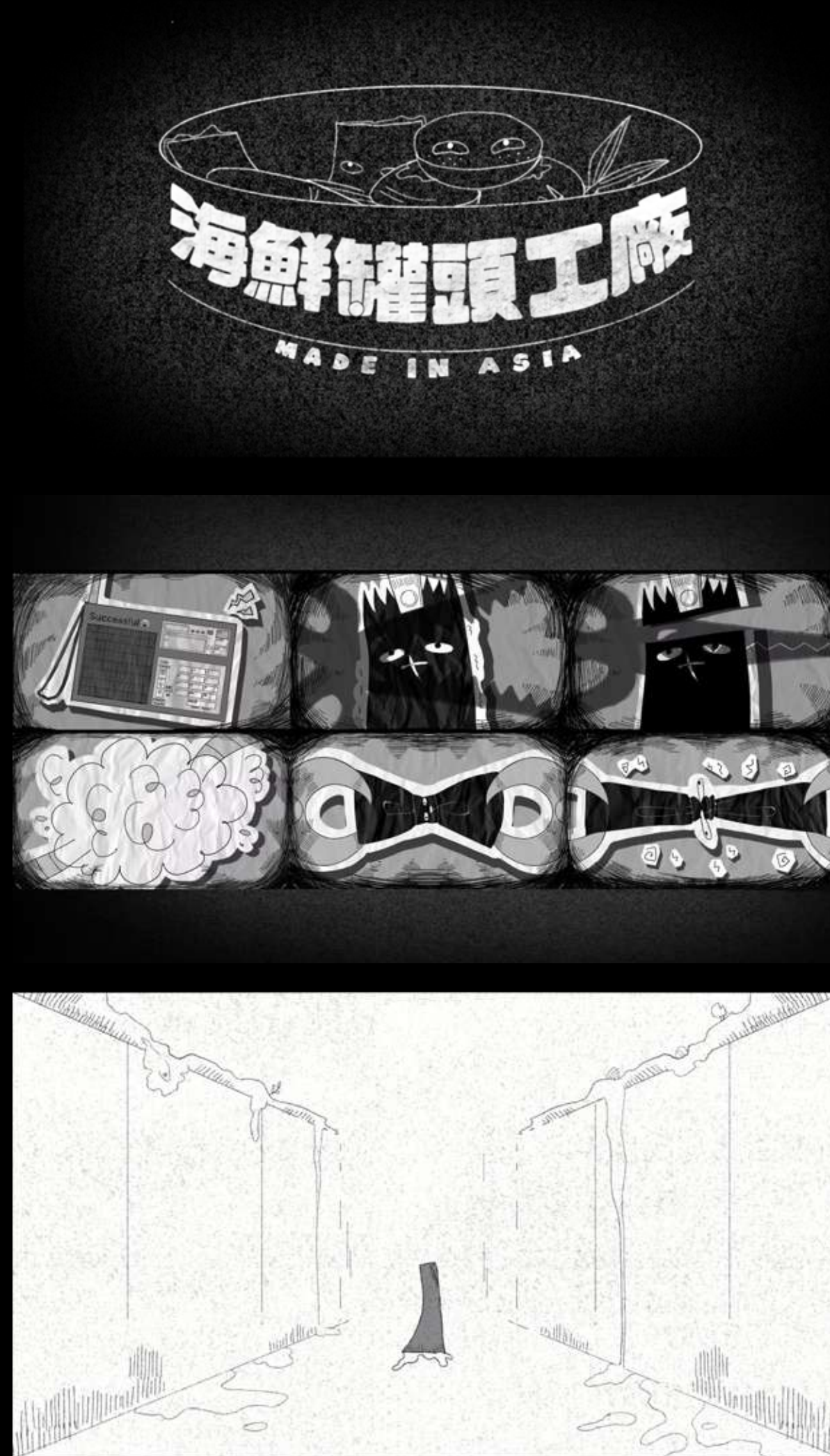
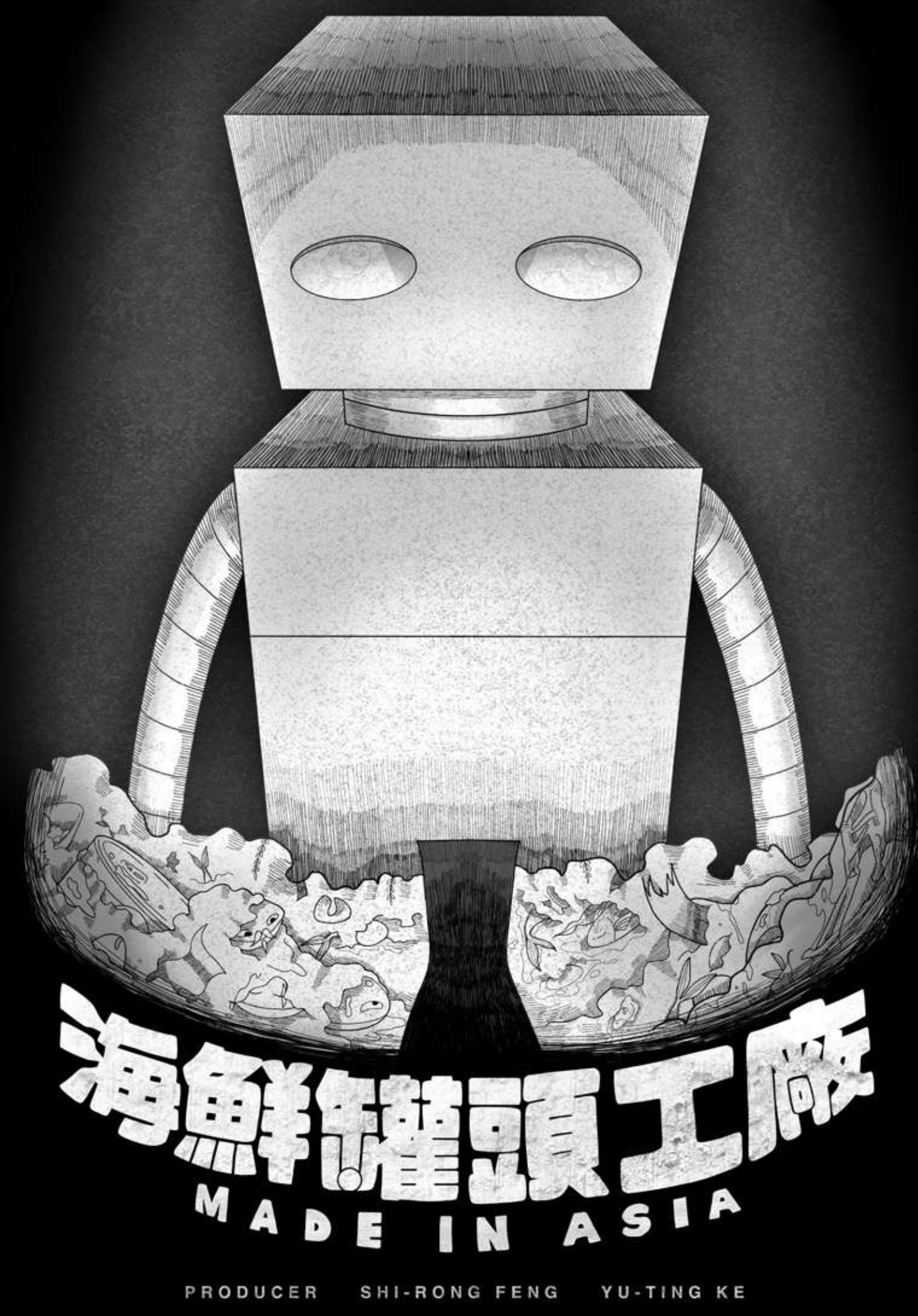
以海鮮罐頭工廠的製造過程，講述升學的填鴨教育以及融入社會必須和他人一樣的高壓，充滿想像力。黑白色調可愛風的動畫風格，也跟對「高壓製造刻板」此一主題相映形成反諷。

指導老師

范如苑

創作團隊

柯鈺婷、馮詩容



參展校系

大勇區

P2 倉庫

崑山科技大學
視覺傳達設計系
空間設計系
視訊傳播設計系
公共關係暨廣告系
資訊傳播系

樹德科技大學
藝術管理與藝術經紀系
生活產品設計系
室內設計系
視覺傳達設計系

台鋼科技大學
建築系

P3 倉庫

正修科技大學
建築與室內設計系
視覺傳達設計系

南華大學
產品與室內設計學系

明新科技大學
多媒體與遊戲發展系

國立金門大學
建築學系

國立雲林科技大學
創意生活設計系

國立高雄師範大學
工業設計學系

實踐大學高雄校區
資訊模擬與設計學系

亞洲大學
創意商品設計學系

蓬萊區

B3 倉庫

建國科技大學
視覺傳達設計系

國立臺南藝術大學
建築藝術研究所

樹德科技大學
電子競技與電腦娛樂科學系

義守大學
創意整合設計學系
大眾傳播學系
傳播與設計學院原住民專班

B4 倉庫

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

實踐大學高雄校區
時尚設計學系

國際學校展區

B6 倉庫

高雄醫學大學
化粧品學系

獨立展區

本區突破畢展框架，以小單位模式呈現，歡迎來自不同校系、不同年級的團隊或個人，今年共有32組精采作品參展。



青春設計節²⁰²⁴
Youth Innovative
Design Festival

青春設計節

合作企業

馬玉山食品工業股份有限公司 | 「台灣福興工業股份有限公司」暨「財團法人台灣福興文教基金會」 | 城市商旅 | 宇建形象有限公司 | 屋物有限公司 | 樂誠創意有限公司 | 睿新創意有限公司 | 許家彰建築師事務所 | 屋物清酒

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 | 視覺傳達設計系

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。



「台灣福興工業股份有限公司」暨「財團法人台灣福興文教基金會」



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

台灣福興工業股份有限公司創立於 1957 年，營運總部設於高雄岡山，1995 年股票正式掛牌上市，是世界門控裝置設計製造領導品牌。目前全球有 10 大營運據點，遍及台灣、中國及美國。

台灣福興秉持創新、服務、品質的精神，曾獲國家磐石獎、台灣精品獎、安全認證優質企業等殊榮，並取得超過 1,200 件專利。近年我們致力發展高階電子數位門控系統，希望結合智慧居家設備，讓消費者隨時掌握居家安全，享受科技生活的便利。

致力於穩健經營外，台灣福興亦追求與社會共好的永續價值，透過與駁二、衛武營等地方場館藝企合作，帶動藝文產業永續發展。2016 年起已連續八年蟬聯文化部文馨獎企業貢獻獎。未來我們將繼續發揮企業影響力，創造更多美好生活的可能性。



台灣福興文教基金會

挺教育, 愛運動, 享藝文

帶你看見最美的人文風景

- 連續八年獲得文化部文馨獎—企業文化獎
- 連續十次高雄市教育局評鑑優等

城市商旅



官方網站

粉絲專頁

贊助獎項 最佳設計獎 | 建築與空間設計類

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。



高雄真愛館

港都漫遊
食住行輕鬆GO!

宇建形象有限公司



官方網站



粉絲專頁

贊助獎項 最佳設計獎 | 音樂設計類

宇建成立於2003年，自2012年起投入球幕研發製造領域後，透過銀幕無接縫的專業技術，提供全球4D影院、博物館、天文館、大型互動遊樂設備、科普教育中心等大型銀幕解決方案，成為亞洲專業球型銀幕製造領導品牌，產品遍及全球13國家。

宇建也提供一站式金屬製造服務，樂於接受各式挑戰及為各產業提供各式金屬製造解決方案服務。透過多年國內外製造及安裝經驗，宇建不僅已成為重要的客製金屬加工服務製造商，也是各產業的一站式服務夥伴。



Turning your vision into reality

屋物有限公司

屋物



贊助獎項 最佳設計獎 | 數位多媒體與遊戲設計類

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。



樂誠創意有限公司



粉絲專頁

贊助獎項 最佳設計獎 | 策展實務與展示設計類

樂誠創意展覽執行團隊，以豐富經驗致力於將創意和專業知識融入於專案項目中，量身訂做每一次展出體驗，且能有效控制預算，施工統籌上更彈性靈活，能夠完美打造「亮眼展場視覺」及「提升展示質感」，且能100%呈現同學的創意。

樂誠是展覽規劃的最佳合作夥伴！

爆肝熬夜～汗淚交織的青春舞台，共同創造出一個難忘的展覽體驗，樂誠與同學揮汗共進！



樂誠創意
JOY Creative Studio 有限公司

睿新創意有限公司

hosetee



官方網站

贊助獎項 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

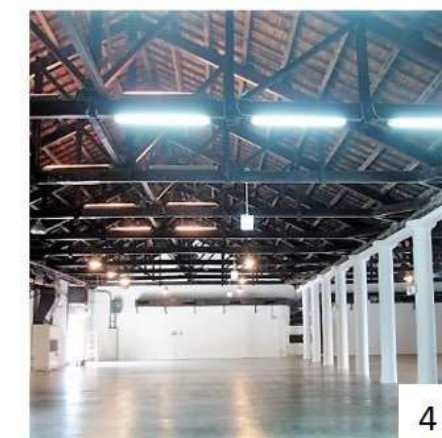
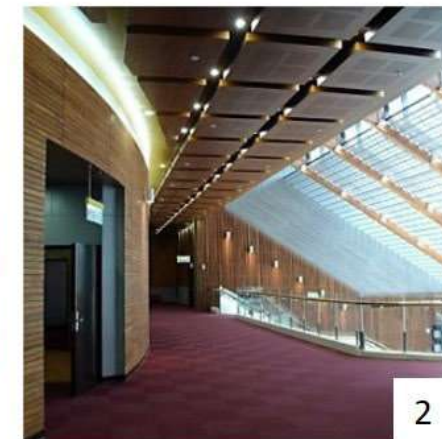
許家彰
建築師 C.C.Hsu
事務所 Architects & Associates



官方網站

贊助獎項 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。



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

- 1 高雄市文化中心至德堂
- 2 嘉義市文化中心音樂廳
- 3 高雄市議會議事廳
- 4 高雄駁二藝術特區倉庫群
- 5 基隆港郵輪旅運服務中心
- 6 屏東六堆客家園區演藝廳
- 7 高雄左營明德建業眷舍

屋物清酒



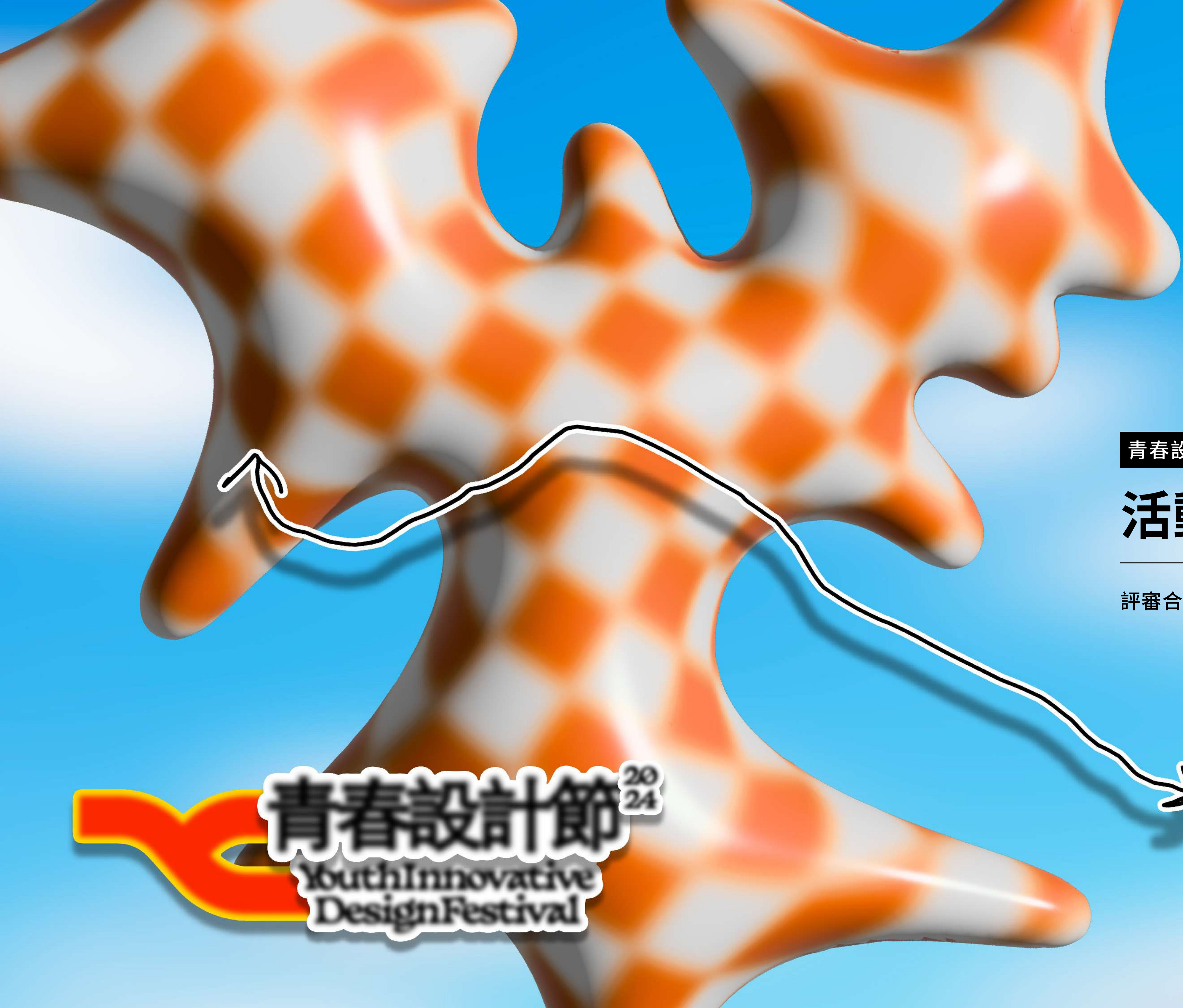
官方網站

粉絲專頁

贊助獎項 藝文支持

分享美好的事物，一直都是屋物的核心價值。致身近九十年的日式老屋，屋物也結合各領域藝文創作，分享清酒的美好，推廣清酒品飲的愜意喜樂！





青春設計節

活動花絮

評審合影 | 佈展紀錄 | 展場直擊 | 評審現場 | 開幕及頒獎典禮

青春設計節²⁰²⁴
Youth Innovative
Design Festival





視覺傳達設計類 | 評審



立體造型暨產品設計類 | 評審



數位多媒體與遊戲設計類 | 評審



建築與空間設計類 | 評審



策展實踐與展示設計類 | 評審















20
24

青春設計節

Youth Innovative
Design Festival

05^月 16-19^日

駁二藝術特區

WWW.YDF.ORG.TW

高雄市政府文化局
Kaohsiung City Government Bureau of Culture Affairs

駁二
THE PIER-2
ART CENTER
KAOHSIUNG

YDF