

2022

青春設計節 X

YOUTH

INNOVATIVE

DESIGN

FESTIVAL

13TH

2022

Y

青春影展

YOUTH

FILM

FESTIVAL

05.12<sup>Thu</sup>-05.15<sup>Sun</sup> 駁二藝術特區

[www.ydf.org.tw](http://www.ydf.org.tw)

臺灣青年設計節

YOUTH DESIGN FESTIVAL



# CONTENT

## 目錄

---

**國際展區** 04

創意設計競賽得獎作品

**視覺傳達設計類** 08

**立體造型暨產品設計類** 22

**數位多媒體與遊戲設計類** 46

**建築與空間設計類** 69

**音樂設計類** 82

**策展實踐與展示設計類** 94

---

**參展校系** 105

**企業合作** 107

**活動花絮** 117

**青春影展得獎作品** 126

## 2022 青春設計節國際展區

### 新風格之境

### 泰國設計院校聯合設計展

《Time》時代雜誌將泰國稱為「風格之地」(Land of Styles)，形容泰國的創意設計成就，形容泰國所散發的現代感設計魅力。《紐約時報》更指出，曼谷將是東京在流行時尚領域中最大的競爭對手。1997年亞洲金融風暴後，泰國逐漸轉換原以勞力與低成本出口為主的發展模式，藉由成立「知識管理暨發展局」推動國內創意設計教育，透過國家力量，打造創意設計友善成長環境，更藉由文創設計來發展「創意經濟」產業。

近年來，泰國創意設計產業的蓬勃發展，無論在裝飾藝術、時尚設計、視覺傳達、廣告媒體、建築與空間設計、工業產品設計等領域中，皆培養出不少新銳設計師躍上國際舞台。

2022 青春設計節國際展區，以「新風格之境：泰國設計院校聯合設計展」為名，邀請來自泰國設計教育知名的四所大學，包含全國最有威望的大學 - 朱拉隆功大學、全國藝術教育排名第一 - 泰國藝術大學、頂尖科技大學 - 吞武里國王科技大學以及國內領先的私立大學 - 博仁大學，四間學校共計 54 件精選的設計作品。

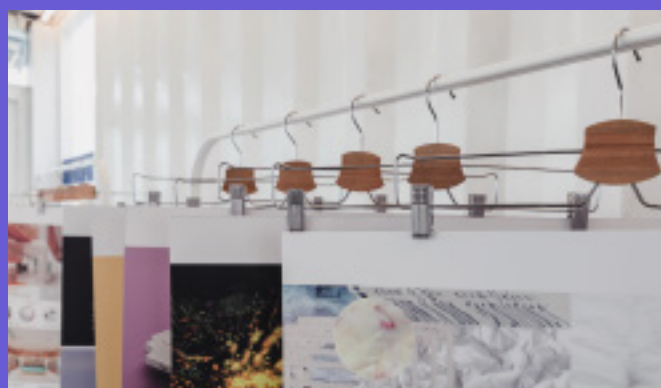
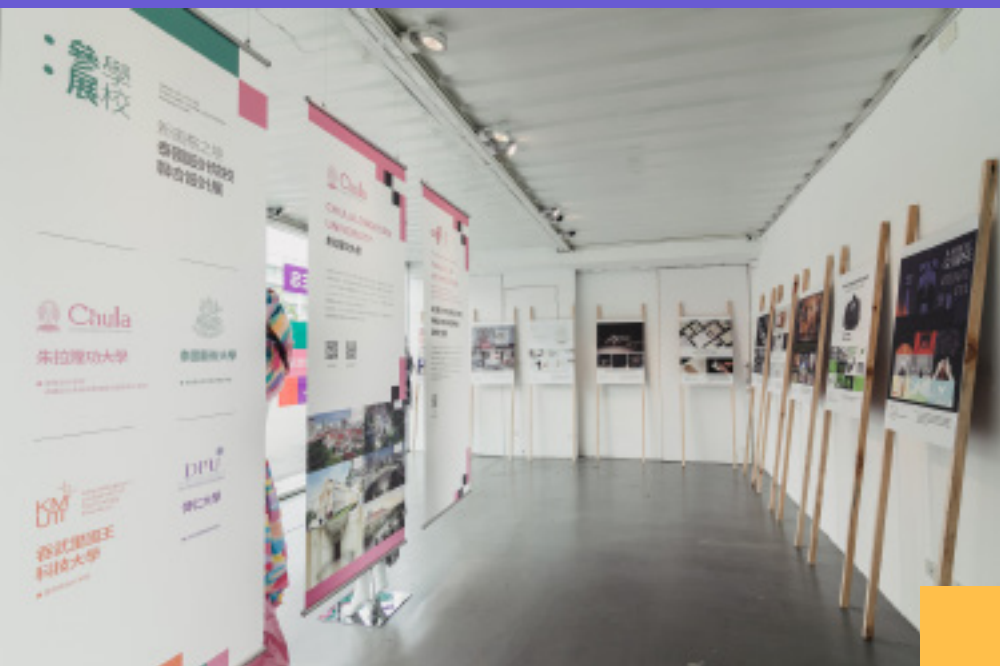
在 covid-19 後疫情時代，從多元設計領域中看見泰國新銳設計者們對於在地文化、全球設計趨勢與環境永續等議題的創新詮釋，開啟跨越距離與語言隔閡的精彩設計對話交流。



受邀展出學校 | 朱拉隆功大學 · 泰國藝術大學 · 吞武里國王科技大學 · 博仁大學      策展人 | 陳育民 (台灣) · 郭俞霈 (泰國)

主辦單位 | 高雄市政府文化局駁二藝術特區      策展協力學術單位 | 國立高雄科技大學文化創意產業系





## 策展人介紹

### 陳育民

現任教於國立高雄科技大學  
AAD 亞洲視覺藝術交流平台執行長、CTA 亞洲  
創意對話總編輯。

作品曾榮獲德國 iF 設計獎、兩屆亞洲最具影響  
力設計大獎平面設計類銅獎、HKDA 環球設計  
大獎海報設計優異獎、加拿大 APPLIED ARTS  
國際競賽海報設計類入選獎等獎項。

擔任高雄市立美術館、國家兩廳院品牌設計顧  
問、故宮南院設計評議委員、高雄市文化局設  
計諮詢委員。

### 郭俞霏

多年旅居曼谷的設計人  
泰國藝術大學 Design Arts 博士

作品參與 2022、2021 曼谷設計周等展覽。

榮獲義大利 2021 A DESIGN AWARD ( Fashion  
Design )。近年熱衷於跨領域與跨文化創作交  
流，協同策劃台灣泰國多個設計、藝術、時尚  
交流創作展覽。

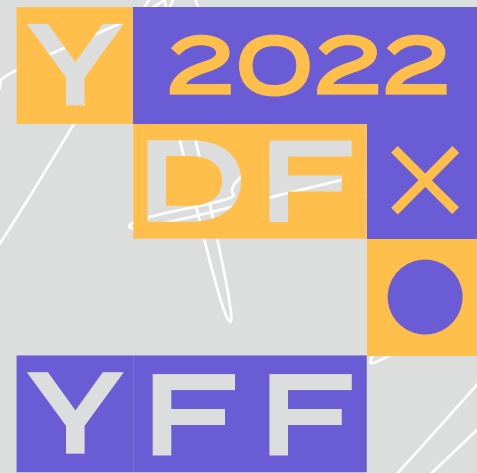
現居曼谷工作與生活，喜歡泰國鬆鬆的精神世  
界，但偶爾還是會暴躁。



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

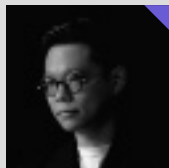
馬玉山最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎



IF OFFICE 負責人暨創意總監 | 馮宇

評審召集人

建議同學要拓展各種生活的經驗，並從現在開始要大量地去吸收，這個產業、行業裡各種不同環節的知識。在評審過程中，評審老師所提出的每一個問題都是非常直接的，直接看到你現在作品欠缺的地方，所以當你了解我們提問的原因是什麼之後，從中去找出現問題的答案，我相信在這樣的探索過程裡，短時間之內就可以很快地跟整體設計產業接軌，成為一個很成功的設計師，我也期許大家努力做到這一點。



BIOS GROUP 碧歐司文化創意顧問 執行長 | 白尊宇

評審

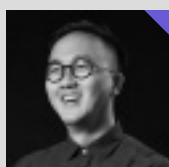
今年看了同學的作品，有一些作品在設計企劃或是整體的發展方向上都蠻有意思的，甚至是碰觸比較罕見的題材去進行，譬如說發音的輔具或整體地方創生，都讓我們非常印象深刻。很多年輕人的想法或作品，我覺得都有持續地在挑戰一些設計圈或是創意圈裡面比較少見的議題，這是非常值得欣慰的，也非常值得開心的。



Cizoo\_CO 薈樹品牌規劃 設計總監 | 師嘉孝

評審

我們看到有很多作品的設計手法、技法跟整體的表現方法都很棒，例如水母畫得很棒、蛾畫得很棒。只是我會覺得當這些作品硬要跟很崇高的環保理想結合在一起時，其實不如就只是很純粹地去表達這個作品本身想要表達的畫風或是想要表達的人物，只要表達這些就好了。因為如果要牽涉到一些很理想性的環保議題時，其實反而會凸顯他的弱點，因為這些作品並沒有真正在解決問題，而只是著重在表現手法。



日目視覺藝術有限公司 視覺總監 | 黃顯勳

評審

這次一樣還是有很多很精彩的作品，都是從自己土地的元素去挖掘，也可以很深刻地感覺到，大家的設計能力和插畫的水準都是非常高的，所以這部分會是我們這一次看下來，對於整體創作都還是以比較正向的鼓勵狀態。不過你能不能透過你的地緣，或是你很熟悉的一些材質、氣味、文化或色彩去提出比較特殊的新觀點？這個往往是你的作品要從這麼多作品裡面跳出來一個很重要的關鍵。



《小日子》雜誌前社長 台灣文創發展品牌 開發長 | 劉冠吟

評審

設計這條路的未來發展其實是很漫長的，而且也不太好走，但希望各位同學可以秉持你當初走上設計這條路的初心。你一開始做這個產品的時候發想是什麼？然後要從頭到尾去把握這個動機，好好地貫穿在你的作品裡面，這樣以後你們的作品就會比較有完整性，在應用端也會有更好的發展。



評審



馬玉山最佳設計獎

BEST OF THE BEST

女去巧

POTOKO-The shape of sound

樹德科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 黃馨儀、黃品嘉、陳琮霖、鄭又嘉、黃品諾

指導老師 | 邱惠琳



將常見的聲音與大眾的生活記憶呈現在教學上，讓學習發聲的過程能夠與現實有所呼應也更有趣味性；並且我們使用語言治療師常運用的「音韻歷程分析」，配合兒童構音動作的發育和發展歷程，將語音以位置和氣流運用的方式來做描述，期望為語言發展的學習提供一個不同的方向和更多元的幫助。

We linked commonly-heard sounds and daily life together in our lessons, so children will establish stronger connection with the real world during the process of learning speak, and they will be more engaged in the materials. Besides, we utilized 「Phonological processing」, which is commonly used by Speech-Language Pathologist, in our modules. This technique allows us to analyze the Mandarin Phonetic of a child in terms of the position of tongue and the airflow usage, along with the physical growth and the development of a child. The entire design of the modules is expected to offer children a different choice regarding language learning, and also assist children along the process in a diverse way.



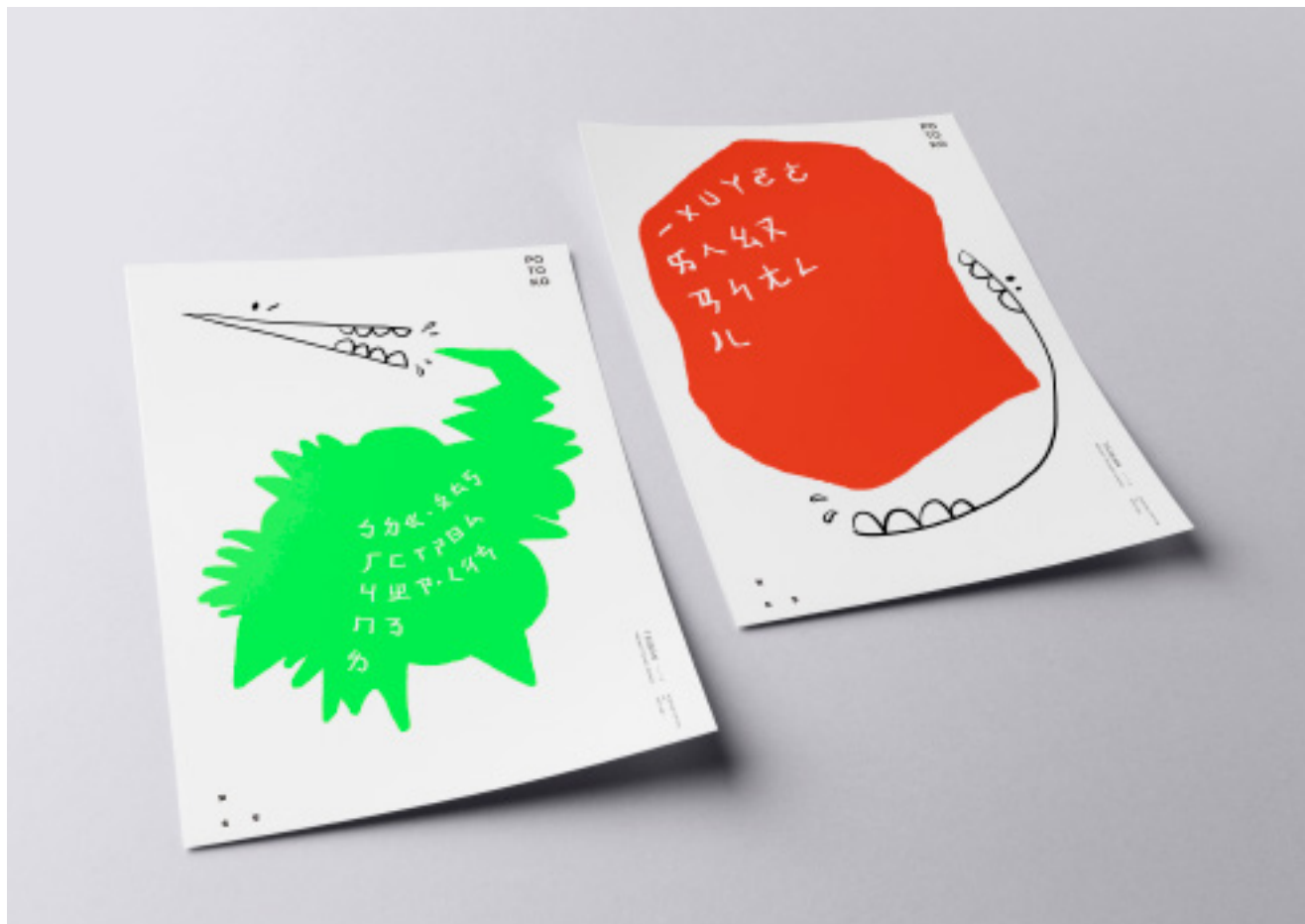


配合語言治療師的專業，以大眾較為不熟悉，但卻有用的教學方式，來輔助構音學習。選擇鮮豔活潑的螢光橘與螢光綠做色彩配置，藉由特殊色印刷，來強化孩子對插畫的視覺重點與吸引力，而插畫內容更是結合常見的聲音記憶，融入聽覺，加強對語音的印象；每個注音符號還有豐富的小遊戲，使父母與孩子的互動更加有趣。為了加強學習成效，我們還製作一款實際融入聽覺與動態視覺的APP，放大孩童學語的意願與樂趣。

Cooperate with the profession of speech therapists, and use a teaching method that is relatively unfamiliar to the public but useful to assist the learning of articulation. Choose bright and lively fluorescent orange and fluorescent green as the color configuration, and use special color printing to strengthen the child's visual focus and attraction to the illustrations, and the content of the illustrations is combined with common sound memory, integrated into the auditory, and enhances the understanding of speech impression; each phonetic symbol also has a wealth of small games, making the interaction between parents and children more interesting. In order to enhance the learning effect, we also made an APP that actually integrates auditory and dynamic vision, amplifying children's willingness and fun in learning language.







本創作帶入了不同的觀點，設計一套注音符號的教學輔具，結合了語言治療與視覺傳達設計的領域，將父母可能對孩童構音的疑問，以語言發展年齡的資訊讓父母做初步的思考；書籍內注音符號的教學方式與特定注音需要用到的吹氣輔具，相信不只是孩童，父母們也都躍躍欲試，更重要的是，我們秉持著以「小朋友玩樂中學習、喜愛開口說話」，來增加親子之間互動的樂趣。

This creation brings in different viewpoints and designs a set of teaching aids for phonetic symbols, which combines the fields of speech therapy and visual communication design. Parents may have questions about children's articulation, and use the information of the age of language development to allow parents to make preliminary Thinking; the teaching method of phonetic symbols in the book and the blowing aids that need to be used for specific phonetics, I believe that not only children, but also parents are eager to try, more importantly, we adhere to the principle of "children learn while having fun, and love to speak." , to increase the fun of interaction between parents and children.

## 評審團獎

JURY PRIZE

### 你好，歡迎關臨

Welcome to Guanshan

台南應用科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 黃妙茹、周子毓、鄭以謙、施方雯、游苑琦、歐子瑜

指導老師 | 王聖文



你好，歡迎關臨是一個以地方創生為目標的長期計畫，將台東關山鎮的特色文化進行整合，以人情為本，帶動當地「地、產、人」三大面向，讓設計深入在地，並加以推廣，其中包含設計地方刊物與海報達成地方再認識，以及舉辦活動將設計融入關山鎮傳統活動「出公工」中，並透過將關山米袋作為畫布，舉辦的手繪米袋藝術展，利用課程讓當地居民與學生繪製自身對關山未來的想像，透過大人與孩子一同參與展覽的機會，引導他們進一步思考家鄉與自身的連結，以及心中對於家鄉的期盼。

"Welcome to Guanshan" is a long-term project aiming for the development of the local community. The project integrates the unique culture of Guanshan Township, Taitung, and uses a humanistic approach to promote the three major aspects of the township: "land, industry, and people", getting the design into the field and promoting it.



關山鎮最廣為人知的特產為關山米，本研究結合米袋與藝術，透過關山各單位協助合作，將米袋化為畫布，到當地與各年齡層的居民一起繪製米袋，主題為「我心中未來的關山」。

最後繪製完成的作品，展示於關山自行車環鎮步道，舉辦展覽形成特殊景觀特色，帶來更多人潮與經濟效益，並呈現人們心中對關山的未來藍圖。

最後與當地各機構合作，將部分賣出所得回饋當地，可望帶動產業發展，藉由美感教育深入在地，帶出居民設計意識，並期望達到地方創生的目標。

The project includes designing local publications and posters to achieve local rediscovery, as well as organizing activities to integrate design into the traditional activity of Guanshan town, "Out for Public Work".

In addition, we also held a hand-painted rice bag art exhibition in Guanshan, asking the local residents and students to draw their own visions of Guanshan's future in classes.



By giving adults and children the opportunity to participate in the exhibition together, they are guided to further think about the connection between their hometown and themselves, as well as their expectations for their hometown. And made products and cooperated with local organizations, and returned part of the profits from the sale to the local community, hoping to promote the development of the industry and achieve the goal of local creation.

The most widely known specialty of Guanshan Town is Guanshan rice. This project combines rice bags with art, and with the help of various organizations in Guanshan, the rice bags were turned into paintings by the local residents of all ages, with the theme "The Future Guanshan in My Mind."

The finished artwork will be displayed on the Guanshan Bicycle Trail to create a special local landscape, bringing more visitors and economic benefits, And through aesthetic education, we are able to reach out to the local community and raise their awareness of design, and presenting the future blueprint of Guanshan in people's mind.

## 優選獎

MERIT AWARD

### ROCK RESEARCH 縱谷之間 ROCK RESEARCH

嶺東科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 馬唯原、向湘凌、林佳儀、何曉苓、陳盈盈

指導老師 | 郭中元、秦安慧



小自配件大至建築，石頭不知不覺成為我們生活的基底，「與石共生」承載著臺灣這片土地的文化。

在 137 公里的尋覓，盤點 8 種造岩礦物與 20 種在地特有玉石，踏訪建築板材、藝術石雕、賞石藏家三大石業的 9 位職人，整合編撰《縱谷之間》專刊，從不斷的翻閱、接「觸」每個獨一無二的石頭，從來自縱谷的藝術品，透過拓印、攝影、3D 研究、實驗設計翻轉石頭的既定印象，將在地共同的情感傳達出去、再次看見我們的故鄉。

From ornaments to buildings, "Living with Stone" carries the culture in Taiwan. By using topography, photography, and 3D to study the different possibilities of "stone". The experimental design reverses the established impression of stone, traces the origin of stone, and enters the longitudinal valley to popularize the natural geomorphology and stone craftsman. Let the public to reacquaint themselves with the diverse beauty of Hualien stone.



## 優選獎

MERIT AWARD

### 草圖：版畫刻印 — 臺灣特有 50 種草

Caotu : engraving and printmaking - 50 kinds of grasses in Taiwan

崑山科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 陳玟陵、孫瑋翎、蔡旻珈、陳又甄、涂貝融

指導老師 | 何炳輝



以小草為名：刻畫人生旅途的樸實

本創作《草圖》以版畫作為表現方式，蒐集臺灣在地特有種類的小草，展現對這片土地的喜愛。裝幀應用於「明信片」製作成「札記書」。

「明信片」可以傳遞問候帶來消息。

「札記書」可以紀錄生活素描情境。

來自臺灣的特有種草，運用設計結合不同媒材版畫彰顯主題的核心特色及趣味，用版畫來紀錄每一株小草獨特的樣貌，傳遞人生順其自然、自然而然的小草哲學。



In the name of grass: portraying the simplicity of one's journey in life.

This project, "Portrait of Grass", uses printmaking as a means of expression to collect the endemic species of grasses in Taiwan, showing the love for this land.

"Postcards" serve as the best medium to reach out to our loved ones. Much like the grain of grass, it's been to interesting places of the world before reaching us.

A "journal" can be of great help documenting the sketch of life. With words on each leaf, we are offered a chance to reveal amazing insight when we come into contact not only with the verdant vibe of grass, but also ourselves.

The unique species of grasses from Taiwan are designed and combined with different media prints to highlight the core characteristics and interest of the theme.

The prints are used to record the unique appearance of each type of grass, and to convey the philosophy of the grass: that life is about being spontaneous and allowing nature to take its course.

## 優選獎

MERIT AWARD

### 33 號白日夢

Daydream no.33 exhibition

樹德科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 趙敏君、溫承宇、許宏緯、李柯諭、蔣澳東

指導老師 | 陳政昌



我們與泛自閉者和失智長者，攜手舉辦了首場 AR 動態藝術公益展，加入了當代策展思考，從視覺到資訊傳遞乃至於觀展體驗，甚至是商業行為，都進行了一次深入的探究。這場展覽最與眾不同的地方在於，我們將「體驗」放了進去，希望透過設計的力量，不論是視覺呈現、空間規劃或是 AR 體驗，都將觀者真正帶入創作者的世界中。而據社福機構統計，我們這場展覽比起往年的公益藝術展，觀展人次增加了將近 6 倍。

We, along with autism patients and elders with dementia, jointly held the first public-welfare art exhibition featuring Augmented Reality (AR) technology. Adding contemporary curatorial thinking, we explored in depth everything from the art of visuals and information transmission to viewers' exhibition-touring experience and even commercial behavior. What sets this exhibition apart is that we added "experience" to it. We wished to introduce viewers to the art creators' world through the power of design, whether it be visual presentation, spatial planning or AR experience. According to statistics from a social welfare organization, the number of visitors to our exhibition is six times the average of past public-welfare art exhibitions.



## 優選獎

MERIT AWARD

### 原生蟲聚 - 臺灣特有種昆蟲立體拼圖

Native Insect Compilation - 3D Puzzles of Taiwan  
Endemic Insects

樹德科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 林佩錦、彭衣綾、葉盈姿、段佳彰、蔡宜庭、謝璫鴻

指導老師 | 陳政昌



本設計為探究台灣特有種昆蟲生態，挑選 10 種不同科屬的特有種昆蟲，結合 3D 拚卡的造型構成，發展出一系列精巧的立體昆蟲拼圖，作為學童生態教育學習的輔助教材，讓學童藉由勞作學習，達到到寓教於樂的學習效益。

Our project takes a deep dive into exploring Taiwan's aboriginal insects, we chose 10 fascinating insects to make into 3D puzzles to be used as educational materials for children to learn while making their own puzzle.



## 優選獎

MERIT AWARD

### 神盾 - 紙雕藝術創作設計

Aegis-Paper Sculpture Art Design

正修科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 顏基宇、陳度役、林帛濤、孫耀威、蔡奇融

指導老師 | 林育靚、蘇仙筆、蘇小夢、賴岳興、吳守哲



宗教信仰是人類心靈上的依靠，而神明的歷史事蹟，也是親子與同學間津津樂道的內容。「神盾紙雕藝術商品設計」以媽祖、關公、神農、三太子及土地公等神明為主題，意圖呈現在地傳統信仰文化之視覺藝術表現。作品使用自然卡紙作為材料，設計時盡量以不浪費紙材為原則，而裁切剩餘的紙卡亦是作為紙雕作品細節的材料再使用。此外廢材即回收、拆解與再製，繼續作為作品之循環使用，達到綠色環保之訴求。

Religion is the basis of the human heart. Aegis-Paper Sculpture Art Merchandise Design, with the theme of the five gods, presents the visual art of traditional belief culture.





2022

YDF

X

YFF



創意設計競賽得獎作品

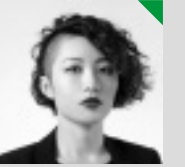
# 立體造型 暨產品設計類

台灣福興最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎

ViiCHENDESIGN 及黑生起司 藝術設計總監 | 陳如薇

評審召集人

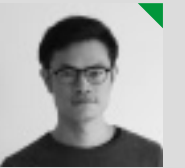
今年的參賽作品除了針對產品本身，整體的策劃跟理念，都較往年完整。我會建議未來要設計產品的同學，在發想產品概念時，先深入研究產品的目的跟由來，當深度夠深的時候，再來拉開廣度，如此一來比較可以呼應主題。



NAKNAK 設計總監 | 曾彥文

工業設計組 評審

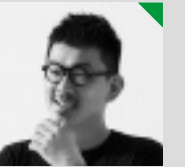
透過今年同學的作品，可以發現大家對於自己的興趣喜好及對於自己探索的領域越來越明確。當同學在表達的時候，可以感受到他們對自己作品的投入跟熱情，同時也感受到因為對自己的探索越來越清楚，所以在更多元領域的呈現有越來越豐富的趨勢。



生活起物 設計總監 | 莊騏鴻

工業設計組 評審

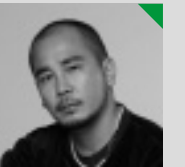
很多作品的設計表現上，除了產品本身，整體的呈現也可以多加思考，因為我們在評審過程中，往往是以消費者的角度，會看到整體的面貌，如果在整體面貌再加著墨，我覺得完整性跟吸睛度會更高一些。



質物齋畫 總監 | 李霽

工藝設計組 評審

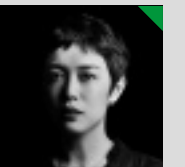
我們對於在地的文化性以及我們身處的時間點，可以為未來做什麼樣的事情？在設計上、藝術呈現上或在生活滋味的提煉上可以有更多不同的回應方式，而今年有看到更多更不一樣的看法及可能性。



I-shan13 蔡依珊金工創作 負責人 | 蔡依珊

工藝設計組 評審

這次看到很多作品在思考，在疫情下，我們可以發展出什麼樣的創作？我想建議有些作品在人跟物件的使用上，感受可以再深一點，並且先做資料收集，看看其他人是怎麼做，思考我們可以有什麼不同的地方？



JUST IN XX 創辦人 | 周裕穎

時尚設計組 評審

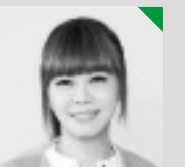
將設計帶入一些社會資源、社會照護弱勢的關懷議題，我覺得是一個很好的表現，希望大家能夠繼續堅持下去。因為有時候，這些設計不見得在這個時代立刻被接受，但是要堅持下去，我相信一定會有好的成績。



國際時尚藝術文化協會 理事長 | 溫筱鴻

時尚設計組 評審

很多同學是用他們的愛心及創造力，讓我發現許多小小發明家，也許在實際操作面或商品化的部分，還有很多需要琢磨之處，不過這樣的創造思維我認為非常值得鼓勵跟肯定。



# 評審





## 33 號白日夢

Daydream no.33 exhibition

樹德科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 趙敏君、溫承宇、許宏緯、李柯諭、蔣澳東

指導老師 | 陳政昌



「2022 年 01 月 22 日，我們舉辦了一場展覽。」

“如果將科技藝術昇華為一種社會福利，是否能創造新的可能性呢？”

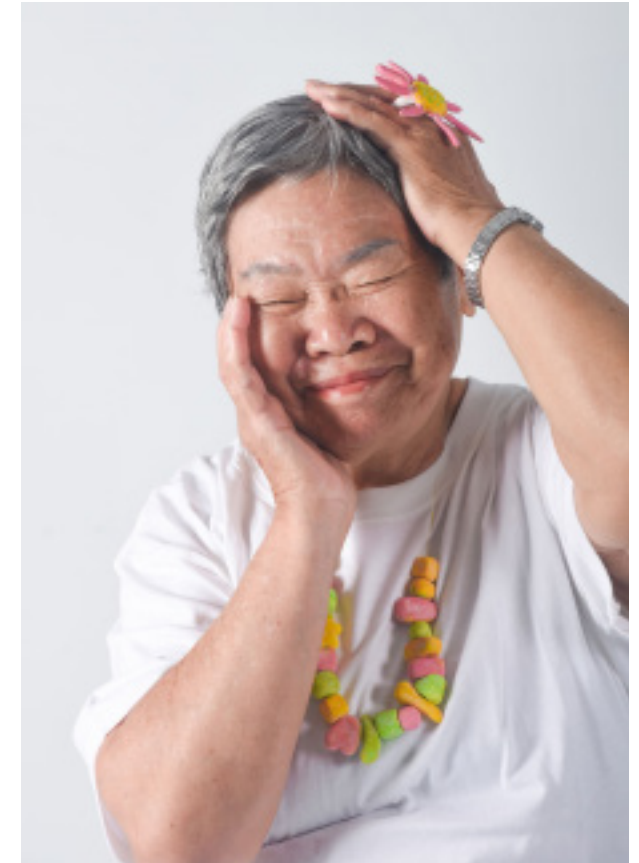
對於這點我們相當好奇。

透過畢業製作這樣難得的機會，我們邀請了兩家社福機構和我們合作，他們所關懷的對象分別是 | 成年泛自閉者 | 和 | 失智長者 | 一共 33 位。這場合作為期半年，從視覺出發，由我們進入機構，為同學們量身規劃各式藝術創作課程，以 ” 表達 ” 為創作方向，在之後的日子裡便和他們一同徜徉在探索自我的旅途中。

“On January 22, 2022, our exhibition was unveiled.”

“What happens when digital art and social issues intersect with one another?”

We were curious about this. In planning this graduation exhibition, we partnered with two social welfare organizations, which are focused on the needs of adults with autism spectrum disorders and elders with dementia, respectively. We worked with a total of 33 students from the two organizations. This partnership lasted for half a year. At the organizations we planned a menagerie of art creation courses for the students, placing emphasis especially on “expression” through art.



2022 年 01 月 22 日，這天，是《33 號白日夢》的開幕式，以夢境為概念，不只提供全面性 AR 體驗，展間更分別營造出白雲、沙灘、動物園的意象，以此呼應夢境中突然的場景切換，更連接了主體和客體的對應關係。我們邀請所有同學來到現場，為準備已久的驚喜拉開序幕。當他們的畫作透過 AR 動起來時，臉上的喜悅真誠而動人。

Meantime, during these courses, we spelunked with them in the long, winding journey of self-exploration. January 22, 2022, marked the opening ceremony of 《Daydream no.33 exhibition》. Constructed in conjunction with the concept of dreams, the exhibition provided comprehensive augmented reality (AR) experience. Further, we created three sections at the exhibition site which respectively jibed with the images of white clouds, sandy beaches and zoos so as to echo the scene switch in dreams.

We invited all the students we worked with to the ceremony, ready to unveil the exhibition on which all of us spent much toil. The palpable joy on their faces as their paintings were set in motion by AR technology was genuine and touching.







## RESCALE 餘鱗造物

### RESCALE

國立高雄科技大學 工業設計系

設計團隊 | 楊貴勛

指導老師 | 龔蒂菀



#### 一、設計摘要：

RESCALE 是呈現廢棄魚鱗再利用新型態的包裝品牌，透過水產廢棄物打造 SC-fiber 永續性包材，設計不同尺寸自由組合符合多樣需求，達到創造循環永續的新可能。

RESCALE is a packaging brand that presents a new type of recycling of discarded fish scales. It creates SC-fiber sustainable packaging materials through aquatic waste, and designs different sizes of free combinations to meet diverse needs, creating new possibilities for sustainable recycling.

#### 二、概念闡述：

全球近 50% 的食物浪費在生產及加工，現今不同的水產加工過程皆會產生多量之廢棄物且棄置率高達百分之九十，RESCALE 期望透過廢棄魚鱗再製品擴展出更多發展性，應用於生活加強資源循環多樣性，並在使用過後回歸自然達成環境永續，通過反覆材質實驗與設計，將魚鱗藉由模塑工法解構重塑成一款 SC-fiber 永續性包材，並將尺寸做模組化設計以符合多元需求，達到增加使用途徑提高水產廢棄物使用率，作為循環材料替代現有包裝耗材減少環境浪費，使廢棄魚鱗再生創造循環價值的新形態。

#### 三、循環設計架構：

a. RESCALE 將廢棄魚鱗重構成循環材料 SC-fiber，一款 100% 天然、減少碳排、可再生、可回收、自然可降解的新型循環纖維材料，材料製程為下列再生三步驟 (1) 將廢棄魚鱗洗淨 (2) 透過研磨混水打漿 (3) 模塑成形後乾燥。透過回收後重新打漿可持續重複再利用，最後經由生物降解回歸自然，有效的使用 SC-fiber 可減少原本對環境資源開採，達到永續循環的精神。

b. 過多包材浪費已經造成嚴重的垃圾及環境污染問題，為此 RESCALE 以替代性包材降低對環境的負擔，提供社會減少資源浪費的新選項，並經由尺寸模組化設計的模式供給，使用者可以自由選擇與變化組合來解決多樣化的產品需求，未來希望開發出更多元包材形式符合更多領域之包裝用途。

c. 漁業為高雄沿海地區重要產業，RESCALE 希望以回收當地加工產生之廢棄魚鱗製成應用到當地水產創新產品的包材，持續減少碳足跡同時促進地方經濟。



#### 2. Concepts:

Nearly 50% of the world's food is wasted in production and processing. Today, different aquatic products processing processes generate a large amount of waste and the discard rate is as high as 90%. RESCALE hopes to expand more development and application through the reprocessing of waste fish scales. Strengthen the diversity of resource recycling in life, and return to nature to achieve environmental sustainability after use. Through repeated material experiments and design, the fish scales are deconstructed and reshaped into a SC-fiber sustainable packaging material by molding method, and the size is changed. Modular design is made to meet diverse needs, to increase the way of use, to increase the utilization rate of aquatic waste, to replace existing packaging consumables as a recycling material to reduce environmental waste, and to regenerate waste fish scales to create a new form of circular value.

#### 3. Circular Design:

a. RESCALE reconstructs waste fish scales into recycled material SC-fiber, a new type of recycled fiber material that is 100% natural, reduces carbon emissions, is renewable, recyclable, and naturally degradable.

(1) Washing

(2) by grinding and beating with water

(3) molding and drying.

After recycling, it can be recycled and reused continuously, and finally returned to nature through biodegradation. The effective use of SC-fiber can reduce the original exploitation of environmental resources and achieve the spirit of sustainable recycling.

b. Excessive waste of packaging materials has caused serious waste and environmental pollution problems. For this reason, RESCALE reduces the burden on the environment with alternative packaging materials, provides new options for the society to reduce waste of resources, and provides users through the model of size modular design. You can freely choose and change the combination to solve the diverse product needs.

c. Fishery is an important industry in the coastal area of Kaohsiung. RESCALE hopes to use the waste fish scales produced by local processing to make packaging materials for local aquatic innovative products, so as to continuously reduce the carbon footprint and promote the local economy.



## S+PROTECTOR - 運動傷害現場急救站

### S+PROTECTOR - SPORT INJURY FIRST AID STATION

國立雲林科技大學 工業設計系

設計團隊 | 張瑋銘、許愷恩

指導老師 | 曾誰我



在運動傷害發生的當下，通常身邊無專業醫療人員，也沒有醫療相關用品可做使用，大多數診所也已休診，民眾當下往往選擇自行處理，導致患部沒有得到良好的處置，讓受傷的部位更為嚴重。

S+PROTECTOR 是一個設立在運動場所周圍提供人們處理運動傷害的公共醫療設備。人們可以透過操作 S+PROTECTOR 獲得處理運動傷害的醫療用品 JOINT SUPPORT。

When sports injury happened, there are usually no medical professionals around and no medical-related supplies, and most clinics are closed, so people often choose to deal with it themselves, resulting in the affected area not being treated and making the injury more serious.

S+PROTECTOR is a public medical equipment that is set up around sports fields to provide people with treatment for sports injuries.



護具採用空氣柱單元體的設計，符合各齡層的部位尺寸，且空氣柱的設計可有效固定支撐、保護受傷關節並同時保有舒適感。

其次以實際市場角度切入，護具屬一次性醫療產品，衛生起見並不鼓勵民眾交叉使用，成本考量也是空氣柱設計的原因之一。



The airbag on joint supports is designed to effectively support and protect the injured joint while maintaining comfort.

From a practical market perspective, intimate medical product that does not encourage cross-use for hygienic reasons, and cost considerations are also a reason for the airbag design.



# 評審團獎

JURY PRIZE

工藝設計組

## 生性展場 - 媒體之外

Human behavior exhibition-out of media

崑山科技大學 空間設計系

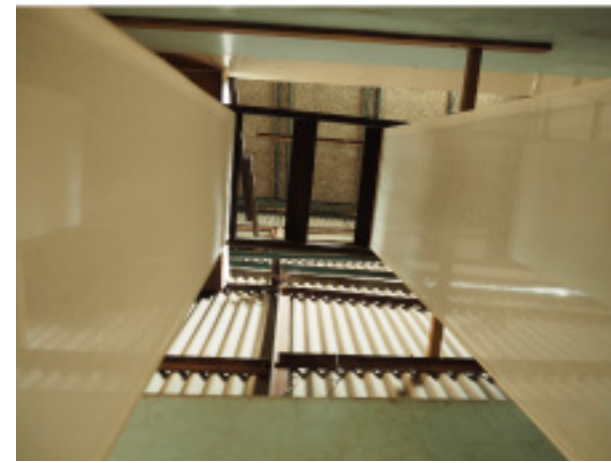
設計團隊 | 吳明娟、林浚宏

指導老師 | 廖彥淇、陳振豪



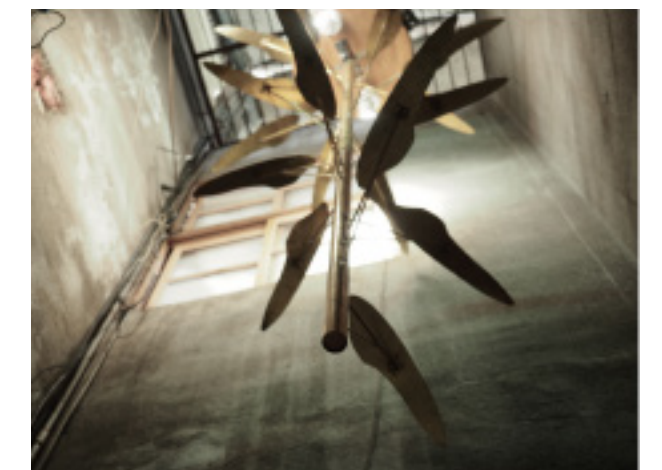
一座藏身在台南老宅中的展場，一段尋找老宅過去時代的歷經故事，讓我們以作品述說每一段在資訊媒體前的生活意象，進入展場前請放下手機，一起走入媒體之外的世界吧。

An exhibition is hidden in an old house in Tainan, a story of searching for the past era of the old house, describe each image of life in front of the information media, please put down your mobile phone before entering the exhibition, and walk into the world without media.



生性展場中，策展人以「生性」自造詞，做為此展名稱，以實地進駐創作的方式，打破美術館中「白盒子」的既定思維，藉由現地展覽與外界文化交流。此次計畫運用台南老屋的閒置空間，透過空間線索與在地生活者分享，紀錄下各個不同時代與地區的生活習性，並在原有空間以不破壞的方式實地創作，使荒廢空間再次被點燃。

In the Human behavior Exhibition, the curator coined the word "Human behavior" as the title of the exhibition, and broke the established thinking of the "white box" in the art museum by means of on-site creation. This project uses the idle space of old houses in Tainan to share with local residents through spatial clues, record the human life behavior of different eras and regions, and create on-the-spot creations in the original space in a non-destructive way so that the abandoned space can be used again ignite.





## 評審團獎

JURY PRIZE

工業設計組

## 原生蟲聚 - 臺灣特有種昆蟲立體拼圖

Native Insect Compilation - 3D Puzzles of Taiwan Endemic Insects

樹德科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 林佩錦、彭衣綾、葉盈姿、段佳彰、蔡宜庭、謝璨鴻

指導老師 | 陳政昌



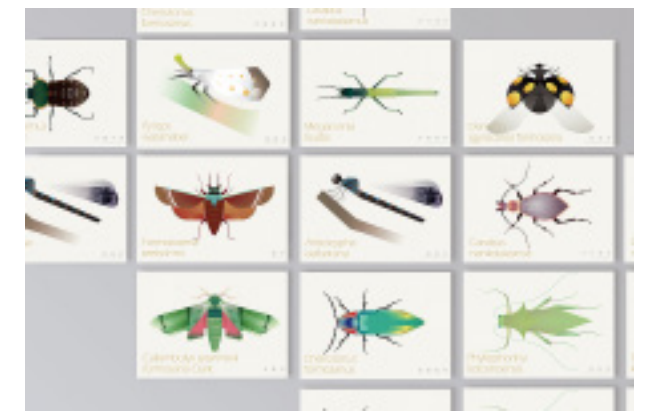
在這座寶島上有許多色彩鮮豔的特有種昆蟲，只因昆蟲的外觀普遍較不受大眾喜愛，進而導致我們從未曾去認識它們，在它們消逝在這座寶島之前，我們可能都不會意識到它們的存在。為了讓大家知道這寶島豐富的生態，挑選 10 種不同科的特有昆蟲透過設計、動手做，讓大家認識台灣特有種昆蟲。

Taiwan has a lot of colorful endemic insects, but they fail to draw people's attention because of their generally unattractive appearances. We may not even notice their existence before they might disappear from this Formosa island. For the purpose of introducing the public to the great biodiversity of the island, 10 endemic insects of different families are selected for the project to allow everyone to learn more about Taiwan's endemic insects through the design and a DIY experience.

透過資料、圖像收集，進行特徵與特性的分析，保留昆蟲原有特徵造型，製作昆蟲圖像的半具象圖性，結合昆蟲的特性製作立體拼圖，促使訓練幼兒對於 3D 認知感官、昆蟲的特徵等，同時認識具有獨特性且珍貴的生態物種。而在立體拼圖的部分，則突破以往寫實風格呈現，透過半具象之風格，讓幼兒從小學習半具象的美感教育。為了讓立體拼圖具有展示教育性質，因而我們昆蟲標本箱的概念結合與包裝上，使用者將容物取出後，可將完成品架設於包裝底部，作為一個標本箱，可以展示於教室、櫃子、牆面，達到具有展示性與教育意義。



After data and image compilation and analysis of the insects' characteristics and attributes, semi-figurative graphics of the insects' images are made based on the original characteristics and appearances of the insects, and 3D puzzles are produced incorporating the insects' attributes. This helps train children in their 3D perception and sense, knowledge of insects' characteristics, and understanding of the unique and precious biological species. The 3D puzzles are made in an unconventional way which adopts a semi-figurative style rather than the realistic style in the past, so that children may learn to appreciate the beauty of semi-figurative images from a young age. To embody a demonstrative educational feature, we integrate the concept of a specimen box in the package of the 3D puzzle, so that when users have taken out the content, they may mount the finished work onto the bottom of the package and make it a specimen box. It can be easily displayed in a classroom, cabinet, or on a wall to serve a demonstrative and educational purpose.





## 繫包學說

Contact Life Theory

崑山科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 張朔豪、何建宗、蔡沛涵、邱昱婷、陳品齊、陳雅琪

指導老師 | 蔡銘君



繫包學說是一個運用折紙創造出多變立體空間的概念，並研究結構與多種材質結合的文創品牌。

『折』是生活中頻繁出現的動作，以不剪裁為原則，利用折疊和扣住的動作跟生活做連結。在生活中，包包與使用者之間具備著非常緊密的關係，除了功能運用上，同時也代表著使用者的風格特性，因此，透過在平面上創造出收納空間，嘗試質料的運用能有無限的可能性，統整出『結構』、『收納』、『材質』三大重點帶入設計聯想，融入你我，重新定義常人對於包包的既定印象，讓包包成為說出每一個人對於生活追求的語言，時尚從不設限，自由搭配的大容量機能包，打造屬於自己的時尚單品。

Contact Life Theory is a creative brand that uses origami to create the concept of variable three-dimensional space, and studies the combination of structure and various materials.

"Folding" is an action that occurs frequently in life, and is based on the principle of non-cutting, using the folding and fastening action to connect with life. In life, there is a very close relationship between the bag and the user, not only in terms of function, but also in terms of the user's style and characteristics. The bag becomes a language that speaks to everyone's pursuit of life, fashion is never limited, free to match the large-capacity functional bag, to create their own fashionable single product.

是否曾想過能隨意組裝、拼接的背包？

大背包主打收納空間的創造，是一款能拼裝 12 種不同組合搭配的大容量後背包，利用一體成型式之結構，背包本身能夠作為單個使用，並且不限攜帶方法，每兩種包款能各自獨立使用，也能組成大型的收納組合包，可經由個人風格搭配，解決不同場合所需的條件。

而機能小包是以大背包概念延伸，延用一體成型的結構設計，令使用者體驗折合包包的樂趣，防水帆布材質耐髒汙且方便清潔，收納空間大，附加可折合的置物平台，攜帶方便，多款樣式可隨著心情自由搭配。



Have you ever thought of a backpack that can be assembled and put together at will?

The large backpack focuses on the creation of storage space and is a large-capacity backpack that can be assembled in 12 different combinations, using the structure of the one-piece form, the backpack itself can be used as a single, and there is no limit to the method of carrying, each of the two types of bags can be used independently, and can also be combined into a large storage combination bag, which can be matched by personal style to solve the conditions required for different occasions.

The functional small bag is an extension of the large backpack concept, extending the use of one-piece structural design, so that users experience the fun of disassembling and closing the bag, waterproof canvas material is resistant to dirt and pollution and easy to clean, large storage space, additional detachable storage platform, easy to carry, a variety of styles can be freely matched with the mood.



## 評審團獎

JURY PRIZE

時尚設計組

IN-CTNS ( 裝箱 )  
IN-CTNS ( IN THE CARTONS )

實踐大學高雄校區 時尚設計學系

設計團隊 | 黃雅綺、莊翔筌、陳允柔

指導老師 | 林亮吟



創作概念：  
IN-CTNS ( In The Cartons ) 、裝箱  
乘載不同資訊、物件，也可運送至任何地方。  
打開時，衣服上的訊息將釋放在你眼前。

作品特色：  
以運送中的紙箱作為創作發想，  
在服裝中融入紙箱的細節，  
搭配著解構版型，  
呈現出不同的裝箱型態。

Boxing carry different information, objects, and can also  
be transported to anywhere.  
When opened, the message on your clothes will be  
released in front of your eyes.





## 優選獎

MERIT AWARD

工業設計組

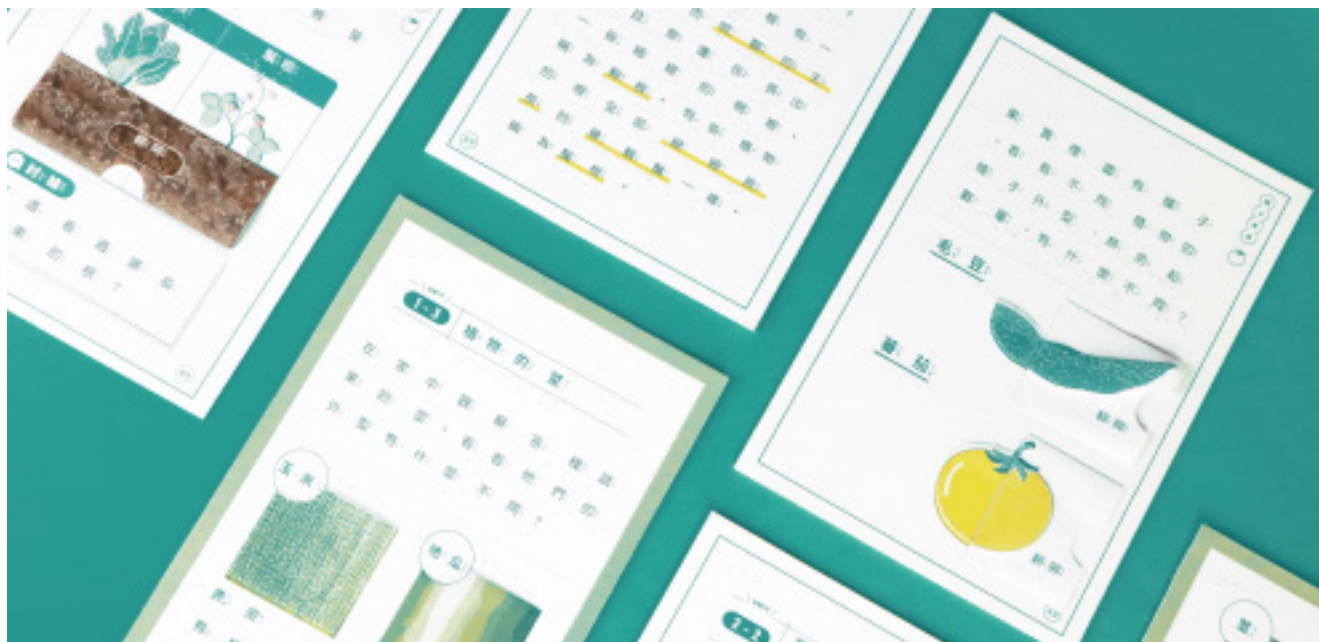
### 植感學

Green Touchology

南臺科技大學 創新產品設計系

設計團隊 | 嚴品佳、彭禧蓁、孫怡玫、吳宣郁

指導老師 | 程筑鈺



『植感學』是一組全材質的明盲共享觸感教具。

自然科學是國小三年級學童接觸自然與生活科技的第一個章節，科學抽象概念及專有名詞容易讓小朋友感到學習上的挫折。因此本團隊以現有課綱為基礎，開發新型觸感教具幫助科學學習。

默克細胞便是所有皮膚表層的觸覺感應，我們導入『啟動默克細胞』的理念，並拉長國字對齊點字，解決字長落差導致的明盲學童的學習速度落差，進而完成明盲課本合而為一的目標。

運用半立體圖示，呈現植物真實紋理；等比縮放及紋路對應設計，啟發孩童對自然的認知，藉由全材質應用發揮觸感學習的最高價值。

"Green Touchology" is a set of all-material light-blind shared tactile teaching aids. Natural science is the first chapter of the third grade of primary school children's exposure to nature and life technology, and scientific abstract concepts and proper nouns are easy for children to feel frustrated in learning. Therefore, based on the existing syllabus, the team developed new tactile teaching aids to help scientific learning.

Merck cells are the tactile sensing of all skin surfaces, we introduce the concept of 'activating Merck cells', and elongate the alignment of Chinese characters to solve the learning speed gap caused by the word length gap, and then complete the goal of merging the illiterate textbooks into one. Use semi-stereo icons to present the real texture of plants; The design of proportional scale and texture correspondence inspires children's understanding of nature, and the highest value of tactile learning is exerted through the application of all materials.

## 優選獎

MERIT AWARD

工業設計組

### 醫療洗理髮照護推車

Hosp Barber Cart

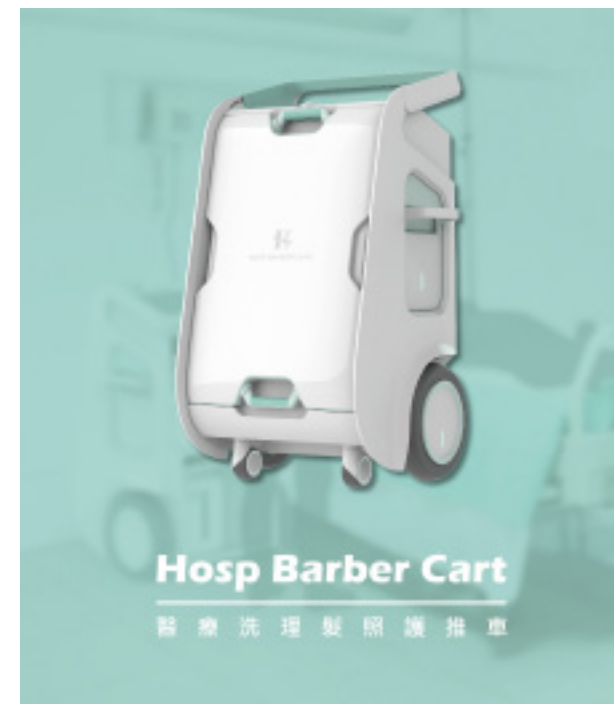
南臺科技大學 創新產品設計系

設計團隊 | 郭庭瑋、吳旻燦、黃又儀、林奕萱、鄭凱昀

指導老師 | 陳亞麟

根據 2018 年 WHO 統計，全球約有 1.1 億到 1.9 億之間的人群患有重度殘疾，其中包含因生病或身心機能降低等因素須長期臥床超過 6 個月以上的長照患者，這樣的族群因行動不便因素，導致日常生活需求中的頭部清潔皆需藉由他人來完成。經過調查與訪問後，我們注意到臥床洗髮與理髮服務的工具與流程都較為簡陋不完善，這樣的服務品質導致患者的使用意願降低，若長時間不進行頭部清潔可能會導致頭皮發炎與病變，甚至是病情惡化等。

因此我們設計 Hosp Barber Cart，以推車形式將臥床洗髮與理髮所需設備帶至病床旁，並將服務流程與工具優化整合，提供臥床病患完整的洗髮與理髮服務。本產品也加入人因工程，像是為心、肺及呼吸功能受損的患者提供 30 度的半坐臥式洗頭槽，以及為全身癱瘓病患提供上身支撐板等。同時我們也設計 APP 讓服務人員與家屬進行溝通與確認病患狀況的功能，提供更良好的服務品質。



According to the statistics from WHO in 2018, there are approximate 110 million to 190 million people in the world suffering from severe disability, including those long-term care patients who have been staying in bed for more than 6 months due to illness or physical and mental function decline. Because of the physical challenge, these people are basically not able to do hair wash by themselves. Moreover, after our research and survey, we've noticed that the hair cutting and hair washing equipment and procedures for the bedridden are relatively simple and incomplete so that the patients are less willing to do hair wash and hence to induce folliculitis, scalp problems and diseases.

Therefore, we design the "Hosp Barber Cart", bringing the hair cutting and hair washing equipment required for the bedridden to their bedside, optimizing and integrating service procedures, equipment and supplies to provide the comprehensive service for the bedridden patients. The product incorporates human-factors engineering design. For example, the inflatable basin with 30 ° angle, allowing patients with impaired heart, lung and respiratory functions to keep Semi-Fowler's position, the support plate provides full upper body support for the paralyzed patients. Furthermore, we've also designed an application for the care attendant to communicate with patient's family and understand the patient's health status at any time, providing the more superior service to the patients.





## 優選獎

MERIT AWARD

工藝設計組

### ASWD - 自閉症孩童療育教具 ASWD-Autistic child therapy teaching aids

國立屏東科技大學 木材科學與設計系

設計團隊 | 蔡沂儒、周嘉紘

指導老師 | 黃俊傑



全球的自閉症人數呈遞增的趨勢，且自閉症無法經由開刀或吃藥來治癒，因此設計了可以運用在早期療育上的輔助教具，自閉症孩子在早期普遍有前庭覺失調問題，對搖晃和旋轉的東西具安心的感覺，因此產品以不倒翁為基底去做玩法之各種變化，也能作為一般的互動式玩具，供家長及老師與孩子有更進一步的交流，在面對不同特性的孩子也能依不同的方式來做使用，是多功能又具可塑性的教具。

The number of people with autism in the world is increasing, and autism cannot be cured by surgery or medicine. Therefore, we designed aids that can be used for early treatment.

Children with autism generally have vestibular disorders in the early stage. It has a feeling of peace of mind for shaking and rotating things, so the product is based on a tumbler to make various changes in the gameplay, and it can also be used as a general interactive toy for parents and teachers to have further communication with their children. Face to the children with different characteristics, they can also use it in different ways to used, it's a multifunctional plasticity teaching aid.

## 優選獎

MERIT AWARD

工藝設計組

### 無即一方 All I am is everything

南臺科技大學 創新產品設計系

設計團隊 | 蕭千琳、蔡筠君、胡承妍、嚴亞倫、廖雪吟

指導老師 | 朱玉麟



無即一方以東方文人哲思合璧西實用主義，融匯出富有當代思維的新中式複合家具，讓使用者即便身在有限的空間中，亦可自成一方雅致天地。近年來由於家庭結構改變，小坪數住宅漸成主流，連帶多功能家具在市場上大行其道，其中又以西式簡約為大宗，中式風格卻鮮為人見。因此本團隊希望以東方文人哲思的視角出發，合璧西方多功能實用主義，融匯出富有當代思維的新中式休閒桌椅組，讓使用者即便身在有限的空間中，亦可自成一方雅致天地。

With the combination of Oriental literati philosophy and Western pragmatism, the new Chinese composite furniture with contemporary thinking is integrated, so that users can become an elegant world even in a limited space. In recent years, due to the change of family structure, small flat number residence has gradually become the mainstream, and multi-functional furniture is popular in the market. Among them, Western simplicity is the bulk, but Chinese style is rarely seen. Therefore, our team hopes to combine western multi-functional pragmatism from the perspective of Oriental literati Philosophy and integrate new Chinese style composite furniture with contemporary thinking. It allows users to become an elegant world even if they are in a limited space.



## 優選獎

MERIT AWARD

時尚設計組

### 神盾 - 紙雕藝術創作設計

Aegis-Paper Sculpture Art Design

正修科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 顏基宇、陳度役、林帛濤、孫耀威、蔡奇融

指導老師 | 林育靚、蘇仙筆、蘇小夢、賴岳興、吳守哲



宗教信仰是人類心靈上的依靠，而神明的歷史事蹟，也是親子與同學間津津樂道的內容。「神盾紙雕藝術商品設計」以媽祖、關公、神農、三太子及土地公等神明為主題，意圖呈現在地傳統信仰文化之視覺藝術表現。作品使用自然卡紙作為材料，設計時盡量以不浪費紙材為原則，而裁切剩餘的紙卡亦是作為紙雕作品細節的材料再使用。此外廢材即回收、拆解與再製，繼續作為作品之循環使用，達到綠色環保之訴求。

Religion is the basis of the human heart. Aegis-Paper Sculpture Art Merchandise Design, with the theme of the five gods, presents the visual art of traditional belief culture.



## 優選獎

MERIT AWARD

時尚設計組

### (一) 大山系列 (二) 小丘系列 (三) 縱谷系列

(1) Mountain Series (2) Hill Series (3) Rift Valley Series

國立東華大學 藝術創意產業學系

設計團隊 | 溫巧萱、李千嬋、李玥瑤

指導老師 | 林昭宏、郭文昌



(一) 大山系列 1. 山紋陶罐 2. 山雲盤

(二) 小丘系列 1. 四季茶罐 2. 小豆咖啡罐 3. 小米倉

(三) 縱谷系列 1. 環頸雉香爐 2. 朱鷲鳥香爐

以花蓮大山作為創作主題，將花蓮大山起伏形狀、綿延不斷的曲線、日光照映上去的凹凸輪廓所呈現的山景，透過陶土塑型與燒製，構成創造器物的造型肌理，進而延伸設計出具有山脈形態的陶器物應用造型，並結合花東在地特色物產，以花蓮蜜香紅茶、太巴塢紅糯米、松鼠有機咖啡豆進行產學共構計畫，活絡在地產物與陶器物的藝術連結。

(1) Mountain Series

1. Mountain-patterned Pottery Pot
2. Mountain and Cloud Plate

(2) Hill Series

1. Four Seasons Tea Pot
2. Coffee Bean Pot
3. Rice Pot

(3) Rift Valley Series

1. Ring-necked Pheasant Incense Burner
2. Oriolus Trillii Incense Burner

Taking Hualien Mountain as the theme of creation, the mountain landscape presented by the undulating shape of Hualien Mountain, the continuous curves, and the concave and convex contours reflected by sunlight, through clay modeling and firing, constitutes the modeling texture of the created utensils, and then extends the design. The application modeling of pottery objects in the shape of mountains, combined with the local characteristics of Huadong, use Hualien honey-flavored black tea, Taiba Long red glutinous rice, and organic squirrel coffee beans to carry out an industry-academia co-construction plan to activate the art of local products and pottery objects. link.



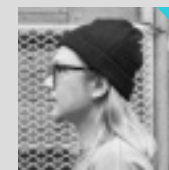


## 創意設計競賽得獎作品 數位多媒體 與遊戲設計類

宇建形象最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎

### dosomething studio 藝術總監 | 王宗欣

評審召集人



對這次的作品印象蠻深刻，各類型比如遊戲或是動畫，都有非常突出或非常完整的作品出現在這次的評選之中，可能初期並沒有那麼完整，但是在現場展出時，同學把最完整的作品呈現在所有的評審面前。因為作品永遠會反映你最真實的樣貌，「對作品誠實」，會是我想送給每一個在創作設計領域同學的建議，因為作品會跟著你一輩子，只要你用心，其實這件事情就會有成果。

### 日目 247Visualart 創辦人 | 陳普

互動多媒體組 評審



多媒體互動設計是體驗設計的一種方式，結合了視覺設計、情境路徑設計、介面設計到軟體整合設計，是一種跨維度的設計型態。從本次參賽作品中，我們可以看到藉由數位科技的演進，互動的形式已經逐漸走入大眾的生活並更能與各種議題結合，也看到了新時代的學習趨勢是走向更跨界以及跨領域的方向。感謝這次青春設計節的邀請讓我們從每件作品中獲得許多新的視角及體驗。

### 何理互動設計 執行長 | 葉彥伯

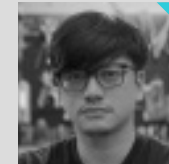
互動多媒體組 評審



其實同學到了業界之後，會有很多機會或在關鍵的時間點，必須要用一個讓別人可以清楚理解你的創作概念的方法，來跟別人介紹你的作品，才会有往後的合作機會，或是其他可能性的展開。如果大家可以再花更多時間在簡報的部分，我覺得各方面會變得更好。也建議同學試著多做一些實驗性質的東西，把自己想做的東西，以目前可以運用的技術去呈現，我覺得這種獨創性跟特殊的觀點會是我很期待看到的部分。

### 叁式 UltraCombos 創意總監 | 曾煒傑

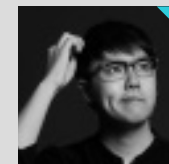
遊戲設計組 評審



有部分作品的描述過於抽象，可能需要更多的現場問答及重點實際操作展示，較有機會更客觀的選擇出較為優秀的作品。

### 圖文不符、簡訊設計、志祺七七 共同創辦人 | 張志祺

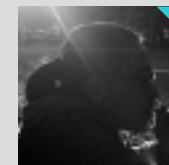
遊戲設計組 評審



設計的路還很漫長，期待大家努力後的成果！

### 尖蚪映畫 導演 | 吳仲倫

創意數位影片組 評審



我看到很多同學很有企圖心，他們想要把作品做得很大或很豐富，但其實發揮自己擅長的風格，有時候反而會是一件更重要的事情，把自己擅長的風格、自己想要表達的故事，用自己喜歡的風格做到最好，就會是一個很完整的作品。

### 人森工作室 創辦人 | 涂皓欽

創意數位影片組 評審



部分作品歌曲不錯但視覺處理與拍攝不足。

# 評審





## 33 號白日夢

Daydream no.33 exhibition

樹德科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 趙敏君、溫承宇、許宏緯、李柯諭、蔣澳東

指導老師 | 陳政昌



「2022 年 01 月 22 日，我們舉辦了一場展覽。」

“如果將科技藝術昇華為一種社會福利，是否能創造新的可能性呢？”

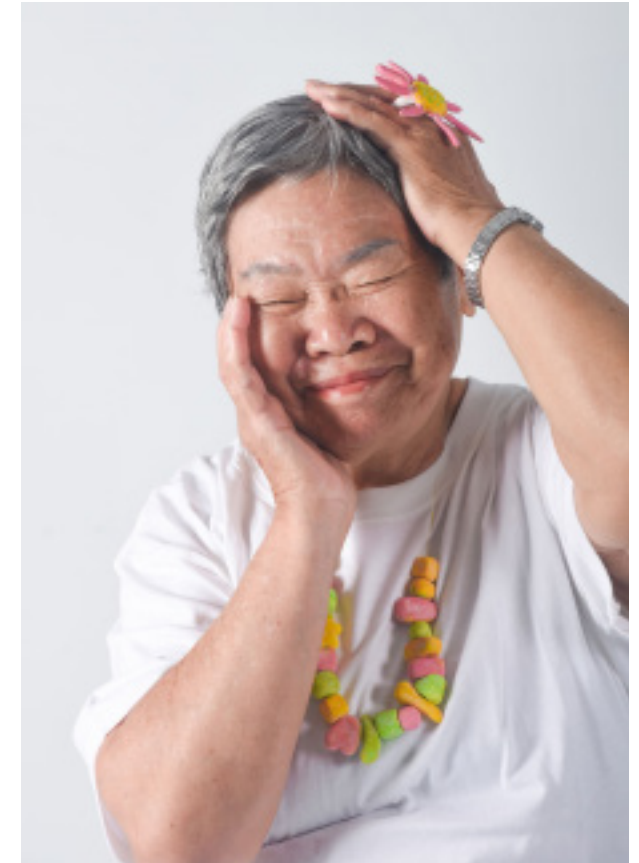
對於這點我們相當好奇。

透過畢業製作這樣難得的機會，我們邀請了兩家社福機構和我們合作，他們所關懷的對象分別是 | 成年泛自閉者 | 和 | 失智長者 | 一共 33 位。這場合作為期半年，從視覺出發，由我們進入機構，為同學們量身規劃各式藝術創作課程，以”表達”為創作方向，在之後的日子裡便和他們一同徜徉在探索自我的旅途中。

“On January 22, 2022, our exhibition was unveiled.”

“What happens when digital art and social issues intersect with one another?”

We were curious about this. In planning this graduation exhibition, we partnered with two social welfare organizations, which are focused on the needs of adults with autism spectrum disorders and elders with dementia, respectively. We worked with a total of 33 students from the two organizations. This partnership lasted for half a year. At the organizations we planned a menagerie of art creation courses for the students, placing emphasis especially on “expression” through art.



2022 年 01 月 22 日，這天，是《33 號白日夢》的開幕式，以夢境為概念，不只提供全面性 AR 體驗，展間更分別營造出白雲、沙灘、動物園的意象，以此呼應夢境中突然的場景切換，更連接了主體和客體的對應關係。我們邀請所有同學來到現場，為準備已久的驚喜拉開序幕。當他們的畫作透過 AR 動起來時，臉上的喜悅真誠而動人。

Meantime, during these courses, we spelunked with them in the long, winding journey of self-exploration. January 22, 2022, marked the opening ceremony of 《Daydream no.33 exhibition》. Constructed in conjunction with the concept of dreams, the exhibition provided comprehensive augmented reality (AR) experience. Further, we created three sections at the exhibition site which respectively jibed with the images of white clouds, sandy beaches and zoos so as to echo the scene switch in dreams.

We invited all the students we worked with to the ceremony, ready to unveil the exhibition on which all of us spent much toil. The palpable joy on their faces as their paintings were set in motion by AR technology was genuine and touching.







## 評審團獎

JURY PRIZE

互動多媒體組

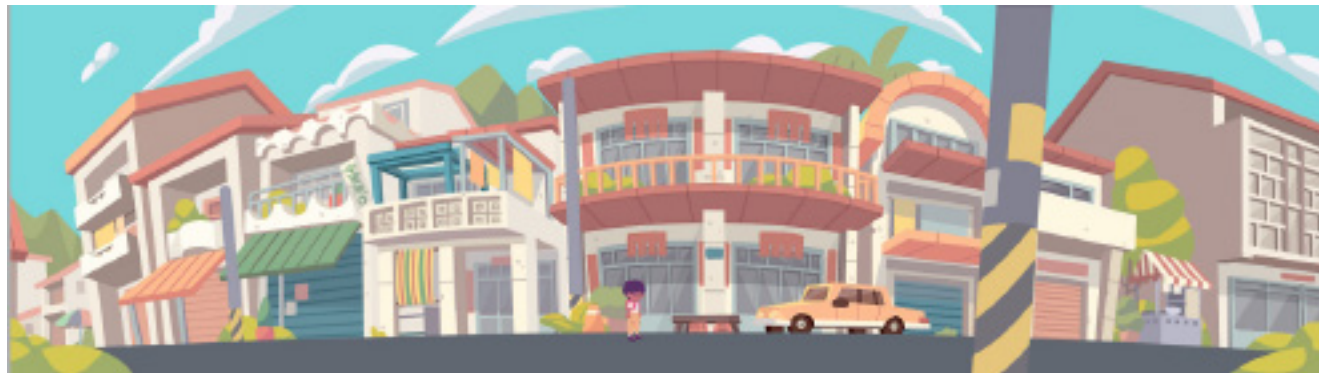
## 大武壠族：夜祭與曙光

Taivoan: Night Ceremony and Sunlight

樹德科技大學 動畫與遊戲設計系

設計團隊 | 周瑩、蔡承育、劉莧竹、林鈺芬

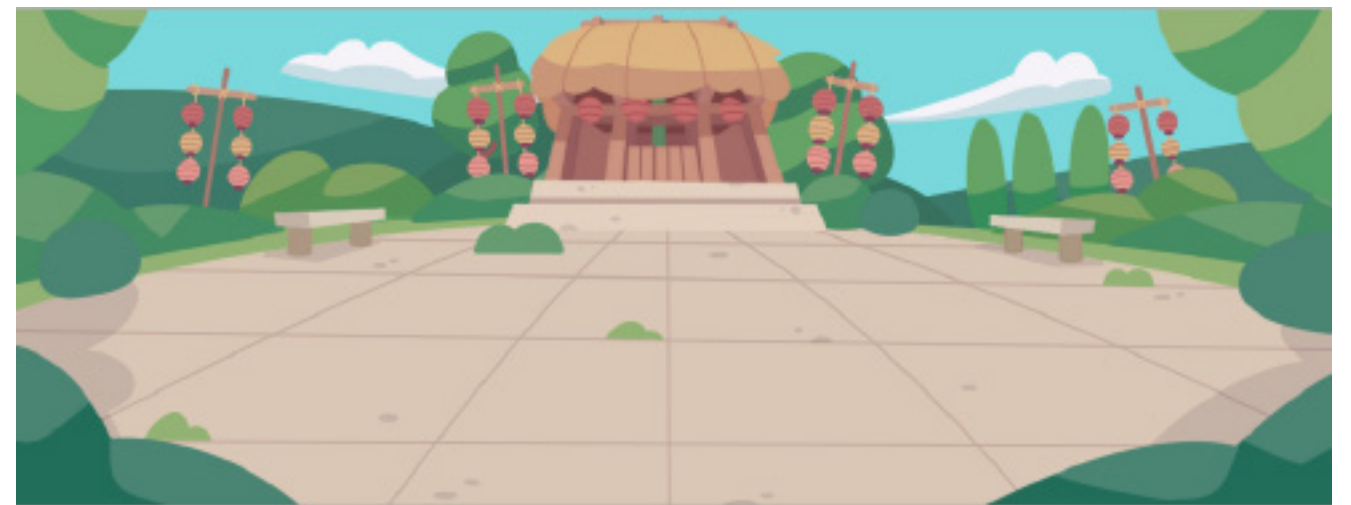
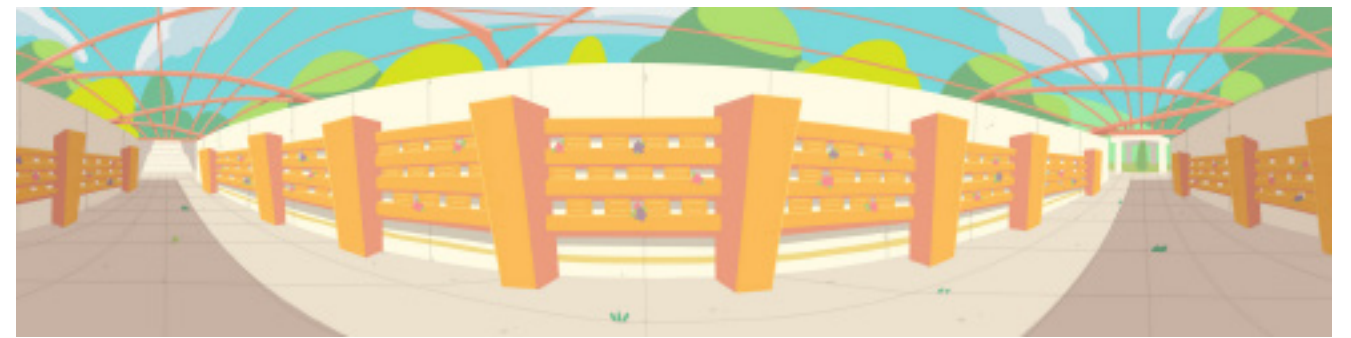
指導老師 | 張純雅、陳宥瑜



以花蓮大山為創作主題，將山脈曲線、日光映照的輪廓山景，進而延伸設計出具有山脈形態的器物應用造型；結合花東在地特色物產並與陶器物的藝術連結，兼具產學共構計畫構想。

《大武壠族：夜祭與曙光》透過多次探訪日光小林社區與小林平埔族群文物館，將得來不易的舊址照片重新以特別的風格還原在遊戲當中，透過童趣可愛的互動遊戲，除了讓台灣民眾了解大武壠族夜祭的準備過程，在遊戲的壓軸更帶入了歷史事件與主角的自我認同，透過遊戲無遠弗屆的特性，將小林文化、大滿舞團的樂曲精神傳達出去。

through many visits to the Sunlight Xiaolin Community and the Xiaolin Pingpu Ethnic Heritage Museum, the hard-won photos of the old site have been restored to the game in a special style. During the preparation process, historical events and the self-identification of the protagonist were brought into the finale of the game. Through the infinite characteristics of the game, the spirit of the Xiaolin culture and the music of Taivoan Troupe the was conveyed.





## 評審團獎

JURY PRIZE

遊戲設計組

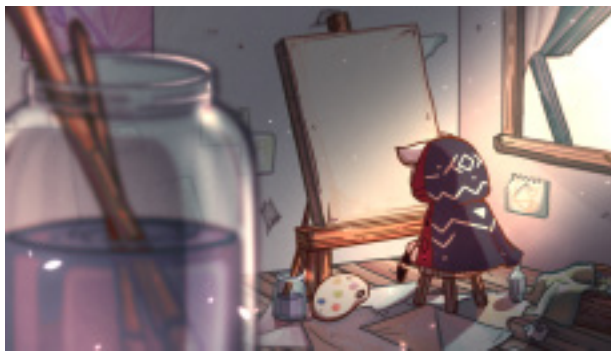
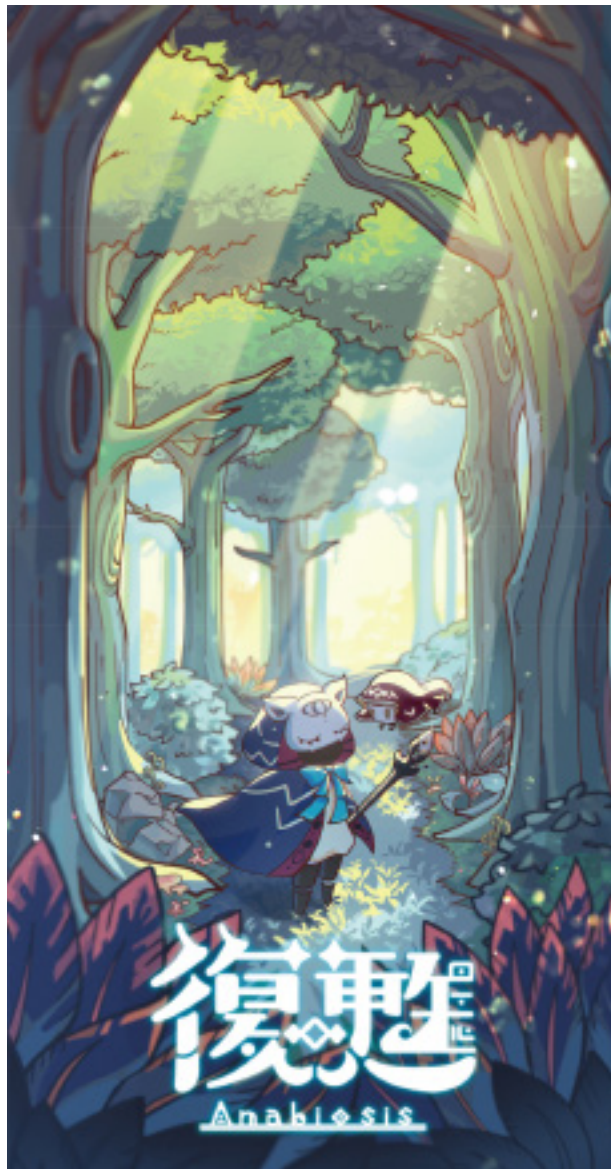
## 復甦

Anabiosis

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 王馨梅、柳靖美、林芷琪、許宴寧、郭耿廷、林星佑

指導老師 | 陳佩鈺、謝承勳



## 遊戲概述：

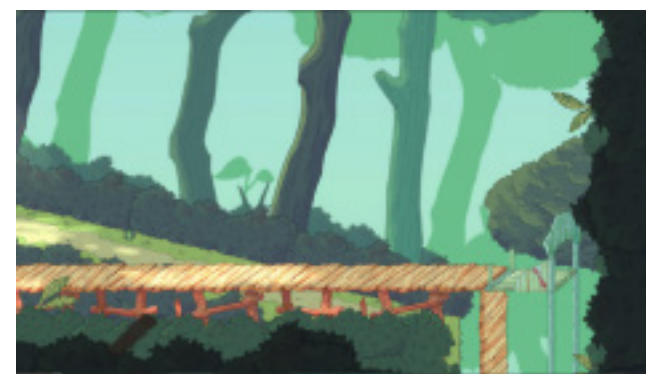
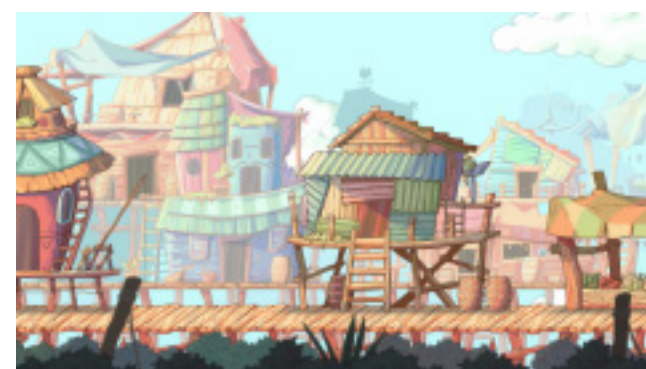
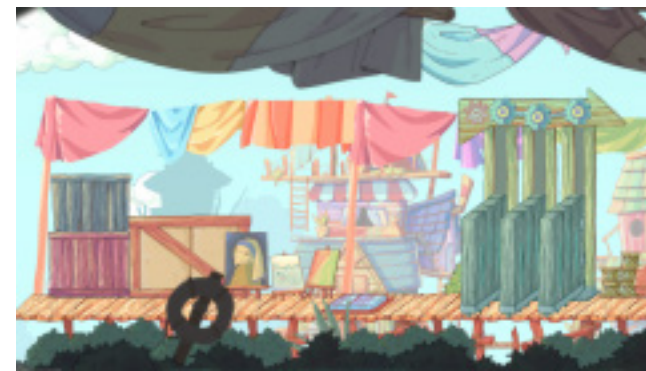
復甦是一款主打濾色片使用的 2D 冒險解謎遊戲，玩家將操作一位在創作過程中失意的畫家，在與一隻迷路的精靈相遇後，偶然發現自己畫中的景色竟然就是精靈的出生地，主角便決定幫助精靈，將他送回故鄉；而隨著精靈一同度過難關的旅途不斷進行，主角也一點一滴地喚回自己對於創作的熱忱。

遊戲中玩家可以運用精靈的濾色魔法來過濾畫面中所有景色，依照濾色片的原理，可以用來凸顯前往下一個地區的線索、消除場景上的障礙物或是驅動場景上的機關，透過多樣的濾色片應用方式，與精靈一起來一場找尋創作意義的冒險之旅吧！

## Game Overview:

Revival is an adventure puzzle game used mainly for color filters, the player will operate a painter who was frustrated in the creative process, after encountering a lost elf, accidentally found that the scenery in his painting was the birthplace of the elf, the protagonist decided to help the elf and send him back to his hometown; and as the journey of the elf through the difficulties continued, the protagonist also recalled his enthusiasm for creation bit by bit.

In the game, players can use the elf's color filter magic to filter all the scenery in the screen, according to the principle of color filters, it can be used to highlight the clues to the next area, eliminate obstacles on the scene or drive the mechanisms on the scene, through a variety of color filter application methods, together with the elves to find a creative meaning of the adventure!



## 遊戲特色：

運用獨特的濾色機制解開多樣謎題  
豐富具想像力的架空美術場景  
精緻可愛遊戲的過場及角色動畫

## Game Features:

Use a unique color filter mechanism to solve a variety of puzzles Rich and imaginative overhead art scenes Cutscenes and character animations for exquisite and cute games.



## 評審團獎

JURY PRIZE

遊戲設計組

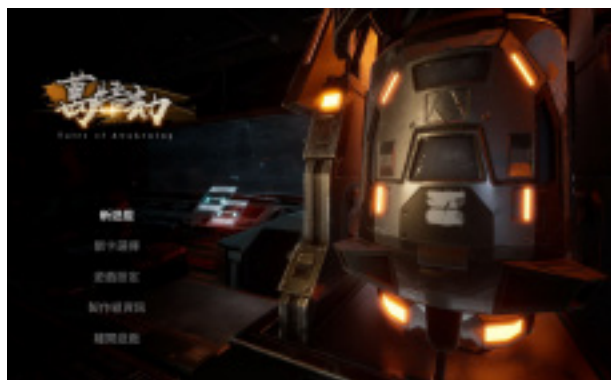
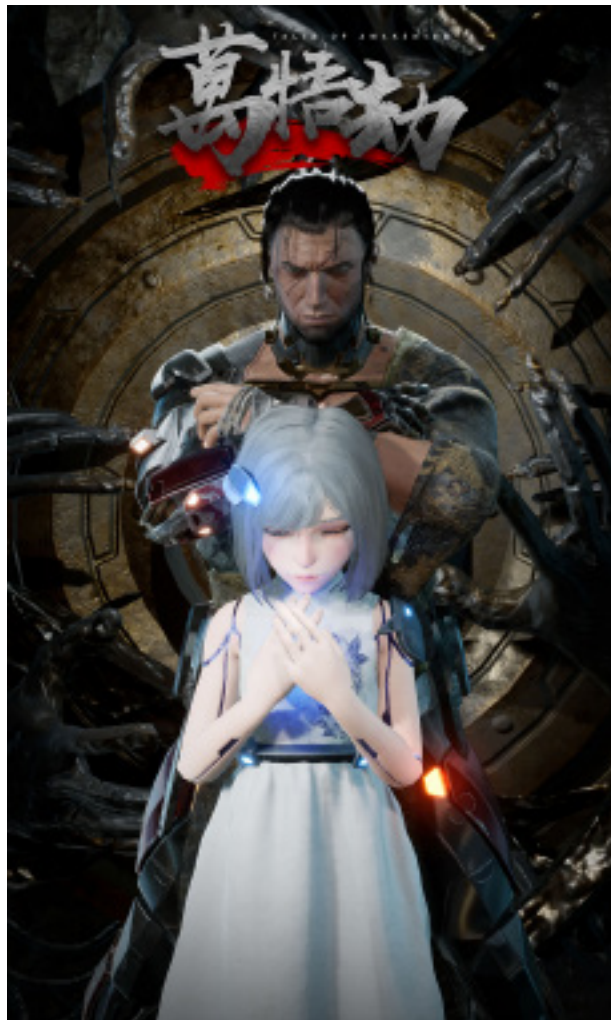
## 萬悟劫

Tales Of Awakening

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 陳彥龍、黃煒勛、陳躍中、蔡皓丞、陳冠萌、陳鈺雯

指導老師 | 張華城、謝承勳



《萬悟劫》是一款第三人稱砍殺動作遊戲，主打快節奏戰鬥體驗，配合細緻的動畫與次世代材質渲染，營造一個可信且令人沉浸的嶄新世界觀。

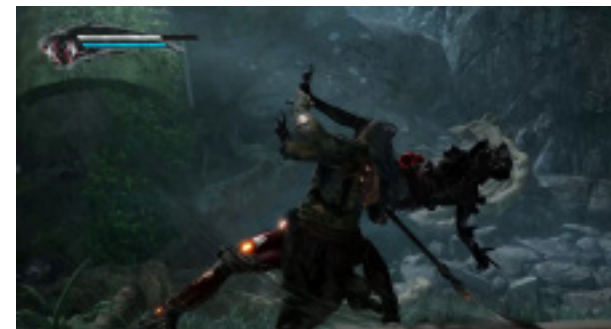
玩家扮演的主角實貳是一位經過改造的士兵，他的身旁跟著一位機械人形秘書少女蕾芙，兩人將途經東方風建築與未來機械殘骸，對上由地球生物突變而成的“衰變體”。

遊戲的戰鬥節奏極為緊湊，主角能用長槍使出各種華麗連段，不斷攻擊使得怪物斷肢後，用各種不同的處決終結怪物並獲得對玩家有利的資源。

《Tales Of Awakening》 is a fast-paced thirdperson action game, using detailed animations and physically based rendering textures to create an immersive, believable world.

You play as a cyber soldier, Shih-Er, with an android companion Lev. You travel through the abandoned world filled with collapsed oriental buildings and machinery debris, fighting the bloodthirsty monster known as "Mutator".

In the fast-paced combat, you use lance to perform several combo attacks, after severely damage the monster until it's mutilated, you can finish them off with a variety of executions to gain different reward.



秘書同伴以身上搭載的浮游砲作為武器，除了遠程支援以外還可使用各項技能協助主角面對各種難題：她能與主角融合，使主角進入“超載模式”，主角將改用機械拳攻擊，還能使用各種強力必殺技重創敵人。在玩家達成一些高難度操作時，還能與主角一起使用“同步攻擊”，以優勢回饋玩家的精細操作。

除了戰鬥上的協助，她和主角在冒險時的密切互動，將帶玩家漸漸了解地球變成無人廢境的過程。

The assistant is equipped with plasma cannon as weapon, she could do ranged-attack, or use various skills to assist you with all kinds of situation. She could combine with the protagonist to enter "Overload Mode", changing your weapon into cyber fist and allow you to use some strong special attacks to eliminate the threats. When you successfully made a hard move, she can also perform "Link Attack" as a reward of your skill to maximize your advantages.

Other than helping with combat, her interaction with the protagonist during the adventure will help player to gradually understand how Earth became a wasteland.



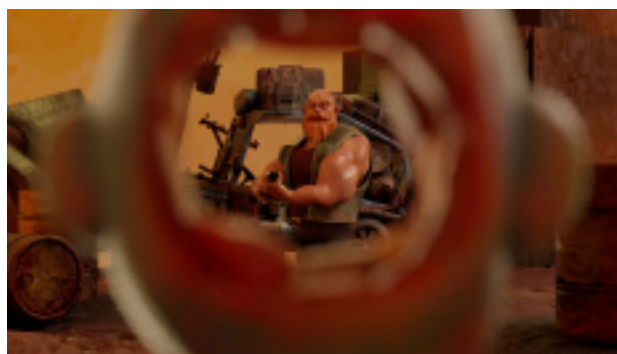
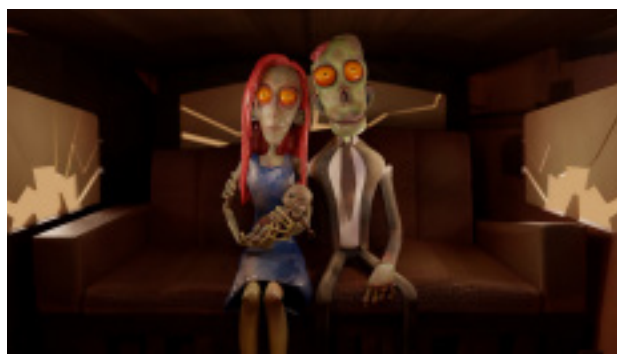
## Love to death

Love to death

台南應用科技大學 多媒體動畫系

設計團隊 | 林以翔、吳泊毅、蔡承融、周怡辰

指導老師 | 楊崧正



在末日的背景下，人類已經寥寥無幾，街道上成千成萬的殭屍取代了大部分人類，然而每種生物都有情感，殭屍也不例外，在本篇作品中可以看到殭屍和普通人類一樣想安穩的過上生活，甚至組成家庭，不過人類卻是不擇手段的想得到一切，讓觀眾們看完這部作品，引發對人性的思考。

目前偶動畫的製作方式相當繁瑣，在拍攝時所花費的人力、時間成本也很高，技術方面則要細膩的掌控光影，每一張光線不能變化太大，而且如果要更改鏡頭，必須得重新拍攝。因此本作品使用 3D 軟體製作偶動畫的效果，以降低成本，提高製作效率。

In the background of the end world, there were only very few human beings left, and thousands of zombies on the streets have replaced most of them.

However, every creature has emotions, and zombies are no exception.

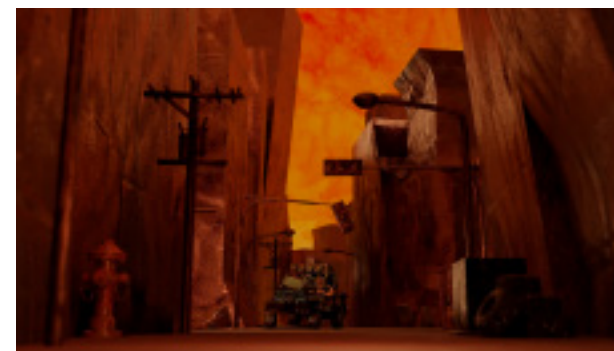
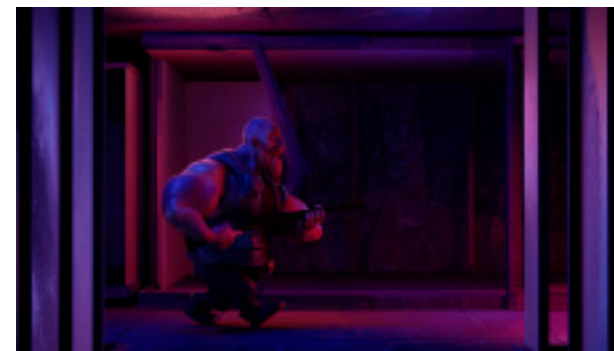
In this work, you can see that zombies want to be safe just like ordinary humans.

They can live a life and even form a family, but human beings want to get everything by unscrupulous means. Though this work, the audiences can think about human nature.

On nowadays, the production method of puppet animations is quite complicated, and very labor-intensive and spend too much time during the process.

In terms of technology, light and shadow must be very carefully controlled, each light cannot change too much, and if you want to change the lens, you must re-shoot.

Therefore, we used 3D software to create the effect of puppet animation to reduce costs and improve efficiency.



本片使用全 3D 風格表現，貼上黏土材質，模仿手作風格，做出偶動畫的感覺，不追求完全真實，而是在抽象的動作和形狀之間創造現實。結尾也有出乎意料的反轉讓人會心一笑。打破末日殭屍主題的常規市面上的殭屍動畫大部份都是以人類為主角，目的是為了剷除殭屍，拯救世界。此動畫則是將殭屍設定為主角，帶出殭屍也想要和人類一樣生活在這個世界上。

This film is expressed in full 3D style with clay material, imitate the hand-made style, and the effects of puppet animation, not pursuing completely real, but creating reality between abstract movements and shapes. The reversal of the unexpected endings will make you laugh.

Most of the zombie movies and animations let humans be the protagonists, and the purpose is always to kill zombies and save the world.

But in our work, zombies are set as the protagonists, and they also want to live in this world like humans.



## 評審團獎

JURY PRIZE

## 創意數位影片組

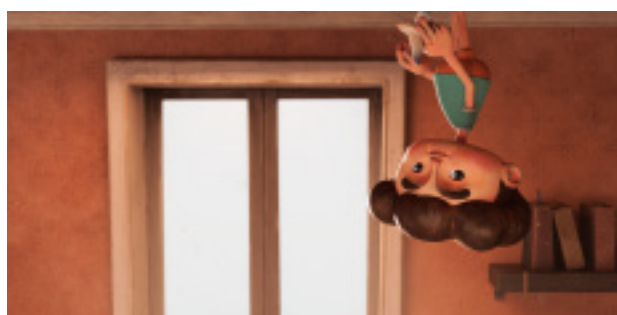
## 顛倒男孩

BLUE WALL

國立雲林科技大學 數位媒體設計系

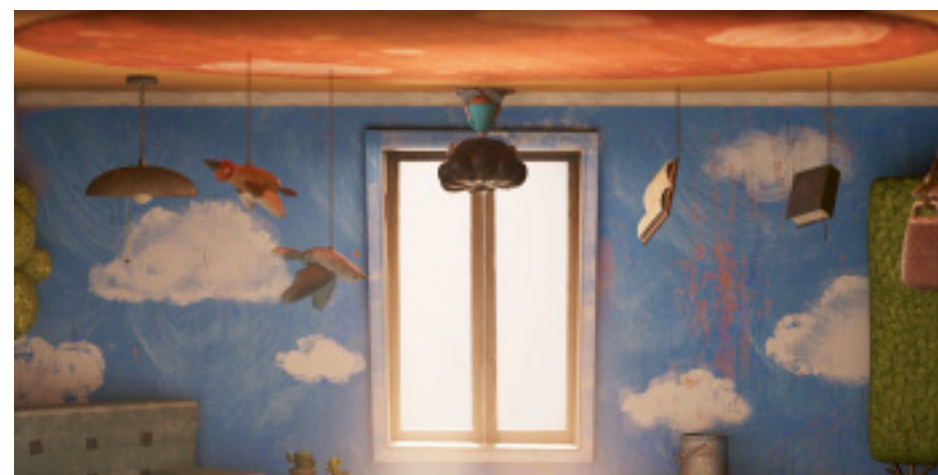
設計團隊 | 鍾宛妤、涂育誠、陳俐澐

指導老師 | 李子強



「顛倒男孩」描述一個上下顛倒的男孩，他與父親生活在一間屋子裡，父親害怕男孩離開屋子後，因重力相反的關係而從天空飛走，因此不允許男孩離開家中。但男孩不想妥協，他閱讀著一本本書籍，開始想像窗外廣闊的世界…

“BLUE WALL” is telling about a boy who is upside-down living in a house with his father. The father restricts the boy from going out because he was afraid of his child go outside of the window and flew away. Upside down boy can only read the encyclopedia and use his imagination to understand the world. Yearn for one day he could truly step out of the house to explore the outside world with his eyes.





## 優選獎

MERIT AWARD

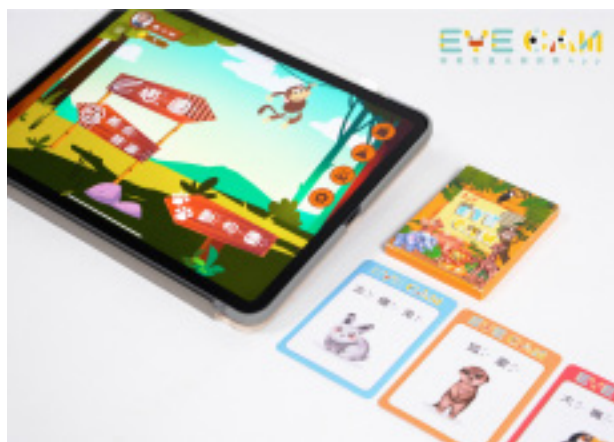
互動多媒體組

### 弱視兒童光柵訓練 App Eye Cam

南臺科技大學 創新產品設計系

設計團隊 | 林璇、周佳瑩、林慈萱、劉沛綺

指導老師 | 歐陽昆



根據統計，罹患弱視的人口比例約有 2~5%，每 100 個人中就有 4 個人患有弱視。而人類在視力發展中，3~6 歲為治療弱視的黃金治療期，若無及時治療，可能導致孩童弱視眼的視力持續低下，最終無法恢復。「Eye Cam」是一款弱視兒童光柵訓練 App，能讓孩童在家做訓練，利用 AR 互動增加趣味性，透過遊戲化的方式來訓練光柵描圖與光柵顏色辨識，提升自主做訓練的意願性，使孩童在玩樂的同時能達到有效的訓練成效。

Statistically, individuals with amblyopia account for approximately 2-5% of the population. That is, 4 in every 100 people have amblyopia. In human vision development, 3-6 years old is the most critical treatment period for amblyopia; if not treated in time, amblyopia can cause children's vision to steadily worsen, eventually reaching an irrecoverable state. "Eye Cam" is a grating training app for children with amblyopia. It allows children to conduct training at home. The utilization of augmented reality (AR) increases the fun of this app. Through game playing, children are trained for tracing pictures and color identification on the grating. Their willingness to autonomously conduct training is increased. This app allows children to achieve effective training results in playing.

## 優選獎

MERIT AWARD

互動多媒體組

### Utiu-Utiu Utiu-Utiu

南臺科技大學 創新產品設計系

設計團隊 | 彭琮瑜、鍾珮玲、郭星儀、賴菱俐

指導老師 | 張育銘



Utiu-Utiu 是專為新住民家庭四歲至八歲新二代及新住民家長對於母語教學上有疑慮所設計的新型新住民母語學習輔助產品。本產品運用專業端的相關知識，學習架構編排以孩童的生活經驗為主軸，由「認識自我」出發至生活、節慶文化等主題，透過劇情化方式讓孩子猶如劇情角色向外擴展學習環境。語言學習採台語及越南語兩者搭配，希望藉由台灣本土文化將異文化慢慢帶入並接納。教程編排以情境遊戲帶入單字教學再由親子互動遊戲做為學習運用。借助軟體期望藉此產品建立孩童對於母語學習的興趣，並增加親子間生活上的溝通關係，與家長透過玩的過程認識多元文化，促進親子互動與文化交流認同。

Utiu-Utiu is a new native language learning aid designed for immigrants ages 4 to 8, second-generation children, and parents who have concerns regarding language instruction. The product has been designed to make use of professional knowledge and a learning framework that is based on the life experiences of children. Starting with "knowing oneself", the program explores life, festival culture, and other subjects through a story-based approach that allows children to broaden their learning environment from their own role to the outside world.

During this language learning course, Taiwanese and Vietnamese are combined in an effort to integrate and accept foreign culture through Taiwan's local culture. The program is structured with games to introduce vocabulary and utilizes parent-child activities as learning exercises. With the help of software, the aim is to increase children's interest in their mother tongue and communication with their parents. As children and parents play together, they can both gain knowledge about diverse cultures, thus improving parent-child interaction and cultural awareness.



## 優選獎

MERIT AWARD

遊戲設計組

### 逃生門

FireRun

台南應用科技大學 多媒體動畫系

設計團隊 | 周偉翔、林奕岑、朱怡倫、張或睿、張綺媛、黎承俊、吳芳儀

指導老師 | 林長信



Fire Run 逃生門，以緊急出口小綠人作為遊戲概念的一款 2.5D 動作平台遊戲，場景為全 3D 搭配第三人稱視角移動與鏡頭旋轉，讓 2D 角色在擬真世界闖關，客群鎖定喜好硬派動作遊戲玩家。

遊戲分為兩種模式，劇情模式為標誌世界中小綠人被賦予職責及任務，玩家在關卡中體驗身處火場的危機感，藉此讓玩家學習動作控制技巧及核心機制 - 衝刺的方式體驗故事。而在精熟各種操作技巧後，本作更提供挑戰模式，讓喜好挑戰極限操作能深陷其中，挑戰自我。

Fire Run is a 2.5D action platform game. With the little green man on the emergency exit sign as the game concept, the scenes in the game are full 3D with third-person perspective movement and camera rotation and the 2D character allows the player to pass through the realistic world. The target customer is aim to players who like hardcore action games.

The game is divided into two modes. First, the story mode is about our little green man being given the responsibilities and tasks in the Symbol World. Players will experience the sense of crisis in the fire scene in the level. This allows players to learn motion control skills and core mechanics - Dash to experience the story. Second, after mastering various control techniques, the game also provides a challenge mode, so that those who like to challenge the extreme control can be deeply involved in it and challenge the best score.

## 優選獎

MERIT AWARD

遊戲設計組

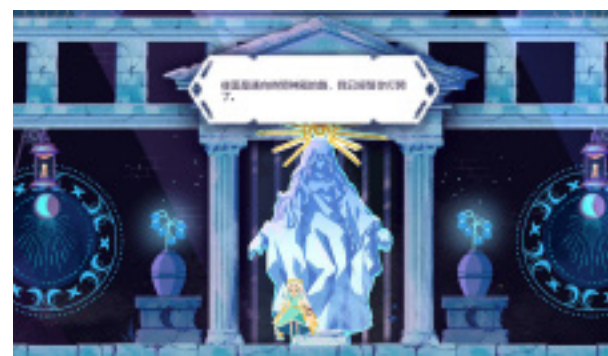
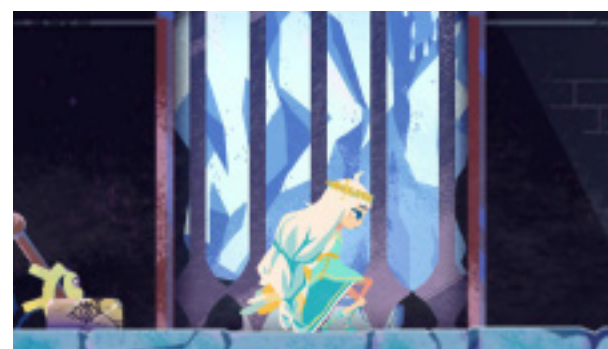
### 寧芙 Nymph

Nymph

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 楊佳芬、李承玆、盧紀嘉、蘇明彰、姜林艾霖、曾映淳

指導老師 | 黃永銘、吳思璿



因為一場意外，寧芙觸碰了未上鎖的魔法書，被拽進了書中世界，玩家將扮演天族女孩—「寧芙」在書中的世界進行探索，透過畫面深度的切換解決遇到的難題，找到安全回家的方法。

《寧芙》是一款 2D 劇情互動式解謎遊戲，遊戲圍繞著「立體紙雕書」之概念進行核心玩法設計，不侷限 2D 平面的表現手法，而是透過圖片層層疊疊表達空間的深度與層次。遊戲中，玩家能透過「翻頁」在場景中向前向後移動，在多層次的世界進行探索與解謎。具體來說，遊戲中看到的場景是由數張圖片疊加、組合而成，因此，玩家可以透過「往前翻」、「往後翻」的方式切換所在空間深度，探索更多不同或是原本無法看見的區域。

Because of an accident, Nymph touched the unlocked magic book and was dragged into the world of the book. Players will play as the Celestial Girl - Nymph explores the world in the book, through the depth of the picture switch to solve the puzzles you encounter and find a way to get home safely.

<Nymph> is a 2D story interactive puzzle game, the game revolves around the concept of "three-dimensional paper carving book" for the core gameplay design, not limited to the 2D flat table The present method, but through the layers of pictures to express the depth and level of space. In the game, the player can move forward and backward in the scene through "page turning", in a multi-level world Worlds to explore and solve puzzles.

Specifically, the scene seen in the game is superimposed and combined by several pictures, so the player can switch the depth of the space by "turning forward" and "turning backward" to explore more different or otherwise invisible areas.



## 優選獎

MERIT AWARD

### 創意數位影片組

#### 五星

5 STARS

國立雲林科技大學 數位媒體設計系

設計團隊 | 魏君恆

指導老師 | 劉景程



一位五星評價的壽司店老闆，總是十分用心的製作每一份餐點，卻因為現實所迫，只能服務粗笨的河豚，河豚完全不懂得欣賞美食與藝術，只懂得玩笑般的給予負評。一次，老闆的刀子壞了，他換了一把神奇的新刀，刀中會飛出機器人幫他處理食材，機器人很快的切完了食材，卻把刀鋒轉向了河豚們，老闆只要動一根手指就可以阻止機器人做出多餘的舉動，但他靜靜的看著百般不尊重自己的河豚，默默地鬆開了手，期待著無情的機器可以帶替膽小的自己發洩心中的不滿。

許多人總是很在意旁人對自己的評價，在價值觀多元的社會下，卻未必能獲得自己想要的評價，所謂評分，究竟是他人給的，還是自己設定的想像？面對生活與社交，理性謹慎的人居多，基本上所有人都曾經有過傷害他人的念頭，但會付諸實行的人卻是少數，但若假手於沒有知覺的機器，也許踏出禁忌的一步就不是這麼遙遠的事情。

作品中設計了許多機械與高科技物品，包含主角（也是機器構成）但是以木質材料製作各種零件，使其富有日式風味，畫面也比較溫暖優雅。

動畫使用每秒 12 幀製作，使其有偶動畫風格。



A sushi master runs a 5 stars rated sushi restaurant, he always make every dishes with love and passion.

Once the customer was a rude and savage pufferfish. It knows nothing about the art in foods but keep giving negative reviews only because it thought that was funny. The knife of the master broke in a accident. He got a new, magical knife that controls little robot to work for him.

The little robot finished cutting fishes quickly. but It seems that the robot considers the customer as a fresh fish...

## 優選獎

MERIT AWARD

### 創意數位影片組

#### 懇請協尋

LONG GONE

崑山科技大學 視訊傳播設計系

設計團隊 | 孫翊仁、邱品臻、蔡睿承、陳品睿、邱喬安、藍翎、張涵雅、范雯捷、黃湘凌、陳澤康

指導老師 | 陳姿君



一位失蹤已久的人，讓一個家庭不再完整，卻也讓家人們破碎的心重新維繫在一起。林家的長子亦翔一年前無聲無息的離家後，就再也沒回來過。

母親秋蓮在那之後總是渾渾噩噩的度日，把自身的生活重心都放在尋找長子亦翔上，導致長期忽略了二兒子亦賢與最小的女兒亦萱的感受。

某天，漁港打撈起了一具貌似亦翔的遺體，揭開了每個人心底對於亦翔的掛念、不解以及悲傷。在一次母子的爭吵中，秋蓮才慢慢醒悟自己所忽略的一切，並開始嘗試填補著遺失的溫情，重新拼湊起整個家該有的樣子。



A person who has been missing for a long time makes a family no longer complete, but also reconnects the broken hearts of the family.

The eldest son of the Lin family, Yixiang, has never returned since he left home silently a year ago.

After that, her mother, Qiu Zhen, always lived in a daze, focusing her life on finding the eldest son Yixiang, which led to long-term neglect of the feelings of the second son Yixian and the youngest daughter Yixuan.

One day, a corpse that looked like Yixiang was salvaged from the fishing port, revealing everyone's concern, puzzlement and sadness for Yixiang.

In a quarrel between mother and son, Qiu Zhen slowly woke up to everything she had neglected, and began to try to fill in the lost warmth and put together the whole family again.





## 優選獎

MERIT AWARD

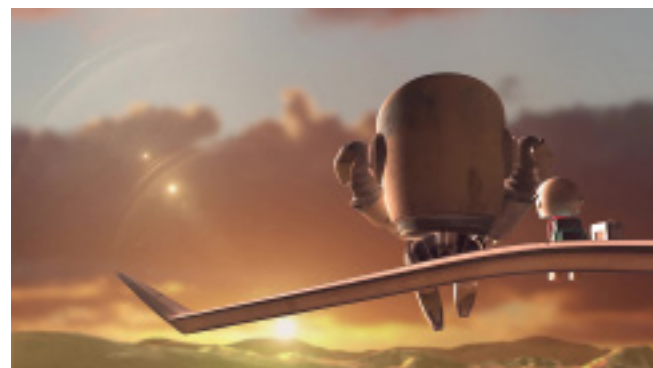
創意數位影片組

DADDY  
DADDY

崑山科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 李臻德、吳沛璇、黎柏楨

指導老師 | 陳湔煬



地球的未來因為大戰而變成一片的荒蕪，倖存的人類登上巨型旋輪太空站，離開了佈滿戰爭殘骸的世界，尋找新的殖民地，被遺忘在地球上的小男孩 - 柯比 Kobe，與他的小機器夥伴 - 吐司 Toast，四處尋找可用的太空船，希望回到太空站與家人團聚；在這個旅途中，他們還缺少一個給力的夥伴，即便這個夥伴有可能是敵人…。[ 孩子的世界沒有敵人，只有一起回家的朋友。]

A great war destroys civilizations on earth. Survivors board on a rotating wheel space station. They leave earth to find new colony. Kobe is left behind in an unfortune incident. He is a optimistic boy, never stop finding way to reunite his family. With his little bot, Toast, searching a functional space shuttle which can carry them to the space station. But Kobe still needs a powerful companion in his quest, even though it might be an enemy... "Children don't looking for enemy but friends who can go home together."



創意設計競賽得獎作品

# 建築與空間設計類

良悅建築最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎



**太研規劃設計主持人 | 吳書原****評審召集人**

今年的作品有蠻多是針對一些城市裡被遺棄的空間，去做一個重新的設計跟改造，這一點蠻讓我欣慰的，因為過去很多設計系的學生大多希望創造新的物件，比如新的建築物或更大的專案，反而會去忽視隨著記憶消失或因為都市更新被消失的城市既有空間。如果我們願意多花一點心力去關心這種城市遺址空間的話，這個城市會更有感情。

**和風起造 主持建築師 | 王士芳****評審**

當你在專注某些觀點或看法的時候，一定要持續地把它做深入，將它的面向打開，不用怕跌倒，努力地去嘗試各種反省的機會，我覺得這才會是我們在做建築學習過程當中一個非常寶貴的過程。

**富田構造設計事務所 一級建築士 | 富田匡俊****評審**

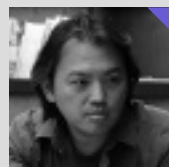
其實建築跟結構要做的只是比例要抓對，這是一件蠻重要的事情。也可以說要做大建築的話，要做很大的結構，要做小建築的話，可以做小的結構，其實就是一個比例的平衡。今年作品有一些很可惜，概念雖然很好，但是空間太大了，結果實際上沒有辦法做到。

**森林木人 曲墨建築 設計實作總監 | 郭恩愷****評審**

這次的作品裡反而是一些做比較小規模的問題，可以回歸到建築跟人，或是跟裝置本身的對話性，不一定要做出自己能力以外的事情。其實有時候回歸到一件很小的事情來討論，可以更精緻地去探討更細微及更細膩的議題。

**潘天壹建築師事務所 建築師 | 潘天壹****評審**

整體議題與哲學思考靈活，亦不乏在地性與地域特色之作品，值得鼓勵。



# 評審



## 良悅建築最佳設計獎

BEST OF THE BEST

### 生性展場 - 媒體之外

Human behavior exhibition-out of media

#### 崑山科技大學 空間設計系

設計團隊 | 吳明娟、林浚宏

指導老師 | 廖彥淇、陳振豪



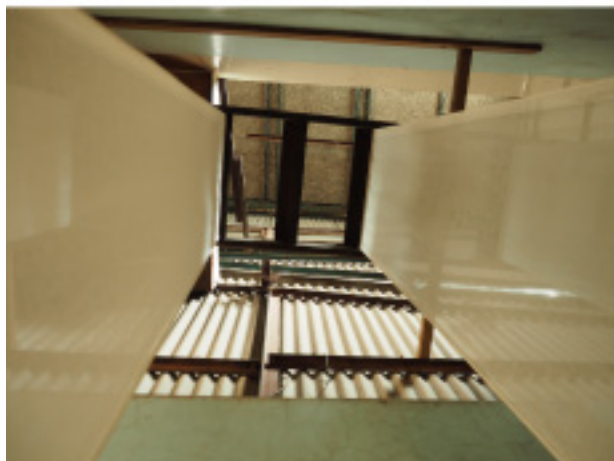
一座藏身在台南老宅中的展場，一段尋找老宅過去時代的歷經故事，讓我們以作品述說每一段在資訊媒體前的生活意象，進入展場前請放下手機，一起走入媒體之外的世界吧。

生性展場中，策展人以「生性」自造詞，做為此展名稱，以實地進駐創作的方式，打破美術館中「白盒子」的既定思維，藉由現地展覽與外界文化交流。此次計畫運用台南老屋的閒置空間，透過空間線索與在地生活者分享，紀錄下各個不同時代與地區的生活習性，並在原有空間以不破壞的方式實地創作，使荒廢空間再次被點燃。

An exhibition is hidden in an old house in Tainan, a story of searching for the past era of the old house, describe each image of life in front of the information media, please put down your mobile phone before entering the exhibition, and walk into the world without media.

In the Human behavior Exhibition, the curator coined the word "Human behavior" as the title of the exhibition, and broke the established thinking of the "white box" in the art museum by means of on-site creation. This project uses the idle space of old houses in Tainan to share with local residents through spatial clues, record the human life behavior of different eras and regions, and create on-the-spot creations in the original space in a non-destructive way so that the abandoned space can be used again ignite.





## 生性展場 媒體之外

HUMAN BEHAVIOR EXHIBITION - OUT OF MEDIA

「媒體作為生活世界中的一部分，其存在也成為生活世界的一部分。這意味著，媒體並非僅僅是生活世界的反映，而是生活世界的一部分。」

生活世界中，每個人都在「生活」，但並非每個人都能「生活」。這意味著，生活並非僅僅是「存在」，而是「生活」。這意味著，生活並非僅僅是「存在」，而是「生活」。這意味著，生活並非僅僅是「存在」，而是「生活」。

## 遷 則

EVIL OVER AND OVER

2002  
設計：陳志輝、陳志輝

「遷則」是一個關於「遷徙」的展覽。它探討了「遷徙」的意義，以及「遷徙」與「生活」的關係。它探討了「遷徙」的意義，以及「遷徙」與「生活」的關係。它探討了「遷徙」的意義，以及「遷徙」與「生活」的關係。

## ■ 沉默的存在

EXISTENCE EVENT

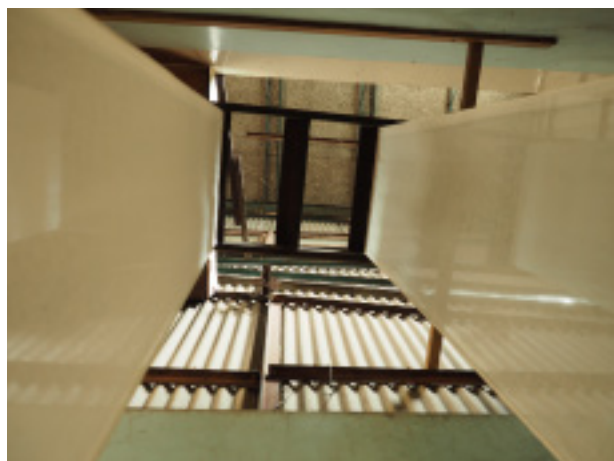
「沉默的存在」是一個關於「存在」的展覽。它探討了「存在」的意義，以及「存在」與「生活」的關係。它探討了「存在」的意義，以及「存在」與「生活」的關係。它探討了「存在」的意義，以及「存在」與「生活」的關係。

## ■ 不在場證明

ALIBI

2002  
設計：陳志輝、陳志輝

「不在場證明」是一個關於「不在場」的展覽。它探討了「不在場」的意義，以及「不在場」與「生活」的關係。它探討了「不在場」的意義，以及「不在場」與「生活」的關係。它探討了「不在場」的意義，以及「不在場」與「生活」的關係。





## 展場分佈



## 評審團獎

JURY PRIZE

## 記憶浴場—鳳山無線電信所大碉堡新詮釋

A Re-interpretation about Historical Sites of Injustice, Fongshan Navy Guest House

台南應用科技大學 室內設計系

設計團隊 | 林采潔、賴佳微

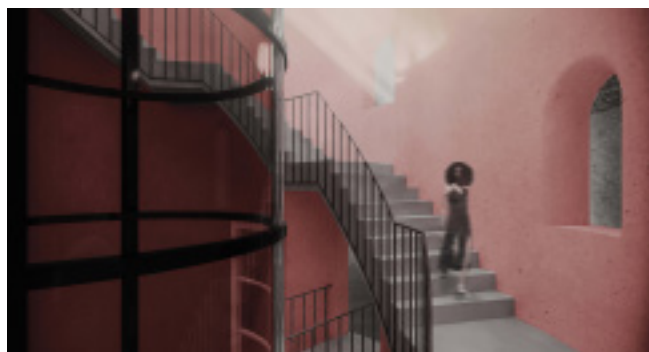
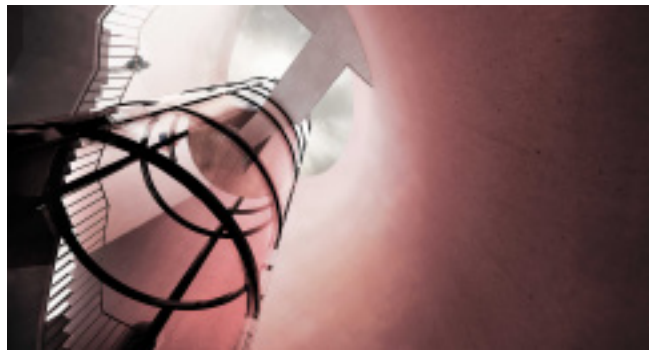
指導老師 | 顏世樺



原日本海軍無線電信所歷經了四段歷史轉變，更見證了台灣曾經晦暗的過去。這裡除了是二戰時重要的軍事文化資產，也是白色恐怖時期關押政治犯的場所，更是後來海軍明德訓練班管束犯紀軍人的單位。我們認為這樣的空間場域不應該因為過去的負面記憶被遺忘。若是能夠以不一樣的視角與機能賦予新的當代詮釋，將象徵治癒的水元素帶入空間裡，以更深邃、更療癒的、被洗滌的面貌去重新整理，讓這個充滿禁忌的園區擁有新的意義與生命。

The former Japanese Naval Wireless Telecommunications Institute has undergone four historical changes, and it has also witnessed Taiwan's dark past. In addition to being an important military and cultural asset during World War II, it was also a place where political prisoners were detained during the White Terror period. We believe that such spatial fields should not be forgotten because of past negative memories. If a new contemporary interpretation can be given with different perspectives and functions, the water element, which symbolizes healing, can be brought into the space and rearranged with a deeper, more healing, and washed face, so that this taboo park has New meaning and life.





海軍總司令部情報處看守所，另稱鳳山海軍來賓招待所，簡稱鳳山招待，1949年7月設立。鳳山招待所位於原電信基地的中心位置，包括大碉堡、小碉堡、電臺與電信相關之附屬設施。本處專門審訊白色恐怖案的思想犯並刑求取供的地方，囚禁人數高達1,500人，可謂戰後最大的偵訊監獄。原電波發射廠又稱為大碉堡，專關低階軍人和相關人員，因建築屋頂有覆土防炸，而有「山洞」之稱。

本案利用「山洞」獨特通風構造與柱列、拱頂等特徵，援引西方古典「浴場」場所精神，結合當代「水療」，置入「光之井」、「瀑之聲」、「氣之氛」、「水之鏡」，提供具有歷史氛圍與休憩功能的市民空間。藉此轉化「負面遺址」沈重的紀念性，以療癒的身心靈來面對過去的傷痛與記憶。

The Detention Center of the Intelligence Department of the Navy Headquarters, also known as Fengshan Naval Guest House, or Fengshan Hospital for short, was established in July 1949. Fengshan Guest House is located in the center of the former telecommunications base, including the big bunker, the small bunker, the radio and telecommunications-related ancillary facilities. This department specializes in interrogating thought criminals in white terror cases and extorting confessions. The number of people incarcerated is as high as 1,500, making it the largest interrogation prison after the war. The original radio wave launch plant, also known as the Big Bunker, is dedicated to low-level soldiers and related personnel. Because the roof of the building is covered with soil to prevent explosions, it is called a "cave".

This case makes use of the unique ventilation structure, columns, vaults and other features of the "cave", invoking the spirit of the Western classical "bath" place, combining with the contemporary "spa", and incorporating the "well of light", "sound of waterfall" and "the atmosphere of air", "Mirror of water", providing a civic space with a historical atmosphere and a rest function. In this way, the heavy commemorativeness of the "negative ruins" can be transformed, and the pain and memory of the past can be faced with a healed body and mind.

## 優選獎

MERIT AWARD

### 水資源儲存設計 Water Storage Design

國立雲林科技大學 工業設計系

設計團隊 | 張喜悅、吳孟璇

指導老師 | 何明泉



全球氣候異變，極端氣候和暴雨的頻率日益增加，集水區水患機率高，傳統的排水設施已無法負荷驟降的豪雨。近期的百年大旱再次提醒人們，水是非常寶貴的資源，平時就應該省水節水。本團隊將應用所學，在提升戶外公共休憩區環境美感的同時，留住雨水並結合導水、儲水、雨水再生的概念，整合出一系列的儲水系統，打造出符合未來氣候趨勢的儲水整合設計。

The frequency of extreme climate and heavy rain are increasing, the flooding rate in the catchment area is high, and the traditional drainage facilities can no longer withstand the heavy rain that plummets. The latest water crisis once again reminds people that water is very precious, and we should save water in peacetime. Our team apply what we have learned to enhance the environmental beauty of outdoor public recreation areas. To retain rainwater and combine the concepts of water diversion. A series of water storage system is designed to create a water storage integration design that meets future climate changes.



## 優選獎

MERIT AWARD

### 至然於間 - 一牆之隔修道院 Monastery with Both Sides

國立臺南藝術大學 建築藝術研究所

設計團隊 | 王昱傑

指導老師 | 王為河



一牆之隔主要講的是每一個物件的實體永遠存在著兩個面，凹與凸、正與反，都是物體一體兩面的呈現，同時也反映修士進入修道院後與世俗生活一牆之隔的餘生。修道院是一個脫離世俗，提供修士永居的所在，修士隱修的目的即是為了割捨對世界的享受，將自己全然奉獻給上帝，並依著自身體力的勞動，苦索生命的活法。

創作概念的思考源自於我對山水自然間峽谷依山傍水的想像，山谷的形成是萬物間自然的演變及有機的塑造，我們在山谷中必須透過自身勞動的狀態才能不斷向上移動和行走，這樣的狀態如同修士終其一生處在生而為人的有限生命中，思索生命的意義，並追尋自身信仰的過程，直至建築的頂端也就如同到達山頂最為接近天宇間的所在。

The wall is mainly about the fact that the substance of each object always has two sides, concave and convex, positive and negative, all of which are the presentation of two sides of an object, and it also reflects the rest of the monk's life after entering the monastery and secular life separated by a wall. The monastery is a place where the monks are separated from the world and provide monks with permanent residence. The purpose of monks' retreat is to give up the enjoyment of the world, dedicate themselves to God, and rely on their own physical labor to find a way of life.

The thinking of the creative concept stems are from my imagination of the mountains and rivers, and the valleys are surrounded by mountains and rivers. The formation of valleys is the natural evolution and organic shaping of all things. In the valleys, we must move up and walk continuously through the state of our own labor. , such a state is like a monk who spends his whole life in the limited life of being born as a human, thinking about the meaning of life, and pursuing the process of his own beliefs, until the top of the building is like reaching the top of the mountain, which is the closest to the sky.

## 優選獎

MERIT AWARD

### 無競之境 - 運動精神學院 Uncompetitive Area - Academy of Sportsmanship

崑山科技大學 空間設計系

設計團隊 | 林宣宇

指導老師 | 杜立筠



從體育教育的本質出發，這個設計是反映當代現下體育教育機制的缺陷，從中探討「競技」心態本身所存在的盲點，以及這個盲點也成為當代我們看待體育的投射，無論是觀看競賽的心態又或者是體育教育，所以這個設計企圖跳脫這樣的制度規範，以一種新的態度回歸運動本質，其設計定位是架構在一個通往競技之路前的階段性訓練，是建構在學校以及學前間的階段，主要目的是運動心理培養或運動精神本質上的培養，以遊戲扎根出發的訓練系統，有別於傳統體育訓練上所關注的，反而是補它的不足，提醒大家背後還有更重要的事情，在設計上以「去競技」為前提下建構空間文本與建築，文本上透過基地與建築的連結以一條線性廊帶串聯訓練關卡，從一個人在建築的路徑上體驗以及視野的傳達，最終回到純粹的自然環境中訓練是一種心境上轉換與修練的過程。



Starting from the essence of physical education, this design reflects the defects of the current physical education mechanism, and discusses the blind area of the "competitive" mentality itself, and this blind area has also become the projection of our contemporary view of sports, whether it is the mentality of watching competitions or physical education. Therefore, this design attempts to break away from such institutional norms and return to the essence of sports with a new attitude, Its design orientation is a phased training before the road to competition, which is constructed in schools and pre-school. Its main purpose is to cultivate sports psychology or the essence of sports spirit. The training system rooted in games is different from the traditional sports training. Instead, it is to make up for its shortcomings and remind everyone that there are more important things behind it, In the design, the space text and architecture are constructed on the premise of "going to competition". In the text, through the connection between the base and the building, a linear corridor is connected in series with the training level, from a person's experience in the path of architecture and the transmission of vision, and finally back to the pure natural environment. Training is a process of mood transformation and practice.



## 優選獎

MERIT AWARD

### 儼

Artificial nest

崑山科技大學 空間設計系

設計團隊 | 呂學昀

指導老師 | 潘大謙



我設想一個場所，能讓人想哭的時候就哭，想靜就靜，人們到來不為了得到外在價值，而是為了最根本的「自身」，不需要在意他人，短暫的脫離現實，從而解放自己。

“孤獨城市”中寫道：「最可怕是無所不在的目光，讓人無時無刻被審視。」長期生活在都市環境對人的潛在影響，尋找一個短暫逃離的去處是許多現代人的嚮往。全球暖化導致極端氣候日益嚴重，講求環保、減碳的現代，在可預見未來中我認為應多鼓勵自然材質的應用。臺灣在過去竹材的應用相當具有規模及特色，隨著時代的變遷竹材的經營沒落，在無利可圖的狀態下，臺灣留下許多荒廢竹林。

材質上運用竹子的韌性及堅固，創造一個可以使用的空間，且希望就原竹的不規則性、耐久性等多方面嘗試各種不同的結構與形式，並希望藉此作品喚起曾經新興的竹產業記憶。

I imagine a place where people can cry when they want to cry, and be still when they want to be quiet. People come not for external value, but for the most fundamental "self". They don't need to care about others, and they are temporarily separated from reality. Liberate yourself.

It is written in "Lonely City": "The most terrifying thing is the omnipresent gaze, which makes people scrutinized all the time." The potential impact of long-term living in an urban environment on people, and finding a place to escape for a short time is the yearning of many modern people.

Global warming has led to increasingly severe climate extremes. In the modern era that emphasizes environmental protection and carbon reduction, I think the application of natural materials should be encouraged in the foreseeable future. In the past, the application of bamboo in Taiwan was quite large and characteristic. With the change of the times, the operation of bamboo declined. In a state of unprofitability, Taiwan left many abandoned bamboo forests.

The material uses the toughness and sturdiness of bamboo to create a usable space, and I hope to try various structures and forms in terms of the irregularity and durability of the original bamboo, and hope that this work will evoke the emerging bamboo industry. memory.

## 優選獎

MERIT AWARD

### SPACE DESIGN- 關於離開

SPACE DESIGN - ABOUT LEAVING

崑山科技大學 空間設計系

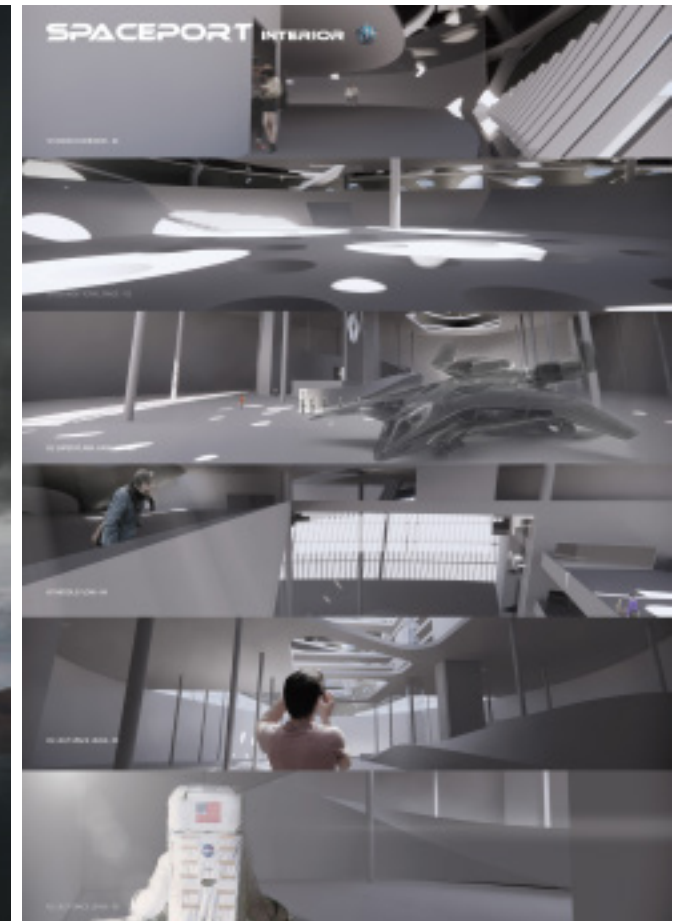
設計團隊 | 謝和達

指導老師 | 張鈞期、林秀慧



人類始終擁有企圖突破空間界線的野心，新太空產業是近幾年熱門的探討話題，包掛太空旅行，太空通訊，火星殖民等，透過設計一棟位在台灣東南部的太空港，藉此探詢人類即將離開地球時的最後幾個月，如何透過空間來告別世界。

也利用室內空間的單元性設計，回應人類對於界線上各種突破的可能。



The new space industry has been a hot topic of discussion in recent years, including space travel, space communication, and the colonisation of Mars. By designing a spaceport in southeast Taiwan, the project explores how to say goodbye to the world through space in the last few months of mankind's imminent departure from Earth.

The modular design of the interior space is also used to respond to the possibilities of human breakthroughs on the frontier.



2022

YDF

X

YFF



創意設計競賽得獎作品

# 音樂設計類

最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎

高雄流行音樂中心 執行長 | 李欣芸

評審召集人

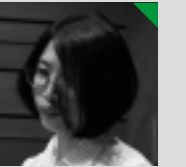
這一次看到的作品類別非常廣，從 MV、服裝設計、紀錄片或者是動畫影集，也看到很多年輕人的創意，在學生時期能做到這樣的水準讓人十分驚豔，也很開心看到很多有趣的作品。



紋聲音樂 共同創辦人暨配樂家 | 林思妤

評審

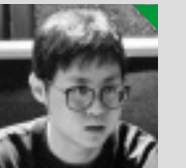
我個人會希望之後來參加的作品，會有比較多是和遊戲、多媒體或動態圖像設計的合作，並在音樂、音效或配音等，整體的聲音設計下再多花一些心思。



紋聲音樂 共同創辦人暨配樂家 | 林孝親

評審

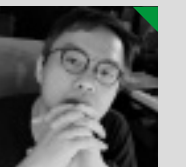
在這個資訊爆炸的年代，人人都有手機、人人都可以從網路上找尋自己喜歡的風格，進而去模仿。大家可以多多反思自己的生活，多多從自己的經驗中取材並找出獨特性，我自己會更期待聽到類似這樣的作品，因為一個作品必須要有故事，才會令人印象深刻。



狂想音樂有限公司 音樂製作人 | 張衛帆

評審

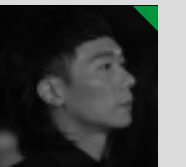
創作很重要的事情，是要把自己喜歡的東西放出來。在還沒有真正踏入商業創作領域之前，同學一定要不斷地嘗試自己喜歡什麼、自己喜歡什麼表現，不要試圖去隱藏自己，不要試圖讓自己的東西看起來好像是別人的。無論如何，這次作品大部分都還不錯，製作品質也蠻好的，我覺得是一件可喜可賀的事情。



黑馬映像印象有限公司 配樂家 | 盧律銘

評審

當你在專注某些觀點或看法的時候，一定要持續地把它做深入，將他的面向打開，不用怕跌倒，努力地去嘗試各種反省的機會，我覺得這才會是我們在做建築學習過程當中一個非常寶貴的過程。



# 評審





# 最佳設計獎

BEST OF THE BEST

## 朮墨艸石目 The Memories Of Herbs

實踐大學高雄校區 時尚設計學系

設計團隊 | 林佩媛、陳愉庭、林懿沁、彭星雲、林宇寬

指導老師 | 林恒正



懸壺濟世，橘井泉香  
思源醉石之東。  
以『中醫』為題，透過傳統藥房敘事  
將華夏百草的美態融入剪裁、紋理  
玉石、藥墨化為面料底蘊，呈現翻籩內斂的美學

Most of the stone types, plant types and animals types in this world can be herbs.









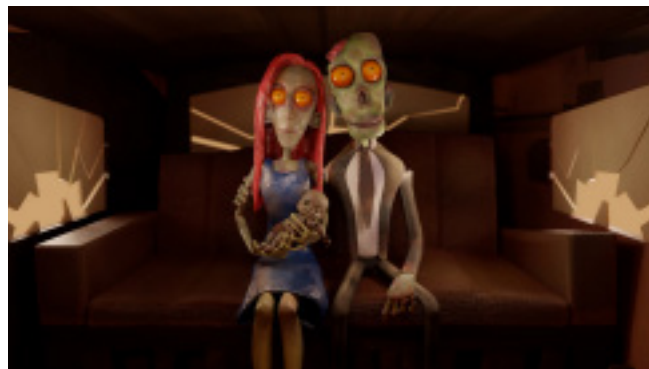
## Love to death

Love to death

台南應用科技大學 多媒體動畫系

設計團隊 | 林以翔、吳泊毅、蔡承融、周怡辰

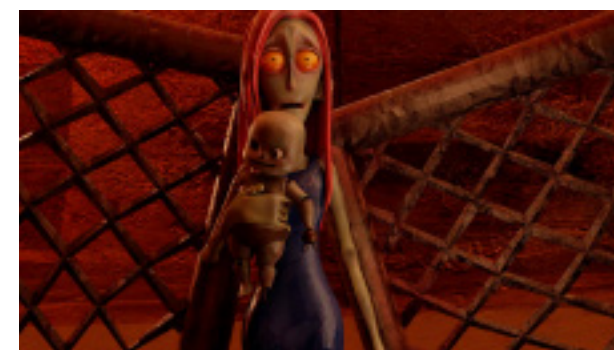
指導老師 | 楊崧正



## 創作概念

此動畫背景設定為末日殭屍世界，並且分成五集，每集分別都有各自想呈現的風格，配樂的風格基本跟隨每一集的特色，最初在作曲時，參考了一些末日系列電影、80~90年代等等動畫作品配樂，希望能符合本次動畫作品 80 年代 B 級片的感覺。在音效部分為了配合殭屍的表演以及各種屍塊血肉等效果，嘗試自行 Foley 出我們想要的感覺。

The background of this animation is set as the apocalyptic zombie world, and it is divided into five episodes. Each episode has its own style. The style of the soundtrack basically follows the characteristics of each episode. When composing the music, I referred to some doomsday movies, 1980~1990The soundtrack of animation works in the 1990s and so on, I hope it can match the feeling of this animation work in the 1980s B-level film. In the sound effect part, in order to match the performance of zombies and various corpse and flesh and other effects, we try to foley sound out the feeling we want.



## 作品特色

作品一共分為五集，五集都各自有獨立的風格，例如 80 年代的電子合成音樂、Western、metal、surf，並且在應對角色個性上採用不同的樂器，鬍子反派出現時會使用較多金屬打擊樂器以及音色，呈現此角色較為硬派的一面，殭屍夫妻則較多使用弦樂器演奏，呈現此角色溫和無害的感覺。配樂與畫面的搭配上，讓音樂由場景中發出，而非單純配樂，希望讓音樂與故事內容中的事件，是有關連的，增加畫面與配樂的協調感。

The work is divided into five episodes, each of which has its own independent style, such as electronic synthesis music in the 1980s, Western, metal, surf, and different instruments are used to deal with the character's personality. When the bearded villain appears, more metal is used. The percussion instruments and timbres show the tougher side of the character, while the zombie couple use stringed instruments to play more, presenting the character's gentle and harmless feeling. In the combination of the soundtrack and the picture, let the music come out of the scene, not just the soundtrack. It is hoped that the music and the events in the story content are related to increase the coordination between the picture and the soundtrack.



## 負能幻象

Moving Stream Of Consciousness

國立雲林科技大學 數位媒體設計系

設計團隊 | 楊鈺煌、黃敬忻、張哲瑜

指導老師 | 陳思聰



## 1. 名稱由來

噪音也會產生旋律，且富含著不可預測性。

日常中隨處可聽聞，卻時常被遺忘，或是被厭惡。

負能是噪音演變的撕心裂肺，幻象是虛擬樂器建構出的無的世界。

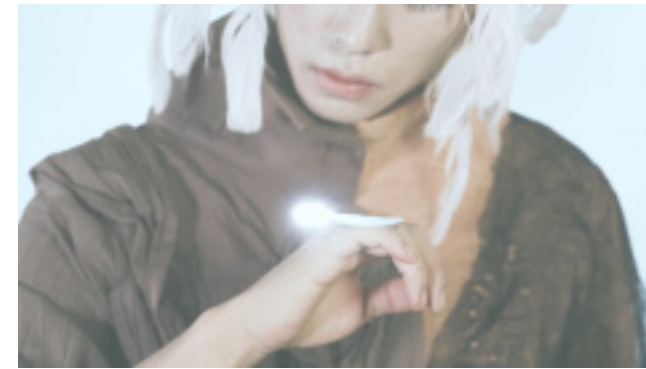
我們想傳達的核心是：或許這些負向能量只是我們憑空想像出來的，它從沒出現過，而其實我們早已抵達內心的烏托邦，只是被眼前的苦痛遮蔽，而迷失了方向。

## 1. Name Concept

Noise also produces melody and is full of unpredictability. You can hear it from everywhere in daily life, but it is often forgotten or hated.

Negative energy is the heart-piercing evolution of noise, and illusion is a world of nothingness constructed by virtual instruments.

The concept of what we want to say is that perhaps these negative thoughts are just imagined by us, it has never appeared. In fact, we have already reached the inner utopia, but we are only focused on the pain and we are lost in it.



## 2. 作品簡介

主要講述一個人認識「正念呼吸法」後化壓力為動力的過程。配合我們撰寫的詩句內容營造出實行「正念呼吸法」所帶來的畫面感，前段想傳達漂浮不定的心，就像壓力何時降臨身旁我們卻不自知，使得壓力環繞我們，喘不過氣，後段遇見「正念呼吸法」後，便將所有苦褪去，化壓力為動力，得以容光煥發。前半段的聲音是透過錄製環境噪音、摩擦植物的聲響、鍵盤清洗的聲音和日常剪指甲的聲音做一連串的聲音實驗，再加入效果後製而成，模擬出情緒中虛幻的不安定感，後段選擇人聲與較溫和的合成器搭配環境風聲製成，營造超脫現實的空靈感與身心靈的解放。

正念在現今社會中，成為了一項不可或缺的要素，現代人生活壓力大，大部分的人不太懂得如何有效排解壓力。其實，透過培養正念的練習，拋開過去已發生過的事實與未來還未發生的事，專注於當下，你會慢慢找回內心的平靜。

## 3. 作品風格

根據詩的內容作配樂情緒上的轉折變化，我們製作上的安排是實驗性質的音樂，利用錄製環境噪音、水洗鍵帽聲響、摩擦仙人掌等等嘗試性的實驗創作，再調整聲音的EQ以達到想呈現的抽離感，也運用少部分的合成器融入原有聲音，讓整體音樂效果上更豐富多元。

## 2. Concept

The poem tells a person's process from understanding his stress to knowing "mindful breathing" and turning stress into motivation. Based on the context of the poem build up the scene of mindful breathing. The first part describes a man in a restless and adrift mood just like we usually ignore our feelings and don't care about ourselves. This behavior made us stuck in a powerless situation. And in the last part, after the man met mindful breathing that made him turn stress into motivation and start glowing. In the sound of the first part, we recorded the noises of the surroundings, the sound of rubbing plants, the sound of cleaning the keyboard, and the sound of cutting nails. We do lots of experiments on these sounds and add some effects to them to build up an uneasy emotion. In the last part, we chose the effect of female voice and some soft synthesizer mixed the sound of the wind to build an ethereal pure to free ourselves.

Mindfulness has become an indispensable element in today's society. Our lives are under pressure, and most people don't know how to effectively relieve their pressure. In fact, through the practice of cultivating mindfulness, putting aside the facts that have happened in the past and the things that haven't happened in the future, and focusing on the present, you will find your inner peace.

## 3. Style

Based on the content of the poem, the music is composed of emotional changes. Our arrangement is experimental music. We recorded the noise of the environment, the sound of washing keycaps, rubbing cactus, etc., and then adjust the equalizer of each sound to achieve a feeling of detachment, also use a few synthesizers to integrate into the original sound, making the music effect richer and more diverse.



## 優選獎

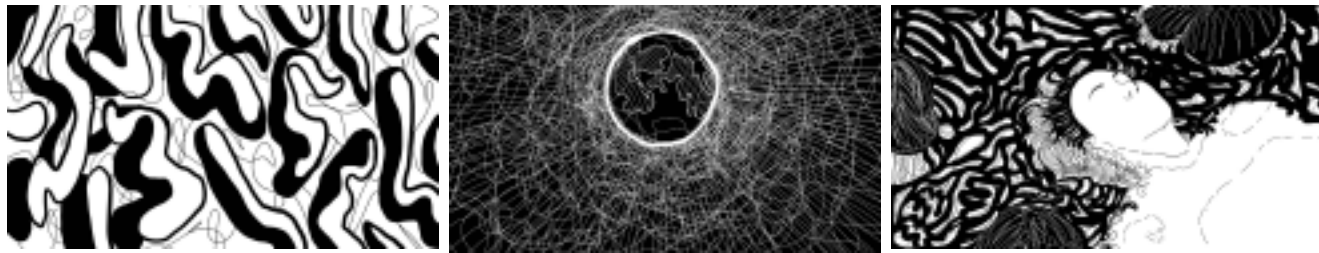
MERIT AWARD

### 布萊克依克斯庫希斯 Black Excuses

南臺科技大學 流行音樂產業系

設計團隊 | 李沛柔、羅子淮、徐珮涵、薛毓蓉、許嫻瑋、賴孟揚、謝亞倫、凌舒婷

指導老師 | 林岑芳



這首歌的理念是以抨擊找藉口這件事為發想，整首歌的架構以小調的調性為主，但是和弦進行裡採用較多明亮的 major 和弦，讓整首歌不會過於陰暗，且增添一些詼諧感，而有反諷的效果。

配器裡使用了一些合成器音色，也有用 pad 做襯底，鋼琴音色也選用電鋼琴音色來演奏，使用這些電子音色是為了讓氛圍能夠有冷酷且迷幻的效果，其中樂器裡的貝斯的演奏方式試圖擺脫以往常見的彈奏邏輯，用不一樣的演奏旋律讓低音旋律線條更跳脫出來，希望能造成新奇的聽覺感受。

旋律走向偶爾會跟著不常見的和弦進行而有一些臨時的半音，也是想做出不按牌理出牌的任性感，而導歌進入副歌時，以藍調音階做出意想不到的轉調，讓聽眾更能有驚喜感而製造記憶點，而節奏也以輕快的速度，不會顯得沉重，為了讓這首歌聽起來更能釋放能量，有宣洩自我負面情緒的效果。

The idea of this song is to criticize and make excuses. The structure of the whole song is mainly in the key of minor keys, but more bright major chords are used in the chord progression, so that the whole song will not be too dark. And add some sense of humor, and have the effect of irony.

Some synth sounds are used in the orchestration, and pads are also used as substrates. The piano sounds are also played with electric piano sounds. These electronic sounds are used to make the atmosphere cool and psychedelic. Among them, the bass in the instrument is played. The method tries to get rid of the common playing logic in the past, and uses a different playing melody to make the bass melody line more out of the way, hoping to create a novel auditory experience.

The melody tends to occasionally follow uncommon chord progressions and there are some temporary semitones, and I also want to make a sense of arbitrariness that does not follow the rules of the card. When the lead song enters the chorus, it makes an unexpected transition with the blues scale, so that The audience can create memory points with a sense of surprise, and the rhythm is also brisk and does not appear heavy. In order to make this song sound more energetic, it has the effect of venting negative emotions.

## 優選獎

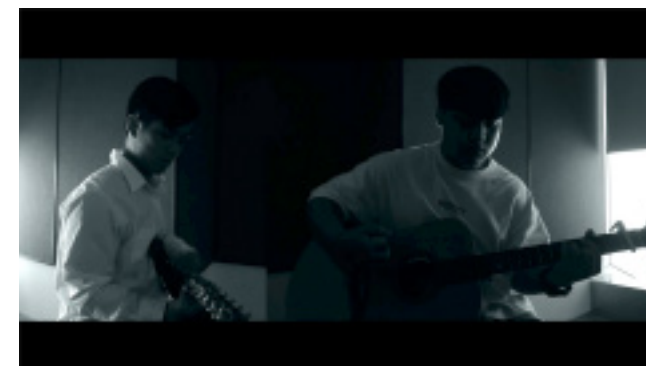
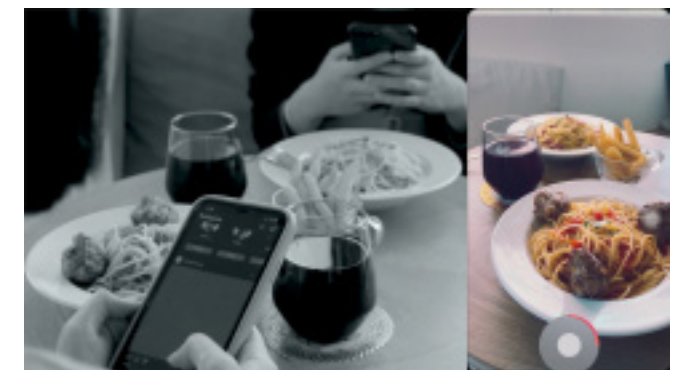
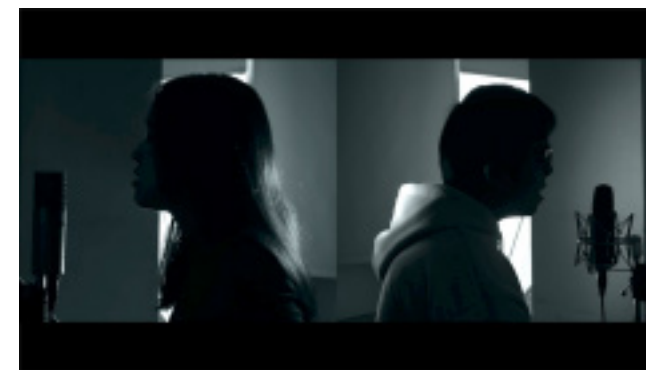
MERIT AWARD

### Suffocating Suffocating

南臺科技大學 流行音樂產業系

設計團隊 | 李宜晏、陳妤佩、陳瑀萱、黃莉雯、賴顯謙、杜昱翔、柯致翰、張晏菱、楊凱文

指導老師 | 陳慧如



科技已經把人與人之間的距離拉得越來越遠  
從什麼時候開始透過螢幕聊天的我們比起見面還來得  
親近？

Technology has brought people farther and father apart.  
Since when do we fee closer to one another when we  
speak through the screens than when we meet face to  
face?





## 創意設計競賽得獎作品 策展實踐 與展示設計類

樂家人生活文創最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎

### 一起設計 共同創作人 | 邱承漢

### 評審召集人

這個類別比較特別，是一個跨科系、跨領域的類別，重點在於從你們的主題到空間的展示，如何跟所有同學的作品做連貫的呈現，同時也非常要求策展的同學如何去跟各組同學溝通，其實所有的細節及執行面的內容最後才會完整呈現，讓觀展的人可以體驗整個展覽。



### 格式設計展策 總監 | 王耀邦

### 評審

材質的選用上或空間如何跟企劃和平面視覺設計的搭接，都是我們在討論所謂的展覽設計的橫向連結中非常重要的幾個切點。而在即將面臨畢業的這個階段，提醒同學可以多多去研究更多元的材質，並且不管你在做什麼樣子的動作之前，記得回來思考一下你為何要做這個動作的設計？你為何要做這樣的氛圍呈現？這些方法有沒有辦法有效率地讓觀者獲得你想要給他所有的資訊。祝福大家，畢業之後都有更好的表現。



### 森深試務所 負責人 | 蔡昇達

### 評審

策展必須要服務的對象，其實不單單是參展的人，還要思考到初入展場，在一無所知的狀況下的觀眾，能夠取得什麼訊息。很重要的是只把一件事情說好，然後用不同的方式說它，其實不用變得很複雜，只要很清楚被拋出來的問題、想傳遞的公共價值，或是想要談的那個重要的核心精神，然後用有趣的方式講、用多元的面向去解構它，其實它都會有很好的表現。



# 評審





實踐大學高雄校區 時尚設計學系



本校系畢業展演的主題為「i'll X 前往未知」I'll be a X.

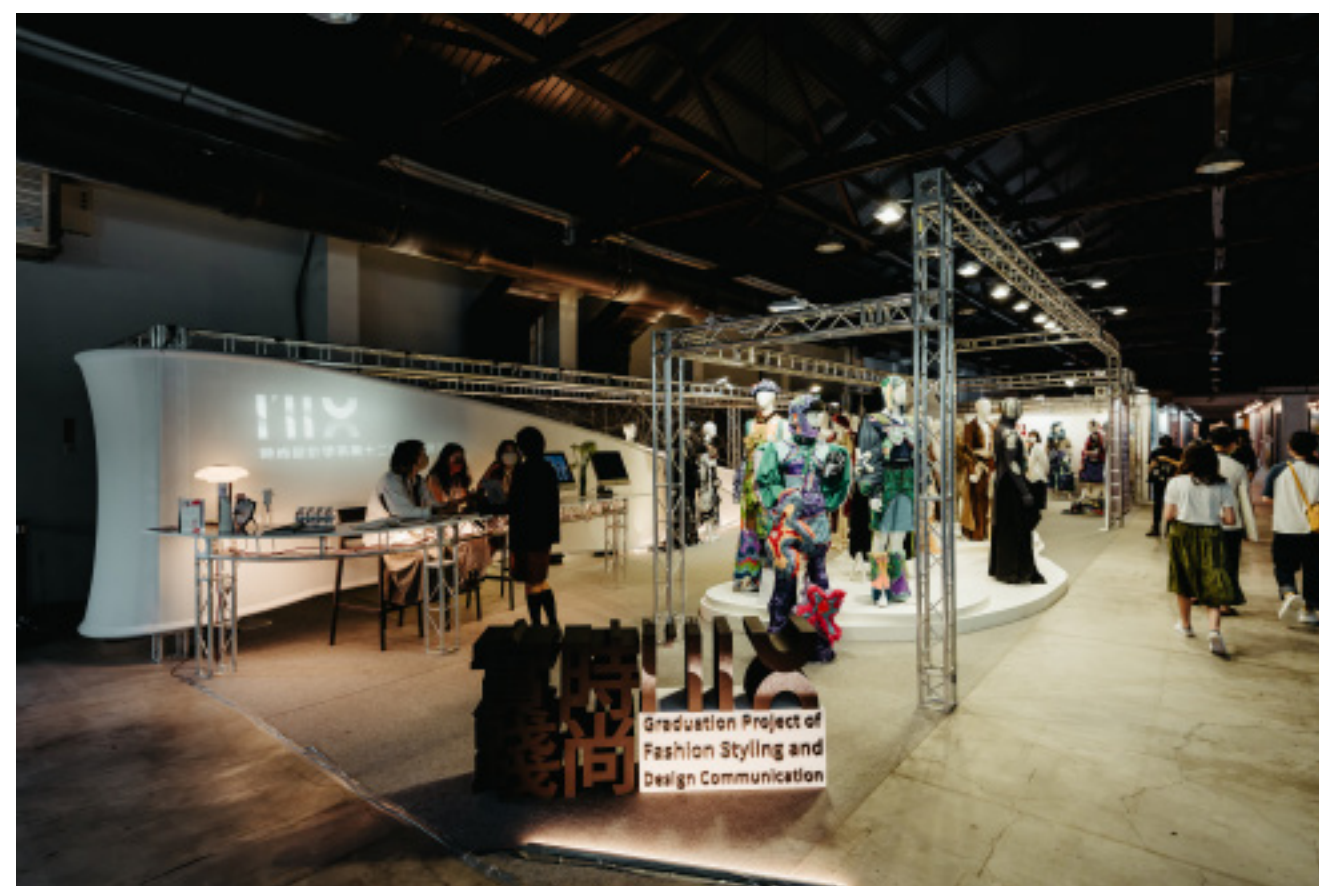
I will...

我將會成為 X、我將會去到何方、我將會做些什麼 .....

“I will”有「將會...」的意思，是一種期許、嚮往之意；意在探討我們生命中尚未找到的答案，期許自我的成長，找解答的過程。在數學裡“X”通常代表未知，在公式裡作為被帶入的未知數。

假如把未來看做是解題過程，我們可化身數學裡的 X 套入各種人生公式，也可以做為英文裡的 X 用在單詞，將自己帶入各種角色，任性也充滿韌性，勇敢地做出嘗試。對應著年輕世代，未知數的我們代表擁有無限的可能。

將 i'll X 翻轉，XII 是羅馬數字的十二也代表著時尚設計系第十二屆。同時 X 本身的對稱性象徵本系的造型模組與媒傳模組相輔相成，在未知的路上攜手探尋。





## 義守大學 創意商品設計學系



我們的主題「深夜快爆」代表著每位設計人都有個靈感爆棚的夜晚。

在天明時，許多瑣碎且煩雜的事不斷湧現，根本無法仔細思考；到了夜晚，所有事情到一段落，大家各自回到熟悉的空間裡，看似雜亂，但卻感到溫馨，靜靜地享受靈感在腦中不斷爆炸的感覺，越晚、越暗，越多有趣的靈感，在腦中不斷浮現，直到天明。

而現在，我們將那些夜晚發生的過程，一一呈現出來，讓大家再次感受那晚 - 深夜快爆的感覺。





優選獎

MERIT AWARD

正修科技大學 建築與室內設計系



優選獎

MERIT AWARD

崑山科技大學 空間設計系



「飄、浮、柔」之軟硬矛盾感，讓人在展場內，有似被帶動、沉浸、漂浮之感覺，更容易地遊蕩在其中，慢慢地欣賞作品。



崑山科技大學空間設計系依照慣例，以學生來為自己設立展場，在展場空間為了將耗材數量降到最低，便以最具利用價值的鷹架圓盤系統做為展場的主要架構，其利用圓盤系統特性呈現多變的型態，讓觀展過程不只於觀展，可有更多行為的可能性，其中入口意象以透光波浪板交疊搭配工業膠膜，內部以 LED 燈管作為點綴，使展場內部與外部形成有趣的空間區隔，人在之中形成若隱若現的動態效果，展場內部整體呈現低調的鐵質色調，讓參賽作品成為此次展場中最亮眼的主角。



## 樹德科技大學 視覺傳達設計系



每當到了畢業季，各大專院校的相關設計科系，皆將辦理屬於本屆畢業生的畢業成果展。畢業展主題的切入點大不相同，這些主題發想前提將以本屆畢業生為出發點。然而本屆畢業生生於千禧世代，伴隨著疫情成長，例如 2003 年的 SARS、2009 的 H1N1 以及當前的新冠肺炎，因此設計團隊以「觸發計畫」作為「樹德科技大學視覺傳達設計系 111 級畢業成果展」之形象主題，期許透過此計畫，激發在疫情時代中受於限制的潛力，同時也期許本屆畢業生，可以透過各式各樣的元素觸發潛在的能力，並適切地與世界溝通，在面對瞬息萬變的時代，都能開拓出屬於自己的全新路徑！

## 南臺科技大學 創新產品設計系



以本屆畢業製作主題「有影無形」作為策展風格發展。

展區整體搭配主視覺黑色調為基底，並搭配塑膠圓浪板與中空板材質呼應主題模糊無形以及水波蕩漾的神祕感。

本屆創新產品設計系共 18 組參展，以產品及介面劃分類別，把展場劃分二類，以大海的多元廣闊及自由為主題來包裝產品介面區，名為沉沉粼光；以河川的專一深入及多項分支為主題來包裝純產品區，名為涓涓思流，希望觀者有循序漸進的觀展感受。



## 優選獎

MERIT AWARD

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系



「零星的想法集結成一個形體，像宇宙般爆發出來，一個名為《超遊搞頭》的遊戲國度，由創意思想及專業能力所打造出來，當玩家踏入這個樂園，盡情徜徉在與遊戲為伍的世界。」

組合結構材料多選擇組合板搭建、少量的木材訂製，並透過大圖輸出以及燈光配置營造出理想中的展場設計。並在出入口設置「亮點作品」以及「Vtuber 區域」，除了達到宣傳效果以外，也是設立我們展場的獨特之處，「Vtuber 區域」可供民眾拍照，並寫會有主題曲的 MV 放置，進而讓更多人了解我們的虛擬偶像——多拉姆。

# 參展校系

## 大勇區

### P2 倉庫

台南應用科技大學	多媒體動畫系
正修科技大學	視覺傳達設計系 建築與室內設計系
實踐大學高雄校區	應用中文學系
朝陽科技大學	工業設計系
國立東華大學	藝術創意產業學系

### P3 倉庫

國立雲林科技大學	數位媒體設計系 工業設計系
高苑科技大學	建築系
國立臺南藝術大學	建築藝術研究所
樹德科技大學	室內設計系 視覺傳達設計系

### 7 號倉庫

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



# 參展校系

## 蓬萊區

### B4 倉庫

國立屏東科技大學	木材科學與設計系
國立屏東大學	文化創意產業學系 視覺藝術學系
南華大學	產品與室內設計學系
實踐大學高雄校區	服飾設計與經營學系 時尚設計學系

### B3 倉庫

義守大學	大眾傳播學系 創意商品設計學系
長榮大學	大眾傳播學系
遠東科技大學	創新商品設計與創業管理系
東方設計大學	室內設計系 美術工藝系

### B6 倉庫

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

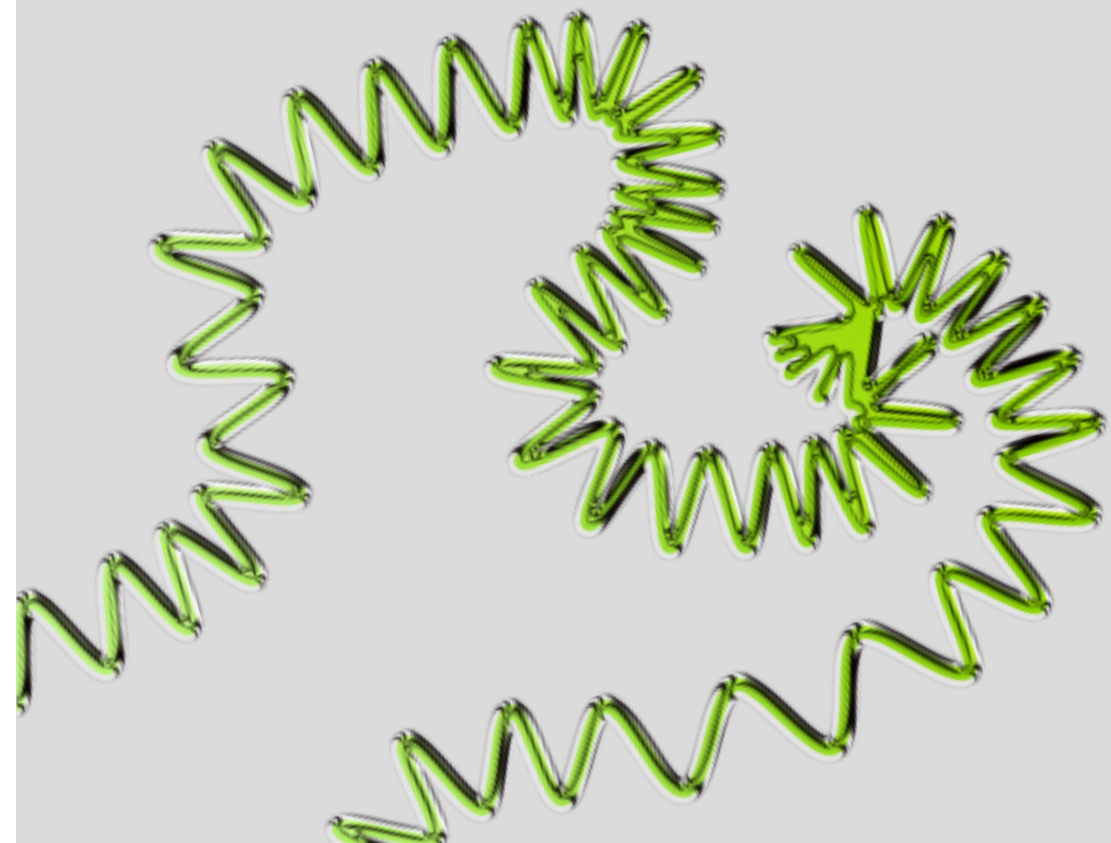
## 青春設計節 企業合作

「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」

馬玉山食品工業股份有限公司 | 樂家人生活文創股份有限公司 | 良悅建設有限公司 | 宇建形象有限公司

上禾景觀設計有限公司 | 林志峯建築師事務所 | 福利事國際有限公司 | 御境景觀工程有限公司 | 橘子集團

趣活文創股份有限公司 | 開拓動漫事業有限公司





## 「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」



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 1100 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 年起已三度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。

在這座城市  
您不需要超級英雄  
也可以安心生活

加安牌  
FAULTLESS  
智能門鎖

台灣福興工業股份有限公司  
高雄市岡山區本洲里育才路88號 | www.fuhsing.com.tw | (07)622-5151

## 馬玉山食品工業股份有限公司



官方網站

贊助獎項 最佳設計獎 | 視覺傳達設計類

台灣早期飲食文化，以米麩及麵茶作為補充體力及嬰幼兒營養食品；創辦人蔡國榮先生，在菜市場起家做傳統糕餅與米麩麵茶事業，並成立「馬玉山米麩麵茶廠」，爾後設立公司正式登記命名為「馬玉山食品工業有限公司」。

用一份從對愛家人、呵護家人健康的心意，把產品做好，消費者吃在口中才會安心。長子蔡文智 2005 年接班，開始導入食品安全認證，進行產品優化；更於 2017 年成為台灣第一家通過全天然潔淨標章認證，為消費者帶來更全天然且無添加的健康穀物食品。

馬玉山  
GREENMAX  
SINCE 1981

戒糖日 無添加蔗糖  
的健康食踐  
給身體最好的穀勵

馬玉山 讓你的健康!!



# 樂家人生活文創股份有限公司



粉絲專頁

贊助獎項 | 最佳設計獎 | 策展實務與展示設計類

Be the change  
That you want to see in the world

2016 年成立樂家人生活文創

以城市的家人自許 延續「Love to share」核心價值推動「家」+「人」社區營造  
怎麼生活就是文化 從生活中內化的美就是最好的文化滋養。

從人的溫度出發，回饋、創意與研發  
實踐「快樂家、快樂人」的生活理念  
推動「美好生活如此靠近」美麗境界  
達到「無齡樂活、優雅到老」的生活目標

讓城市不再凋零，而是再一次璀璨！  
這就是我們最盼望留給下一代最美的風景！  
「Love to share」無齡樂活、優雅到老



# 良悅建設有限公司



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。





# 宇建形象有限公司



官方網站

贊助獎項 最佳設計獎 | 數位多媒體與遊戲設計類

宇建 (UNIGIN) 於 2012 年起投入球幕研發製造領域，擁有客製化的球幕設計研發、光學塗佈、生產製造、全球安裝及全球售後等之專業的系統服務，2012 年至今，UNIGIN 產品遍及全球 13 多個國家，為亞洲第一專業大型金屬硬幕與球型銀幕製造公司。

**UNIGIN GIANT SCREEN** 亞洲第一專業球型螢幕製造商

全球專業服務  
 科普設施  
 旅遊景點設施  
 體感、沉浸式遊樂設施

咱的青春設計，宇建陪你完成

影像作品出處：盧明德，《花間迷走》，2021，球幕影像裝置，1000 × 2000 公分，5分鐘。©臺北市立美術館

立即搜尋：宇建形象

# 上禾景觀設計有限公司



官方網站



粉絲專頁

「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



## 福利事國際有限公司



FREES 跨足不同領域的產業，包括文化、藝術、科技、音樂、甚至是大型光影藝術策展，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。

執行長 - 馮建彰

舞台及空間設計師 / 創意視覺總監 / 藝術策展人 / 展演製作。從事流行音樂演唱會工作二十餘年，擁有上百場演唱會舞台設計經驗，2006 年創立華人第一家演唱會舞台設計團隊 FREE' S，多次負責兩岸三地大型頒獎典禮，更是知名藝人御用舞台設計師，曾合作藝人有張惠妹、五月天、蕭敬騰、蘇打綠、陳綺貞、S.H.E. 等。結合長年舞台設計根基，近年跨足 VR、AR，並同時串連音樂、藝術、科技，投入大型公共藝術創意整合，如臺北燈節、新北耶誕城。近期 2019 年「陳綺貞 Cheer Chen 漫漫長夜 20 週年演唱會舞台設計」榮獲金點設計獎標章，2020 音樂選秀節目《聲林之王》入圍金鐘獎最佳美術設計。高雄 2021 跨百光年本案榮獲 2021MUSE Design Award 鉑金獎。



## 御境景觀工程有限公司



本公司草創於民國 85 年正式登記成立於民國 88 年，自創立以來一直不斷創新從事改善創造友善綠環境，提升城市美學，從各類型景觀庭園之照明、樹藝植栽、假山流水、社區營造...等之環境設計規劃，乃至整體綠環境營造與施工，為大眾服務打造更優質友善的生活環境。



御境景觀工程有限公司

## 橘子集團



官方網站

從遊戲跨足支付、電商與媒體，Gamania 橘子集團朝向全生態網路企業邁進，以「Dare to Challenge」的積極態度顛覆市場常規，不畏挑戰、更勇於突破，以「探索生活的無限可能」作為品牌願景，從 have a GOOD GAME! 進化到 have a GOOD TIME! 將與世界接軌，建構令人嚮往的美好數位生活。



## 趣活文創股份有限公司



官方網站

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。





# 開拓動漫事業有限公司



官方網站

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。



青春設計節 - 企業合作

## 活動花絮



## 佈展紀錄





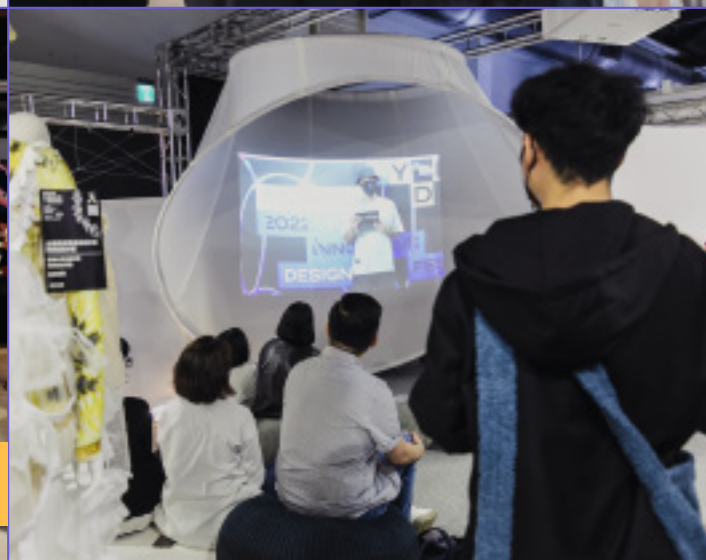














青春影展

# 競賽得獎作品

影視類最佳短片、觀眾人氣獎 | 影視類評審團獎 | 影視類評審團特別提及 | 影視類優選獎  
 動畫類最佳短片類 | 動畫類評審團 | 動畫類評審團特別提及 | 動畫類優選獎

## 影視類最佳短片、觀眾人氣獎

**龔团**

Revoltng with Dragon

國立臺北藝術大學 | 電影創作學系

林治文、劉澄雍

2021 | HD | Color | 28' 42"



### 評審得獎評語

故事主題角色塑造敘事調度攝影剪接配樂混音各個技術方面方面都很出色，多場群戲的調度在有限的篇幅裡刻劃多個人物，個個鮮明。特別是兩場舞龍的段落呈現生猛有力，片中少年們的熱血穿透螢幕襲來，像是在看現場搖滾區。觀賞性極高，情感動人。套一句評審會議上的說法，是一部人見人愛的作品。

### 影片簡介

資優生嚴允是高中舞龍隊成員，下課後總會被同學阿樂載往學校後門，與嘍囉共隊友們展開祕密練龍計劃。與絕招只有一步之遙的舞龍隊，卻在這時面臨突如其來的巨大考驗……

### 創作團隊

#### 指導老師

徐華謙、雷震卿

#### 創作團隊

導演 林治文、劉澄雍  
 主演 劉澄雍、胡智強  
 編劇 林治文、劉澄雍  
 製片 謝盈方  
 攝影 盧學航  
 燈光 陳家健  
 美術 林芷芸  
 錄音 林暉閔  
 造型 林慧雯、朱晏伶  
 混音、音效設計 林延融  
 調光 江偉  
 配樂 湯詠樂





## 影視類評審團獎

### 那天，我媽偷了老師的車 She Doesn't Care

朝陽科技大學 | 傳播藝術系

詹欣怡

2021 | HD | Color | 30' 00"



#### 評審得獎評語

本片鮮活刻劃日常人物的生猛側面，直擊慾望同時包容人性的敘事令觀者難以忘懷！

“人生是奧秘，我們只能與之一起活下去”面對人生百態該從何處開始展開？重重提起輕輕放下的這份可愛邀請觀眾一起來感受吧！

#### 影片簡介

濱海小鎮，中二少女小春和媽媽阿水承租在高老師夫婦底下。有天，高太太將夫妻感情失和的怨氣出到小春身上，這踩到了阿水底線。另一邊，小春無法接受豪豪喜歡上了別人。母女倆將會展開怎樣的絕地大反攻？

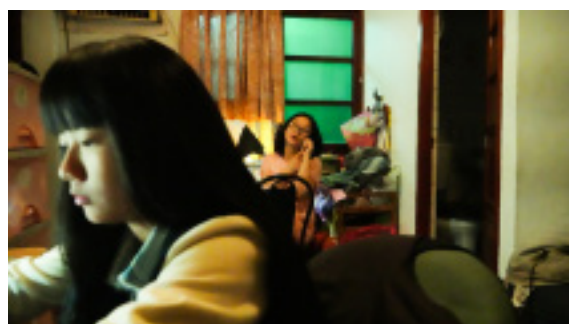
#### 創作團隊

#### 指導老師

李宜珊

#### 創作團隊

編導 詹欣怡 · 副導 陳淳勝 · 場記 鄭郁潔 · 製片 賴育珊  
執行製片 劉蕙禎 · 演員製片 高子媛 · 生活製片 陳姿穎  
製片助理 楊淑桓 · 攝影 陳千華 · 跟焦師 傅采滢  
攝二助 陽一弘 · 陳一豪 · 劇照師 朱學文 · 側拍 朱學文  
側錄 楊雅鈞 · 燈光 董安平  
燈光助理 林世承 · 王啟權 · 郭志鴻 · 錄音 許家馨  
收音員 楊玟軒 · 何宜恬 · 張李揚 · 美術 王安慧 · 林恩賜  
前期執行美術 詹欣怡 · 陳淳勝 · 楊雅鈞 ·  
美術助理 石崇劭 · 顏芷蕾 · 蔡沛融 · 平面設計 艾詩璋  
造型 郭宜華 · 造型助理 呂佳璇 · 郭睿紘 · 場務 黃至良  
剪接 楊雅鈞 · 剪接助理 單士展 · 混音 許家馨  
配樂 莊捷安 · 調光 鄭郁潔 · 視覺效果 陳懷在  
預告片剪輯 楊雅鈞 · 檔案管理 楊雅鈞  
片名 LOGO 設計 艾詩璋 · 劇名 LOGO 設計 朱奕柔  
周邊商品設計 羅子雲 · 英文字幕 張喬琳 周泓諳



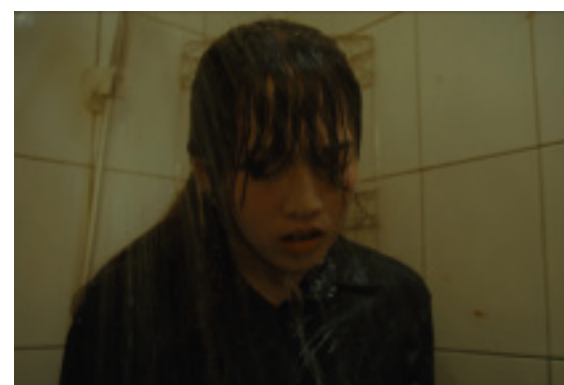
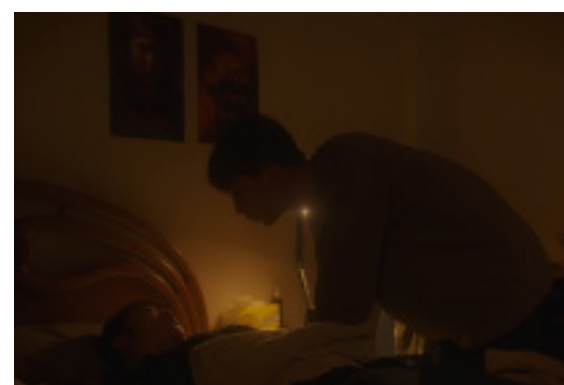
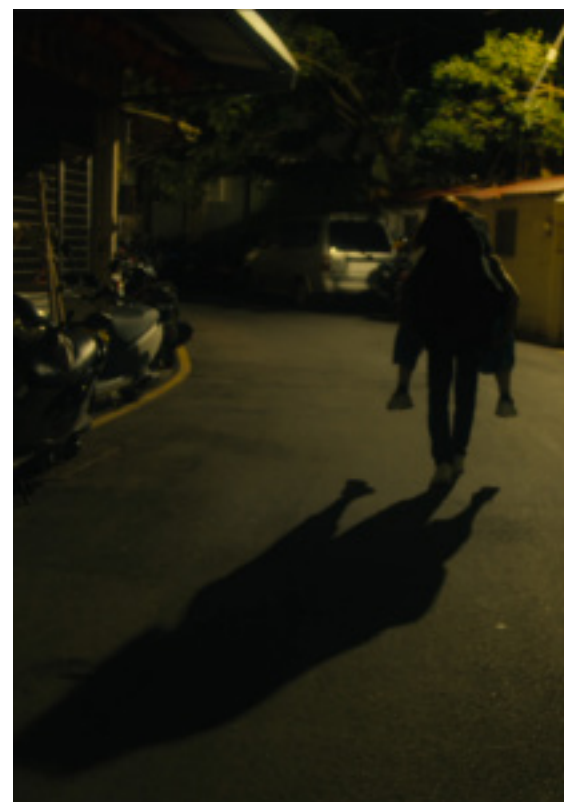
## 影視類評審團特別提及

### 套子套 Unspoken Things

國立臺北藝術大學 | 電影創作學系

鍾易澄

2022 | HD | Color | 24' 42"



#### 評審得獎評語

在有限的劇本設定、場景、人物與資源條件之下，從容地鋪陳兩位主角的情感關係，尤其精準地反映屬於青春世代面對慾望的躁動與猶豫，而且在狹窄空間中執導出細膩的場面調度與戲劇張力，看得出導演與團隊的潛力。

#### 影片簡介

跨年之夜，立豪扛著喝醉的雅宣回家休息，途中他們互相透露不為人知的祕密。抵達立豪家後，雅宣卻脫口而出一個令立豪驚詫不已的祕密，那一刻起，這個夜晚變得不太一樣。

#### 創作團隊

#### 指導老師

陳湘琪

#### 創作團隊

演員：  
紀亮竹 飾演 莊雅宣  
江冠勳 飾演 程立豪  
工作人員：  
製片 林楊脩  
執行製片 張立約  
導演 鍾易澄  
編劇 鍾易澄  
副導演 林楊脩  
場記 王品喬  
場記 謝明融  
攝影指導 陳伯柔  
攝影助理 張洛晞  
燈光師 簡祥芳  
燈光師 滕寬  
燈光助理 朱聖源  
美術指導 陳文苑  
服裝指導 陳文苑  
梳化 蕭郁儒  
收音師 徐卉欣  
剪接 鍾易澄  
調光 鍾易澄  
混音 余庭安  
字幕 林楊脩



## 影視類優選獎

爬出棺材板  
Break Out

輔仁大學 | 影像傳播學系  
夏睿謙  
2021 | HD | Color | 29' 10"



## 評審得獎評語

喜劇難做，製作水準在線的喜劇更難。角色人物很在地，演員表演調度跟攝影剪接節奏很飛躍，讓這部活屍電影降落到台灣，變成帶有草根力量的喜劇是編導演最厲害的地方。

## 影片簡介

從事殯葬業的阿民與烏仔，在客人得寸進尺要求下，除了得協助守夜外，還被要求在財氣最旺的時間火化遺體，只是到了晚上，一切竟然「屍」控了！不過他們的發財夢，好像就看這次了……

## 創作團隊

指導老師  
柯妘青

## 創作團隊

男主角 王嵐申 · 女主角 王彩樺 · 男配角 羅申 · 男配角 簡宗福  
男配角 馬力歐 · 監製 於蓓華 · 督導 林瓊芬 · 李淑屏 · 林彥輝  
製作協調 李美佩 · 劇本顧問 張啟恩 · 林君陽 · 編劇 夏睿謙 ·  
導演 夏睿謙 · 副導 劉子瑜 · 場記 王沛翎 · 助導 許家綺 · 姚學謙 ·  
製片 趙宇潔 · 執行製片 簡秀蓉 · 生活製片 劉昱岑 · 製片  
助理 戴宜穎 · 羅崇鋼 · 攝影指導 蔡旻翰 · 攝影大助 鮑亨杰 ·  
攝影二助 馬崇智 · 孫祥家 · 攝影三助 林鑫浩 · 分鏡繪製 姚學謙 ·  
燈光指導 李佳翰 · 燈光大助 李其棠 · 燈光助理 李長安 ·  
徐塘 · 收音師 李軒霆 · 收音助理 楊尚易 · 陳靚蓉 · 美術設計  
吳雅筑 · 美術助理 陳樂容 · 林立元 · 潘芊毓 · 黃靖雅 · 吳鴻慶  
服裝造型 黃馨葦 · 服裝造型助理 楊曙安 · 劉善彤 · 林劭亭 · 吳昱嬋 ·  
特效化妝 覺藝工作室 · 特化指導 張甫丞 · 支援特化師 王霖 ·  
特化助理 林慕齡 · 李玟憲 · 陳奕瑄 · 機關道具師 謝昀佑 ·  
剪接 姚學謙 · 調光師 林翊婷 · 標準字設計 姚學謙 · 後  
期錄音室 吉米音樂 · 聲音指導 林冠戎 · 對白剪輯 陳居正 · 音  
效設計 梁忠穎 混音 梁忠穎 · 林冠戎 · 原創配樂 張哲綱 · 林冠  
戎 · 劇照 陳俐利 · 代班劇照 洪嘉瑜 · 張國耀 · 側拍 吳品荃



## 影視類優選獎

牽亡  
The Last Journey

崑山科技大學 | 視訊傳播設計系  
胡博登  
2021 | HD | Color | 30' 00"



## 評審得獎評語

以牽亡儀式貫穿，描寫一個小鎮少年易逝的生命。沉穩的寫實調性，自然淡雅的筆觸，平凡人物的種種無奈，死生難題，在灑脫的牽亡歌詩中，融化為朗朗天光下的一抹微笑。影片中段之後的走勢不落俗套。結尾尤其意境悠遠，令人低迴再三。

## 影片簡介

本該在學校揮灑青春的少年柏登，卻因父親帶來的種種麻煩，被迫提早面對社會的現實，迷惘的柏登只能獨自面對極大的壓力，大伯明龍是他唯一的出口，在一次衝突後，明龍帶著柏登踏上一段奇幻的旅程……

## 創作團隊

指導老師  
洪莉雯

## 創作團隊

監製 洪莉雯 · 調光師 沈書豪  
編劇 胡博登 · 李建宏 · 混音師 程鈺文  
導演 胡博登 · 聲音設計 夏恩涵  
副導演 黃彥睿  
場記 黃稚娟  
製片 朱牧宸 · 吳立鴻 · 張靚萱  
攝影師 陳奕聰  
燈光師 王琇慧  
美術設計 王妤甄 · 莊智棋  
現場錄音 羅茂仁  
收音師 張李揚  
梳化 陳品樺  
造型 許恬恩  
場務 朱恩霆 · 朱正得 · 楊宗偉  
剪輯 林育安





## 影視類優選獎

### 棄屍 Body Dump

世新大學 | 廣播電視電影學系  
陳品傑  
2021 | HD | Color | 24' 09"



#### 評審得獎評語

放棄用大量的對白、強烈的戲劇元素，反而選擇以純粹的電影語言，包括攝影、聲音、視覺效果等，堆砌應有的心理懸疑與驚悚氣氛，展現創作者的大膽勇氣及與眾不同的企圖視野。

#### 影片簡介

「與怪物戰鬥的人，應當小心自己不要成為怪物。當你遠遠凝視深淵時，深淵也在凝視你。」——尼采  
兩具屍體、一輛車、一把火。棄屍時的離奇事件宛如惡夢纏身；這條顛簸的路途上，殺與被殺，誰才是被拖行的屍體？

#### 創作團隊

#### 指導老師

詹京霖

#### 創作團隊

導演 陳品傑	造型 詹予瑄
製片 雷晴晴	混音 張博仁
副導 黃韋寧	配樂 吳俊誼
編劇 陳品傑、施濬晨	剪接 施濬晨
攝影指導 施濬晨	
燈光 陳宇騷	
錄音 林汶洋	
美術 趙婉伶	



## 動畫類最佳短片

### 水中的女孩 Girl in the Water

國立臺南藝術大學 | 動畫藝術與影像美學研究所  
黃詩柔  
2021 | HD | Color | 7' 20"



#### 評審得獎評語

本片運用結痂跟斑剝的牆面，娓娓道來面對情感的傷疤，導演運用細膩的水彩筆觸以及精巧流動的轉場，處處散發出動畫的獨特魅力，搭配充滿配樂感的音效設計，成功刻畫出屬於內心的深度作品。

#### 影片簡介

壁癌脫落的房間，女人正等著補過的牆面風乾，一邊摸著腿上的疤，回憶著一段愛情。故事源自個人經驗，透過創作重現女性受傷與自我療癒歷程中，所展現的獨特觀點與內在時間感。

#### 創作團隊

#### 指導老師

林巧芳

#### 創作團隊

導演 黃詩柔  
製片 黃詩柔  
動畫 黃詩柔  
配音 黃詩柔、徐啟洋、吳沛綾  
音樂 吳沛綾  
音效 林筱筑、甄雅萍、吳沛綾  
擬音 甄雅萍  
混音 吳沛綾  
上色協助 邱麒憲  
後製協助 邱麒憲、陳君婷、黃慧瑜、黃任寬





## 動畫類評審團獎

### 顛倒男孩 Blue Wall

國立雲林科技大學 | 數位媒體設計系  
涂育誠、鍾宛妤、陳俐澐  
2022 | HD | Color | 10' 00"



#### 評審得獎評語

設定一個與地心引力背道而馳的男孩，他與父親截然不同的內在思維和焦慮，題材有趣且合適以動畫形式呈現。團隊透過成熟的3D動畫技術與效果，成功傳達這個獨特的世界觀，令人揪心。

#### 影片簡介

一個上下顛倒的男孩，與父親生活在一間屋子裡，父親害怕男孩離開屋子會因重力相反而從天空飛走，不許男孩離開家中。男孩閱讀著一本本書籍，想像著窗外廣闊的世界。

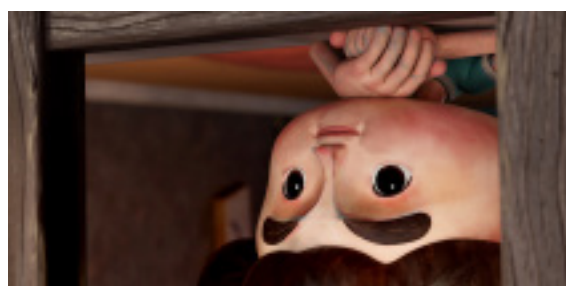
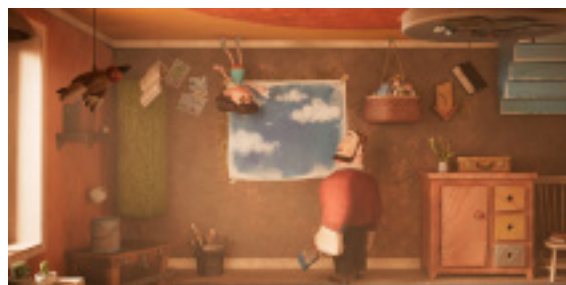
#### 創作團隊

##### 指導老師

李子強

##### 創作團隊

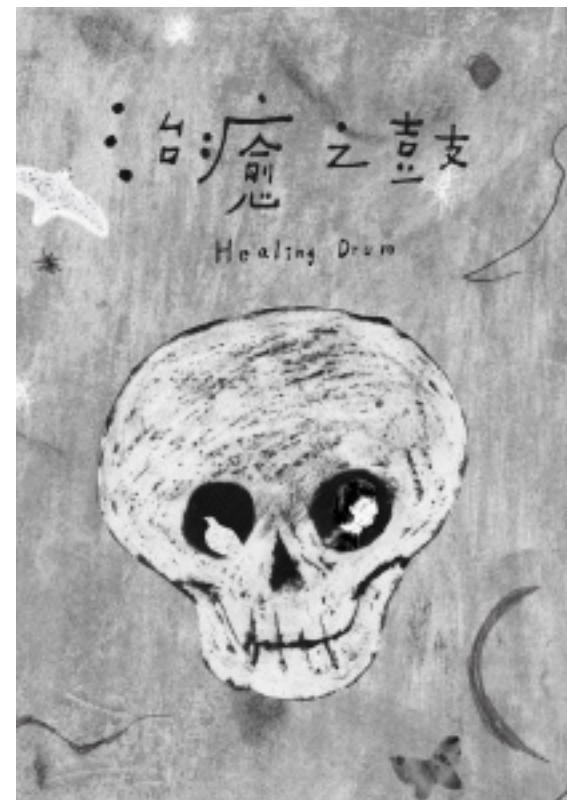
導演 涂育誠、鍾宛妤、陳俐澐  
編劇、分鏡、美術設計 鍾宛妤  
建模、動畫、打光 鍾宛妤、陳俐澐  
後製剪輯、行銷 陳俐澐



## 動畫類評審團特別提及

### 治癒之鼓 Healing Drum

國立臺南藝術大學 | 動畫藝術與影像美學研究所  
李安嫻  
2021 | HD | Color | 8' 36"



#### 評審得獎評語

黑白樸拙的油墨質感，精彩詮釋這部隱喻愛情的寓言故事，行雲流水的敘事，處處充滿神秘的靈光，是一部療癒人心的驚喜之作。

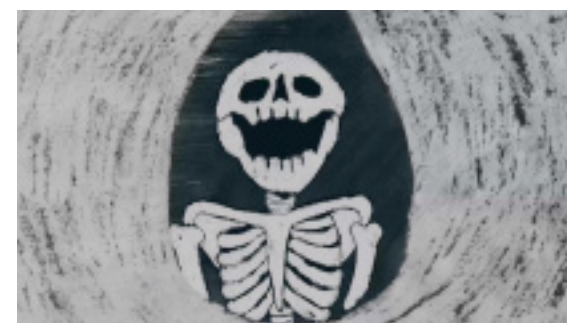
#### 影片簡介

女人成為了骷髏，男人釣到了她，卻因為魚鉤鉤著而無法擺脫對方。本片改編自《與狼同奔的女人》書中一則依努特寓言，透過男人與骷髏暗喻著穿越難題的愛情，在願意面對骷髏的時候，真實的愛才開始。

#### 創作團隊

##### 創作團隊

導演、美術、合成、剪輯 李安嫻  
音樂、音效、混音 江元宏  
音樂協力、演唱 李紀辰  
配音 馬維元、裴振庭  
動畫 邱于涵、李安嫻、楊宜寧  
動畫協力 何昱萱、陳麒雯、許瓊文、彭郁雯  
片名書法 何景窗





## 動畫類優選獎

### Whiff

國立臺北藝術大學 | 動畫學系

侯旻均、黃敬家

2022 | HD | B&W | 02' 48"



#### 評審得獎評語

用樸素但靈巧幽默的素描筆法，在小小浴室中展開對自己身體的探索。每道皺褶，每個孔洞，每支擺動的毛髮，都是在靈魂好奇的嗅聞中，展開成優美的丘陵、河流與草原。篇幅雖短，但想像豐富，意象大膽，過目難忘。

#### 影片簡介

身體與地景。  
看與觸的紋理。

#### 創作團隊

#### 指導老師

林浩溥、林大偉、康進和、葉安德、王綺穗

#### 創作團隊

導演 侯旻均、黃敬家

配樂 林芮帆

音效 黃冠騰



## 動畫類優選獎

### 午夜之後 After Midnight

國立臺北藝術大學 | 動畫學系

劉力瑜

2021 | HD | Color | 4' 56"



#### 評審得獎評語

主題少有，畫風可愛，是影音融合的動畫佳作！快來這場五彩繽紛的失眠嘉年華，實虛之間的符號轉換充滿想像力，最終如清晨的海洋擁抱暖陽而沉沉睡去，可感受到作品滿滿的童心與溫暖～

#### 影片簡介

失眠的夜晚，腦中聲音越來越大，開啟一段尋找入睡方法的旅程……

入睡，往往在一個不經意的時刻。

#### 創作團隊

#### 指導老師

王綺穗

#### 創作團隊

導演 劉力瑜

配樂 陳品珍

音效 謝萱

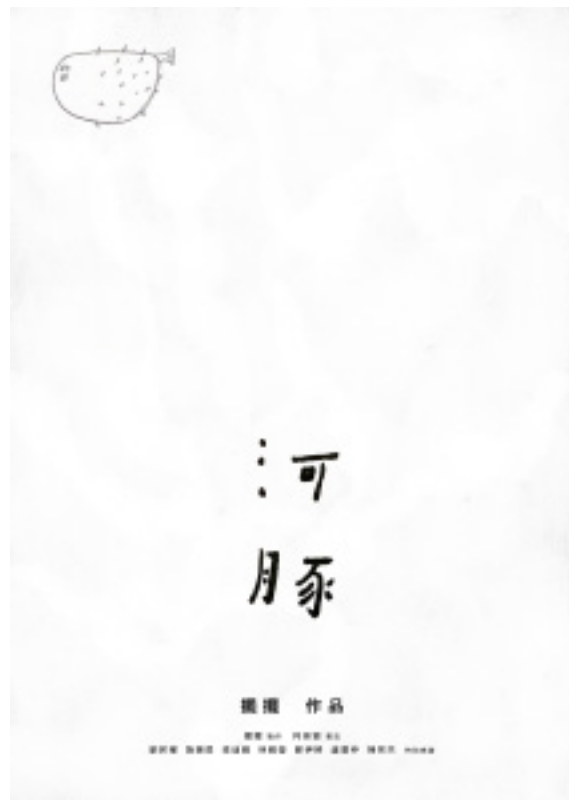




## 動畫類優選獎

河豚  
Bruise

實踐大學 | 媒體傳達設計學系  
黃秉安  
2021 | HD | Color | 6' 12"



### 評審得獎評語

童年的傷，提煉成敏感的眼光，看見芸芸眾生的甜蜜與孤寂。文學性的敘事，獨具風格的畫風，交織成一篇哀愁又深情的人間筆記，餘韻不絕。

### 影片簡介

很小的時候第一次聽到河豚這個字，拜託愛畫畫的爸爸畫給我看。他拿了一張 A4 的紙，在左上角畫了一隻很小的河豚。那張紙我一直收著。現在回想起來，那張紙就和爸爸一樣，留了一大片空白給我。

### 創作團隊

#### 指導老師

劉邦耀

#### 創作團隊

導演、劇本、分鏡、製作、剪接 黃秉安

配樂 盧廣仲





2022 青春設計節

主辦單位 高雄市政府文化局

主視覺設計 一件設計工作室

專刊排版設計 歐佩玲

青春設計節活動官網 [www.ydf.org.tw](http://www.ydf.org.tw)



