

2025 青春設計節暨青春影展得獎專刊

駁二藝術特區
the Pier-2 Art Center

ydf.org.tw

2025.5.1-4

youth
innovative
design
festival

YDF
YOUTH DESIGN FESTIVAL
YOUNG DESIGN FESTIVAL

青春設計節



目錄

CONTENT

國際主題展

03 10X10 | 超越 10 觀點的百種視野 國際新秀設計作品展

青春講堂

05 跨界合作與個人品牌打造 | 鍾逸婷、吳中凌、張凱翔

06 「數位覺醒」下的藝術創作與設計產業趨勢？ | 林欣傑、曾煒傑、蔡宏賢

就業媒合

07 新媒體 X 設計 高雄青年人才就業媒合會

創意設計競賽得獎作品

09 視覺傳達設計類

21 立體造型暨產品設計類

46 數位多媒體與遊戲設計類

69 建築與空間設計類

81 音樂設計類

91 策展實踐與展示設計類

沉浸式光影藝術創作競賽

98 FREES 企業特別獎

青春影展得獎作品

101 影視類

107 動畫類

113 參展校系

114 企業合作

126 活動花絮

A Hundred Visions Beyond 10 Perspectives

超 越 10 觀 點 的 百 種 視 野



10 X 10 不僅是新秀設計的展示，而是視角的穿梭，讓我們重新思考匯集的
設計作品，在這個世代如何被定義。
A Hundred Visions Beyond 10 Perspectives is more than just a
showcase of young designers—it is an intriguing journey into diverse
perspectives, inviting us to reconsider how a curated selection of
design works is defined in the context of this generation.

國際新秀設計作品展 International Exhibition of Next-Gen Designers

10 X 10 Jury Panel
Visual Communication Design | Chi-Mei Chang / Yu Feng / Joe Fang
Digital Multimedia Design & Game Design | Rex Hon / Heng Sung
Mold Design & Product Design | Vii CHEN / Chi-Hong Chuang / Stephanie Wen
Architecture & Spatial Design | Shu-Chang Kung / Hsuan-Cheng Chen

駁二藝術特區大勇區 C5 倉庫 The Pier-2 Art Center C5 Warehouse
主辦單位 高雄市政府文化局 駁二藝術特區 駁二當代館 指導單位 TAIWAN 臺灣國際美術展

國際主題展

10X10 | 超越 10 觀點的百種視野

線上設計師的視角，新銳設計師的未來。

在這場 10X10 的展覽裡，看見新世代設計的爆發力，透過十位國內外線上設計師、四類設計領域，精選國內外近年最具影響力的得獎作品，匯聚十位評審觀點，為設計新銳開啟前所未有的啟發與對話。從線上設計師的獨到眼光，洞見設計的無限可能。

選秀老師

龔書章 Shu-Chang Kung
溫筱鴻 Stephanie Wen
馮宇 Yu Feng
陳宣誠 Hsuan-Cheng Chen
陳如薇 Vii CHEN
莊騏鴻 Chi-Hong Chuang
章琦玫 Chi-Mei Chang
洪鈺堂 Rex Hon
宋恆 Heng Sung
方序中 Joe Fang

新秀作品

アドベンチャー BOX
MYMORI
第 3 の家族
Re.lation
砂鉄
母、或イハ街 守られながらも開かれた母子寮の提案
城郊旅遊的生態實踐
33 號白日夢 Daydream No.33
女々々構音教學輔具
縱谷之間 ROCK RESEARCH

喬良智齒牽引拉勾
衣 .ZiP
形於墨 FormInk
致大地和自身的探尋 - 且走且看
地熱應用環 Therm Harvest Nexus
卡托斯之眾 MENSCHEN
我：辨識中 I, my, me

特別感謝

GOOD DESIGN NEW HOPE AWARD
JAGDA International Student Poster Award

主辦單位 | 高雄市政府文化局、駁二藝術特區、駁二當代館
策展單位 | 樸實創意、中間研究室
策展統籌 | 許哲瑜、郭中元
策展企劃 | 秦安慧、丁佳吟
視覺統籌 | 郭中元、何秀文

攝影執行 | 黃覺深
展覽剪輯 | 黃覺深、洪川凱
翻譯編輯 | 馬逸飛 Marko Kovacevic
空間設計 | 許竣翔
展場執行 | 樂誠創意



青春講堂

跨界合作與個人品牌打造

鍾逸婷、吳中凌、張凱翔

跨領域合作已成為現代提升競爭力與打造個人品牌的重要策略。講座邀請插畫家低級失誤與音樂廠牌精神唱片，分享如何透過跨界合作創作出具影響力的作品、打造獨特的品牌，並提供自由接案者與學生實用的品牌建立與合作思維，讓專業價值被看見！

📍 駁二共創基地 204 共學教室 2025.05.01 (四) 19:00 - 21:00



講者

鍾逸婷 Zhong Yi Ting

Saitemiss 低級失誤 插畫藝術家



講者

MINDSPOT 吳中凌

精神唱片 獨立音樂製作人



與談人

張凱翔 Tell Chang

淺動 創辦人、大象體操 吉他手



青春講堂

「數位覺醒」下的藝術創作與設計產業趨勢？

林欣傑、曾煒傑、蔡宏賢

當人們開始意識到數位科技對生活的影響，並試圖重新掌控自己的數位行為，不再盲目跟隨網紅與社群品牌，同時拒絕過度消費，減少螢幕使用時間，回歸現實世界，尋找一種更健康、更有選擇性的數位生活方式。讓我們一起探討藝術創作與設計產業如何迎接這個「數位覺醒」的時代。

📍 駁二共創基地 204 共學教室 2025.05.02（五）19:00 - 21:00



講者

林欣傑 Keith Lam

超維度 共同創辦人暨藝術總監



講者

曾煒傑 Jay Tseng

叁式 總監



與談人

蔡宏賢 Escher Tsai

超維度 創意總監、初未來 總監





就業媒合

新媒體 X 設計 高雄青年人才就業媒合會

今年青春設計節首次與高雄市政府青年局合作，於青春展期間辦理「新媒體 X 設計 高雄青年人才就業媒合會」，希望讓同學們畢業即就業。集結 20 家知名企業、超過 100 個職缺，包含設計、新媒體、行銷企劃等熱門工作機會，求職者可以帶著履歷與多間企業現場面試，提升求職效率，還可以預約履歷健診服務，提高求職競爭力，吸引不少畢業生及求職者到現場尋找心儀工作。

📍 Pinway 駁二八號倉庫 1、2 樓 2025.05.02（五）13:30-16:30



青春設計節

創意設計競賽得獎作品

視覺傳達設計類

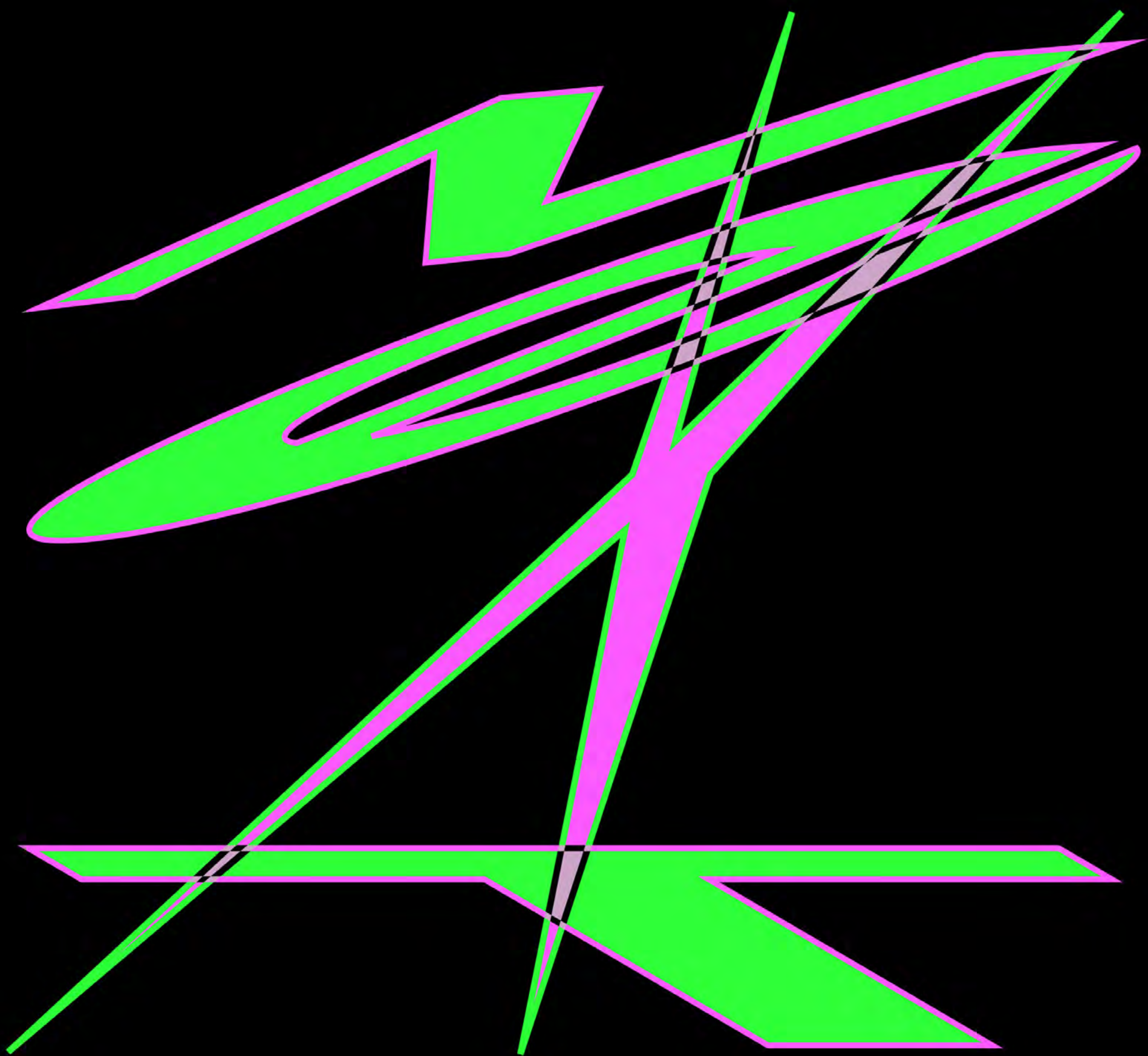
立體造型暨產品設計類

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



林唯哲

選選研 / 設計總監

評審召集人

這次的評審過程無法只用視覺或技術去評分，而是看參賽者對作品的投入的程度與認真的態度。這些同學展現滿滿的熱情，帶給我滿滿的啟發。我們討論出應該建立具有包容性的評價標準，不只從專業角度出發，而是看參賽者是否設計一個解方，而非僅是設計一個圖像？是否試著解決產業的問題或是文化要消失殆盡的問題？年輕設計師一定要清楚自己為何而做，當未來出了社會面對挑戰時，這將是最堅強的後盾，無論是為了改善社會或延續文化，這些起心動念會比結果還要重要。



清水彩香 Ayaka Shimizu

藝術總監、平面設計師

評審

線上評審階段參賽者提交的作品圖片已經令人驚豔，實體展出時更展現出高完成度，真心希望日本的設計系學生也有機會觀摩。創作過程中，從目的發想到表現手法的連貫性非常重要。本屆最佳設計獎作品結合健康議題，雖然表現手法並非相當新穎，看似平凡但能實際滿足日常生活的作品能脫穎而出，我非常樂見這件作品獲選為最大獎。設計競賽的價值在於交流與成長，鼓勵大家更有自信並持續精進技術，關注社會真正的需求，相信大家都能成為優秀的設計師。



何婉君

HOUTH / 設計總監

評審

今年作品完成度極高，讓評審們陷入激烈討論後才選出最終名單。選對題目固然重要，但能否清晰、一氣呵成地呈現想法，同樣關鍵。設計細節繁多，需挑選最適合主題的表現方式，並掌握「剛剛好」的分寸。視覺不一定要追求搶眼，但要精準對應主題，這是設計師應該具備的能力。最後想跟年輕設計師分享，設計跟生活是無所不在的而且息息相關，希望大家好好生活，從生活中去獲得養分，再把這些養分回饋到自己喜歡的設計，相輔相成後會是很棒的延續。



黃國瑜

瑜悅設計 / 創意總監

評審

我覺得今年整體水準非常高，最讓我驚豔的是大家的表現與說明都非常清楚、有條理，整體表現相當出色。我的評選標準是：第一，一定要有一兩個亮點能吸引我；第二，想法要具備打動人心的力量；第三，則是作品的完整度。這並非客套話，今天的過程中我也學到了很多，當我們被社會框架限制時，看到這些創意真的讓我收穫良多。建議大家保持熱情，堅持獨創性，不要輕易放棄。即使現場出現小失誤，那份真誠與熱情依然能被感受到，這正是最打動人的關鍵。



余岱官

兩隻老虎設計工作室 / 設計總監

評審

我第一次擔任青春設計節評審，感受到同學們對設計的熱情，非常青春熱血。有些作品讓我們聽得很興奮，因為創作者對主題有深刻感受，甚至與自身背景相關。選擇能打動自己的主題，才有機會打動他人。建議大家多多觀察感受，讓心裡的感受發酵，因為設計因為有情感才有價值。我認為視傳類作品最重要的是「從一而終」：從主題到視覺表現都要一致貫穿核心。其次是視覺能否引起共鳴，觀眾第一眼是否被吸引，並願意花時間看細節，創造適合的氛圍非常關鍵。

嘉嘉健檢

Chiayi County Health Screening

國立雲林科技大學 創意生活設計系

設計團隊 | 黃雅琦 / 黃祥雅 / 林育安

指導老師 | 魏君純



嘉嘉健檢以全台老化人口最多的嘉義縣為設計背景，團隊重新打造社區整合健康篩檢的服務體驗，透過創新的視覺品牌策略，提升居民的健康意識與篩檢參與率。設計專案融入嘉義縣的在地文化與生活特色，讓健康篩檢成為貼近日常的社區活動。

針對不同年齡層，設計三種「專屬健康護照」，民眾透過闖關完成 14 項篩檢關卡，即可獲得象徵「地方健康特色」的印章圖形，增強篩檢的互動性與參與感，深化社區凝聚力。透過這項專案，我們期望塑造嘉義成為健康品牌示範城市，並打造兼具人文關懷與地方特色的永續健康環境，為高齡化社會提供更友善的解決方案。

"Chiayi County Health Screening" is a design initiative focused on Taiwan’s most aged region. Blending local culture with daily life, the project introduces three age-specific Personal Health Passports. Participants complete 14 screening checkpoints and collect stamps symbolizing Chiayi’s health identity. The interactive and locally inspired experience enhances engagement and strengthens community ties. With an innovative visual branding strategy, the project raises health awareness and envisions Chiayi as a model city—fostering a sustainable and culturally rich healthcare environment that supports the needs of an aging society.

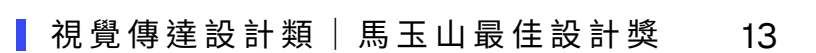
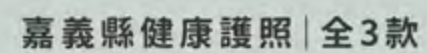
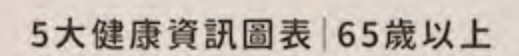
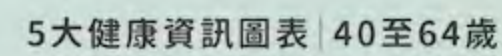
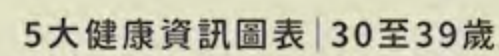


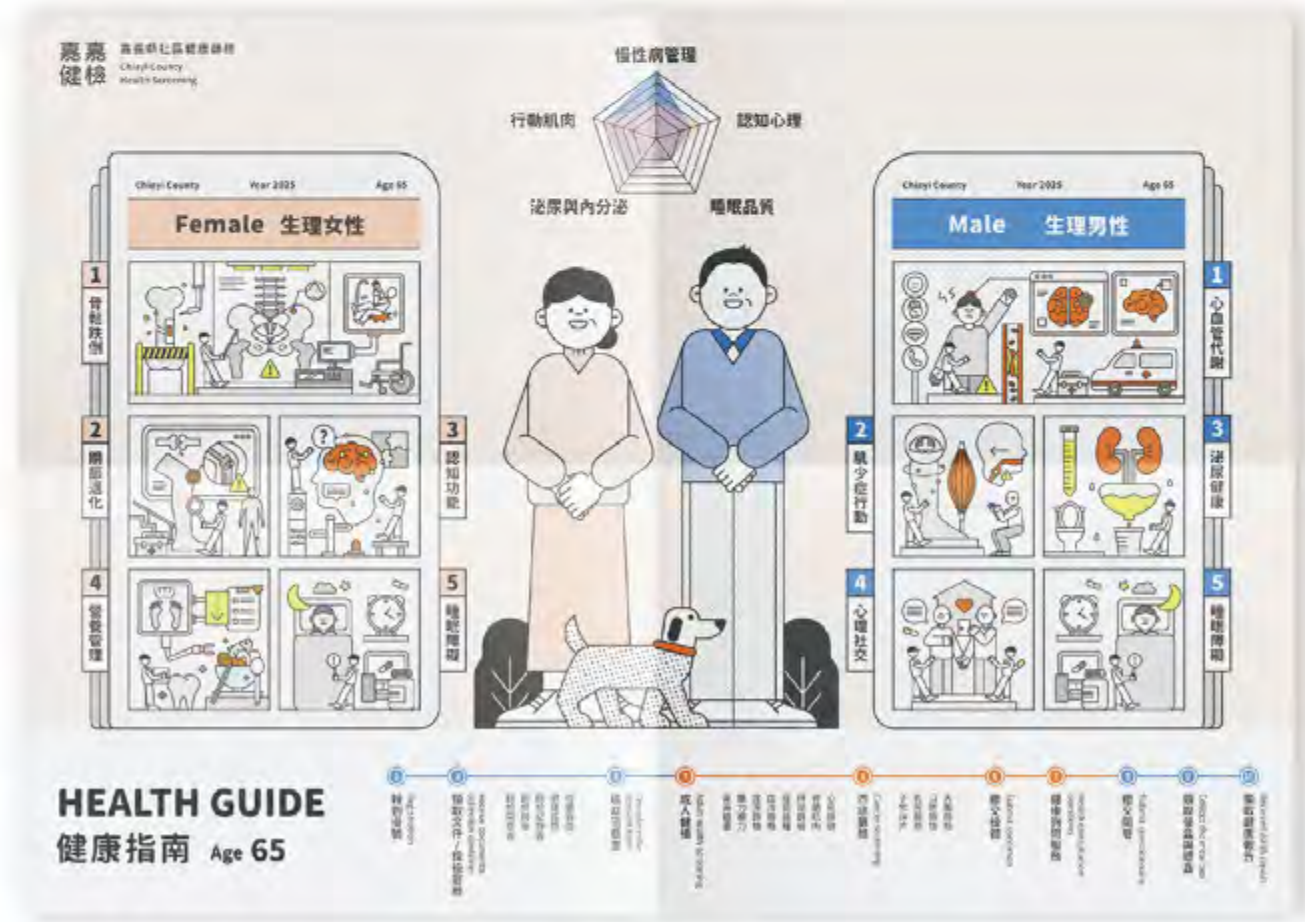
嘉嘉健檢 嘉義縣社區健康篩檢 Chiayi County Health Screening



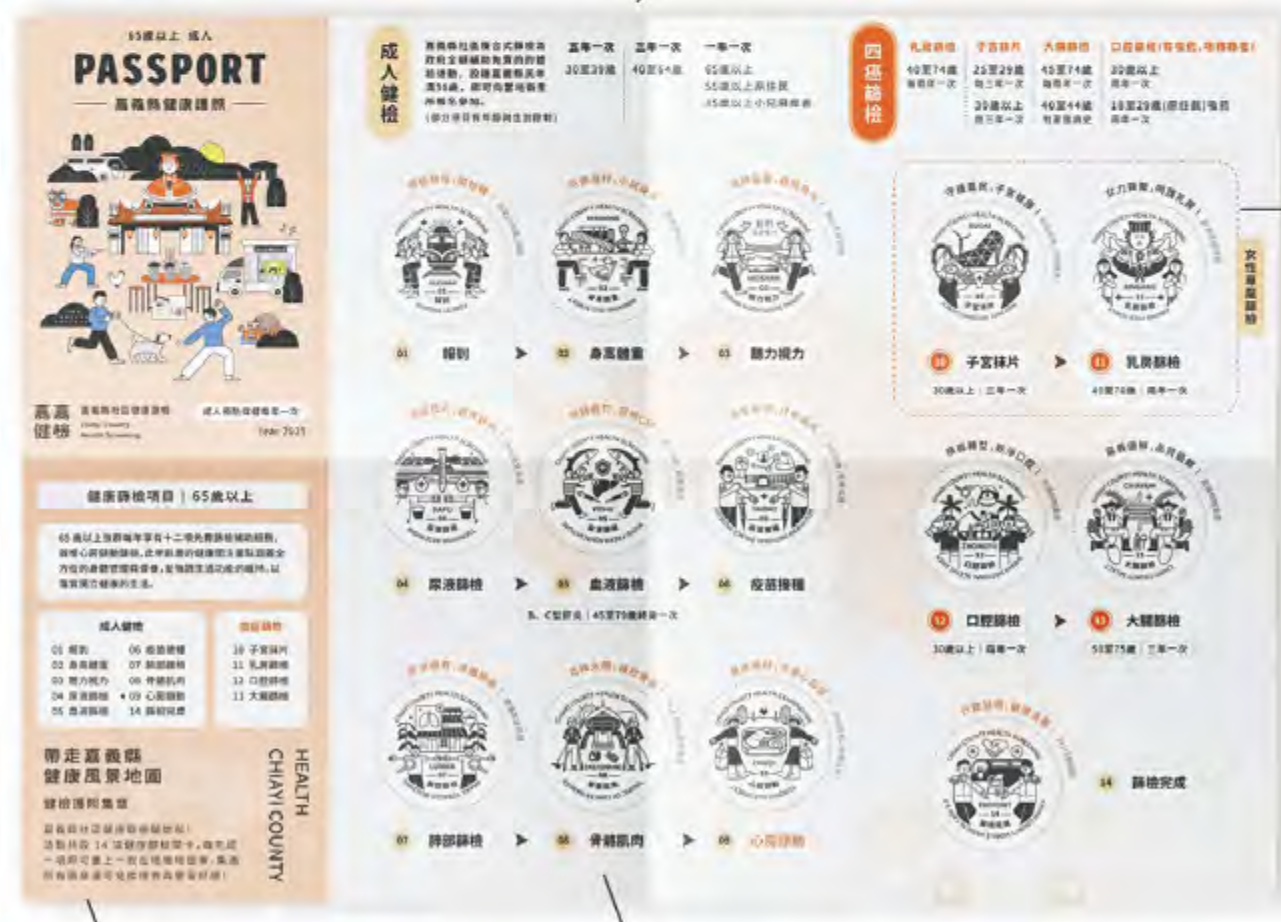
- 社區篩檢品牌服務體驗
- 14款嘉義縣在地健康文化圖章
- 30至39歲 | 40至64歲 | 65歲以上三款健康護照







各年齡5大健康指南 | 視覺圖表



各年齡篩檢介紹

各篩檢關卡圖章 | 關卡順序編號

癌症專屬篩檢

嘉嘉健檢
Chiyi County Health Screening

嘉義縣社區健康篩檢



大屯觀

TATUN VISION GROUP

JURY PRIZE | 評審團獎

嶺東科技大學 視覺傳達設計系

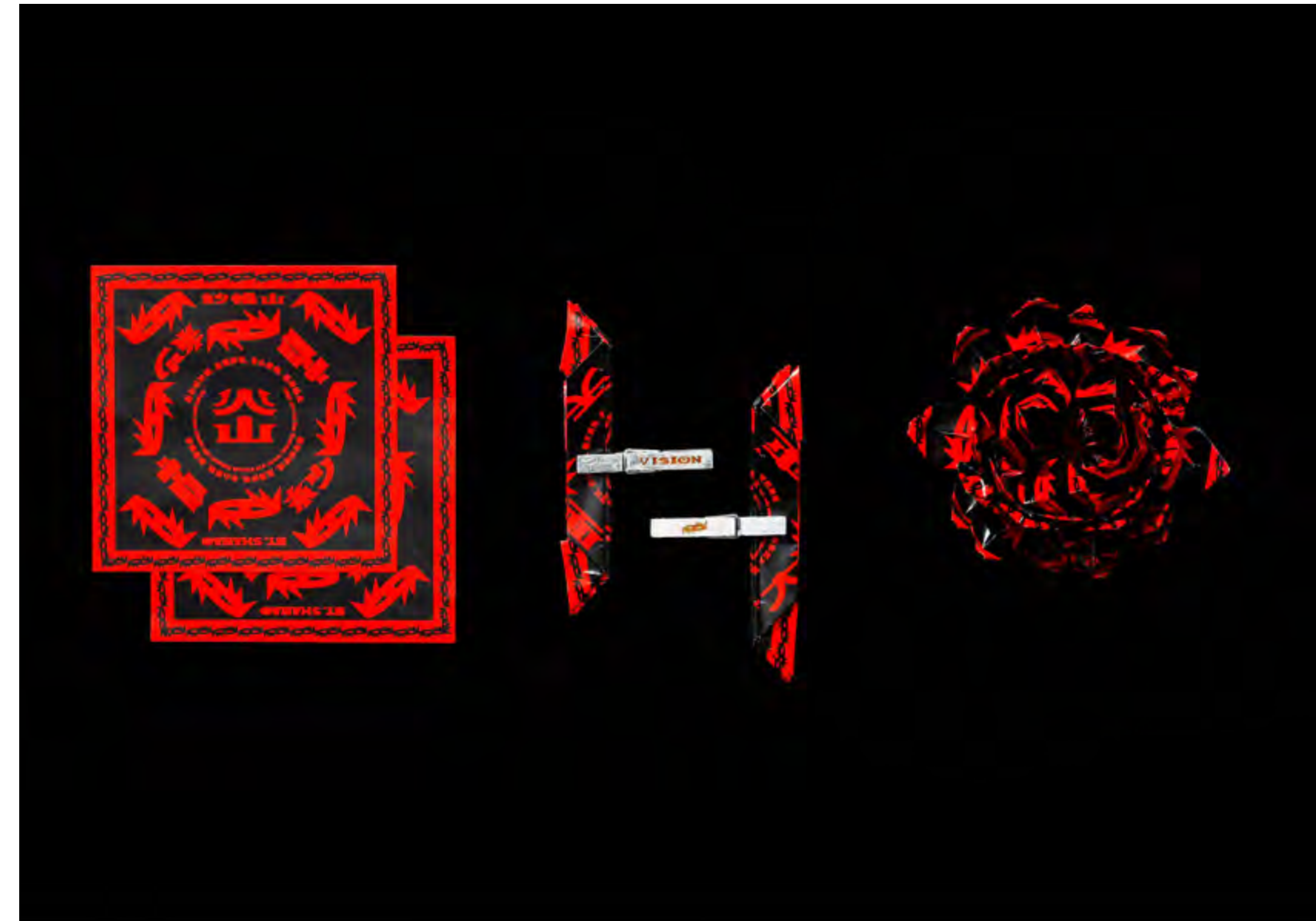
設計團隊 | 蔣以德 / 溫成璋 / 陳葶 / 林品叡

指導老師 | 涂以仁 / 張露心

探索大屯火山群，大屯觀引領大眾認知台灣活火山的潛在威脅，以宗教為切入點，轉化火山的三個階段為信仰的歷程。爆發前，我們提升大眾對火山風險的認知，強調大屯火山群的地理位置和自然生態，透過符碼化的方式解構火山爆發所帶來的八種災難。爆發中，透過深入理解災害，我們提供防範的應變措施，並藉由想像力營造火山爆發的臨場感，切身感受其毀滅性。爆發後，當烈焰平息，我們思索如何與環境共存，並為災後的人心與生態獻上來自山群的祈福。

在大屯觀的世界中，讓信念成為認識大屯火山群的起點，從災厄中學習，提升對環境的危機意識。

Exploring the Tatun Volcano Group, "TATUN VISION GROUP" approaches it through a religious lens, transforming the three stages of a volcano into a spiritual journey of faith.



這本聖經太暖ㄌ

Mr Bible

國立臺灣藝術大學 視覺傳達設計學系

設計團隊 | 施筠涵 / 李易宸 / 王慕芯

指導老師 | 李尉郎 / 林俊傑

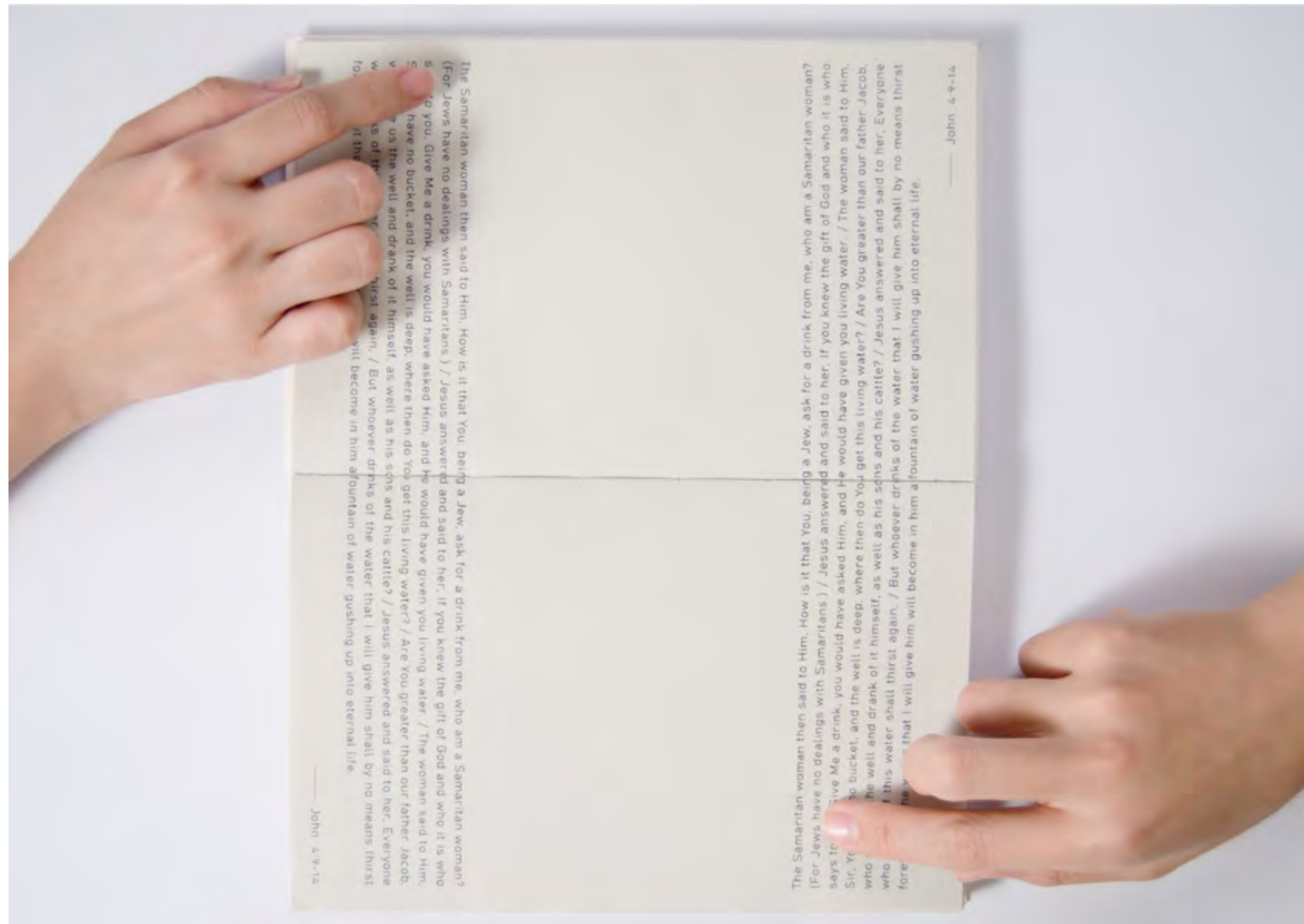


聖經給人的第一印象總是嚴肅、莊重的，但經節卻能傳遞出溫暖和療癒。我們希望藉由改變書籍的結構及編排，創造聖經的不同可能性，透過視覺給人的感受與使用時的互動，讓人不只在文字中，而是看到書籍時就能將聖經與溫暖的感受連結。

我們從三個面向出發：改變聖經的外觀、改變人閱讀時的狀態、改變經文的呈現方式，製作了巧克力、貓和擁有雙向閱讀方式……等一系列聖經。

The Bible often feels solemn at first glance, yet its verses carry warmth and healing. By reimagining its structure and layout, we aim to create new possibilities—making the Bible feel comforting even before it's read.

We explore this through three aspects: changing its appearance, the reading experience, and how verses are presented. This inspired creations like chocolate-themed, cat-themed, and dual-reading Bibles.



KNOT

KNOT

嶺東科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 史芳竹 / 張純榛 / 李筱雯 / 廖玟晴 / 錢芊憶 / 邱鈺芸

指導老師 | 秦安慧 / 黃煒仁 / 簡瑞勳



風是日常生活中不可或缺的一部分，以台灣三種特殊風——九降風、焚風與落山風為題。

在視覺呈現上，透過幾何形狀、手繪線條與色彩變化，搭配圖樣方向性的設計，具象化風的流動，使人能更直觀理解三種風的特性。接著藉由使用者從組裝到放飛風箏的過程中，逐步感受風的存在與流動，從中體會風的重要性。包裝設計上，內部採捲軸式與組裝書式排版，連結風的知識與體驗；外部使用背帶管筒，方便攜帶並提供保護。

風箏成為風與人之間的媒介，透過體驗，引導人們認識風的力量與特質，進而喚起對自然資源的珍視，以及對風的持續探索。

Wind is an essential part of daily life. Focusing on Taiwan's three unique winds—Winds of September, Foehn winds, and Katabatic winds—this project visualizes wind through geometric forms, hand-drawn lines, and directional patterns.

Participants assemble and fly kites to feel wind's flow and presence, deepening their awareness of its value. The packaging design combines a scroll-style layout with an assembly book inside, linking knowledge and experience. A strap-on tube offers both portability and protection.

The kite serves as a medium between humans and wind, inspiring recognition of its power and the importance of nature.

嶺東科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 陳妍伶 / 韓沐晨 / 陳家葳 / 柯欣儒 / 吳芳萱

指導老師 | 郭中元

大地美術館是一間無邊界場域的非官方旅遊局，融合藝術、自然、生活與設計，以不破壞環境的方式紀錄自然植物，賦予植物全新的美學視角，將其珍藏於大地美術館。場域的第一站選擇阿里山作為出發點，透過其壯麗的高山森林與生態景觀，使自然與藝術交織共生。

阿里山不僅擁有珍貴的自然生態，更承載著世代傳承的歷史記憶與人文精神。觀者能探索自然的細微之處，享受自然與藝術建立環境連結，感受歷史與文化的延續，提升視覺美感，讓創作成為旅行的一部分，並進一步喚起對文化與自然資產保存的重視。

The **Outdoor Botanical Art Gallery** is an unofficial tourism bureau set in a boundless realm, integrating art, nature, life, and design. It documents native plants in a non-destructive way, offering them a renewed aesthetic perspective and preserving them as treasured elements of the gallery. The journey begins in **Alishan**, chosen as the first stop for its majestic mountain forests and rich ecological landscape—where nature and art intertwine and coexist.

Alishan is not only home to a precious ecosystem but also a place steeped in generational history and cultural heritage. Here, visitors are invited to explore the subtle details of the natural world, experience the harmony between nature and art, and connect with the legacy of history and culture. By enhancing visual perception and making creativity part of the travel experience, this project also aims to raise awareness about the preservation of both cultural and natural treasures.



■ 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



陳如薇

ViiCHENDESIGN 及黑生起司 / 藝術設計總監
評審召集人

在得知要擔任召集人後，我會依照當年設計趨勢挑選三組跨領域的評審，而評分重點包含：是否具跨域整合力、材料應用、美感與問題解決能力。永續議題早在十年前已出現，如今在材料運用、廢料再利用及生活應用層面已有明顯進步，學生展現更成熟的設計思維。AI 與輔助工具已成為創作的一部分，重點不在是否被取代，而是如何有效運用，創造有深度的作品。設計需融合人文與科學，唯有多觀察、多體驗，從人與生活中汲取靈感，才能突破框架、延伸想像。



歐世勛

好說設計暨 Hibāng / 創辦人
工業設計組評審

作品除了完成度很高，許多同學在一年內進行研究、調查甚至是實驗，令人佩服。我最重視創意，因為在學生階段是最能自由發揮的時期；其次是執行力，再來是美感。不過，好的創意不一定能成為好產品，一個好設計必須具備合理性、能被市場接受，才能轉化為真正的商品。我很認同今年在永續議題上，大家已不再將「永續」視為主題，而是基本條件，因為真正的好設計應該好看、好用、有市場性，「永續」才能真正成立於產品之中。



王斌鶴

TaG 設計品牌 / 創辦人、TaG living 創夏設計 / 總監
工業設計組評審

今天評審過程中，看到了學生們從永續設計、關懷弱勢到工業產品的造型設計的多元面向，我們選出來的得獎作品在完整性上表現都很出色。我評分時重視美感、創作目標、作品是否契合主題及展示方式。展示方式讓我印象深刻的是，有一件作品以實際操作展演呈現改善前後情境，讓評審與觀眾能快速理解。很欣慰看到同學積極表達自己的想法，不過不論今天聽到評審團的正面或反面的意見，建議大家要去思考「然後呢？」，面對問題試著改善，聽到肯定就堅持實踐，把作品推向更遠的下一步。



許向罕

設計師
工藝設計組評審

今年有好幾件作品是視傳系的學生進行產品設計甚至藝術創作，展現跨類別的整合能力，可以讓我看到更多可能性。我在意的是觸發個人創作的動機，以及如何透過製程、工藝或是材質特性，不一定要解決問題，但要實際反映內心想傳達的事情，才是創作的關鍵。我的畢業製作至今仍影響我很深，希望同學可以思考自己的作品如何延續，讓作品被更多人看見，就有機會帶著你去任何地方去旅行，畢業，有可能是一個很好的起點。



郭中元

中間研究室 / 創意總監
工藝設計組評審

我們今天看了很多作品，也花很多時間做了各方交叉討論，我自己也覺得很有收穫，但是當評審不斷提問、深入探討，代表作品具有吸引力。因為立體類包含了三個組別，有很多科系有跨域的參與，例如視傳類的作品，跨域到工藝或產品設計，近幾年學校系所教授的專業界線逐漸模糊，我會鼓勵學生可以將作品用不同的視角，去參與不同類型的競賽。建議下一屆的同學們，更重視形象美感、材質、配色以及展場中與觀者的溝通，試著傳遞使用情境與故事，比較有機會引起更多情感共鳴。



趙之逸

DYCTEAM 時尚品牌 / 設計師暨共同創辦人

時尚設計組評審

這次參與青春活動，深刻感受到學生們的熱情與多元創意。雖然發想尚未成熟，但那份不受框架限制的靈感與勇於嘗試的態度，令人印象深刻，也讓我獲益良多。評分時，我特別重視參賽者的問題解決能力、美感的養成，以及作品的商業化潛力。創作過程可以簡化為一到五個階段，多數人可能只走到第二步，建議大家至少要看見第三步，思考下一階段的方向，並持續精進專業能力、累積實戰經驗，朝著目標前進。



謝秉達

NAMESAKE / 共同創辦人

時尚設計組評審

身為高雄人，很開心能回來看到年輕人的作品，讓我想起創業初期，那種單純享受創作的快樂。印象很深的是有位學生在介紹完作品忍不住落淚，代表他真的全心投入。很多人會追求酷炫的表現，但我認為能把複雜的概念簡單說清楚才是最重要的。像我們做時裝，有時候簡單直接的訊息反而更打動人，只是我們還需要在其中加點巧思。希望大家好好享受創作的過程，若你發現這個過程是很有熱情的，那就可以發展成未來的職業。創作很重要的是「堅持」，持續下去才能把想法變成現實。

KNOT

KNOT

嶺東科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 史芳竹 / 張純榛 / 李筱雯 / 廖玟晴 / 錢芊憶 / 邱鈺芸

指導老師 | 秦安慧 / 黃煒仁 / 簡瑞勳



風是日常生活中不可或缺的一部分，以台灣三種特殊風——九降風、焚風與落山風為題。

在視覺呈現上，透過幾何形狀、手繪線條與色彩變化，搭配圖樣方向性的設計，具象化風的流動，使人能更直觀理解三種風的特性。接著藉由使用者從組裝到放飛風箏的過程中，逐步感受風的存在與流動，從中體會風的重要性。包裝設計上，內部採捲軸式與組裝書式排版，連結風的知識與體驗；外部使用背帶管筒，方便攜帶並提供保護。

風箏成為風與人之間的媒介，透過體驗，引導人們認識風的力量與特質，進而喚起對自然資源的珍視，以及對風的持續探索。

Wind is an essential part of daily life. Focusing on Taiwan's three unique winds—Winds of September, Foehn winds, and Katabatic winds—this project visualizes wind through geometric forms, hand-drawn lines, and directional patterns.

Participants assemble and fly kites to feel wind's flow and presence, deepening their awareness of its value. The packaging design combines a scroll-style layout with an assembly book inside, linking knowledge and experience. A strap-on tube offers both portability and protection.

The kite serves as a medium between humans and wind, inspiring recognition of its power and the importance of nature.



PACKING DESIGN

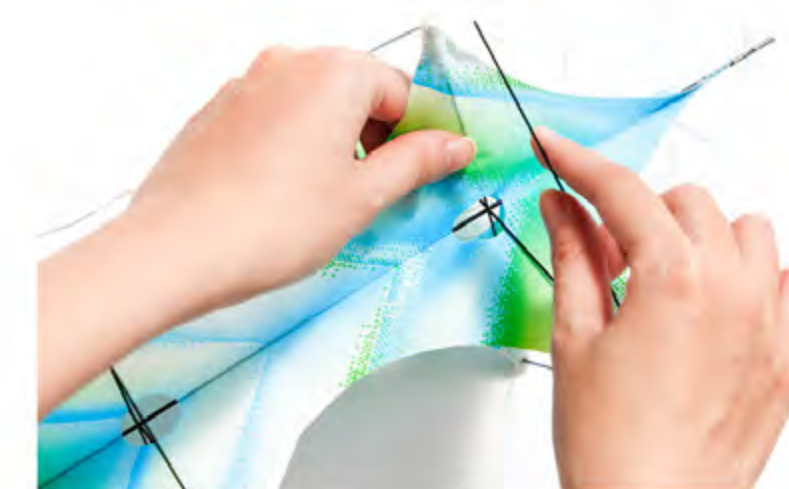






KITE

To better experience the nature of wind, three kite designs are available, one for each of Taiwan's three special winds.



Braille Mate 000000+

Braille Mate 000000+

JURY PRIZE | 工業設計組－評審團獎

南臺科技大學 創新產品設計系

設計團隊 | 陳奕廷 / 陳詳錡 / 曾若家 / 謝征右 / 李悅誠

指導老師 | 程筑鈺

《000000+》是專為視障兒童設計的國字點字互動學習設備，結合單字點字學習與磁吸式連音發聲，提供直覺化回饋，融合觸覺與聽覺的雙重學習體驗。

點字就是視障者的文字，如注音輸入需依漢語結構進行拼音。天生盲孩兒須從幼稚園中班開始學習點字，此教具設計融入視障生必要的「定位提示」與「漢語拼音」分類（聲母、韻母、結合韻等），透過遊戲互動按鍵操作與即時語音回饋，幫助建立感官記憶，提升學習興趣與字彙理解。

我們與視障兒童及教育專家密切合作，歷經多次測試優化使用體驗，突破傳統教具侷限，提升學習效率與自信，實現教育平權。

“000000+” is an interactive Chinese Braille learning device designed for visually impaired children.

It combines single Braille character recognition with magnetic phonetic pronunciation feedback, offering intuitive tactile and auditory learning.

Braille, like phonetic typing, requires understanding of phonetic structure. This device includes positioning cues and categorizes phonetics (initials, finals, and compound sounds) to help children learn through hands-on play and real-time voice feedback.

Developed in collaboration with visually impaired students and educators, the product has undergone multiple rounds of testing to enhance usability, improve learning efficiency and confidence, and promote educational equity.

視障點字輔具稀缺

點字為視障者必備技能，觸覺發展有助建立認知與學習。因非主流客群相關輔具稀少、資源匱乏，多仰賴教師自製。

幫助視障生學習點字

點字就是視障者的文字，此款互動教具透過即時語音回饋，幫助記憶點位、理解拼音結構，提升學習效率與準確率。

助力教育共融、平權學習

透過多感官與設計學習，推動視障教育平權，實現共融學習環境。



教師自製教具(現況)

以擺放鋼釘練習點字，但容易掉落且遺失。



教師自製書本(現況)

辨識凸點需專業印刷輸出，製作耗時且要價高昂。



課本設計

ㄅㄆㄇ點字學習本



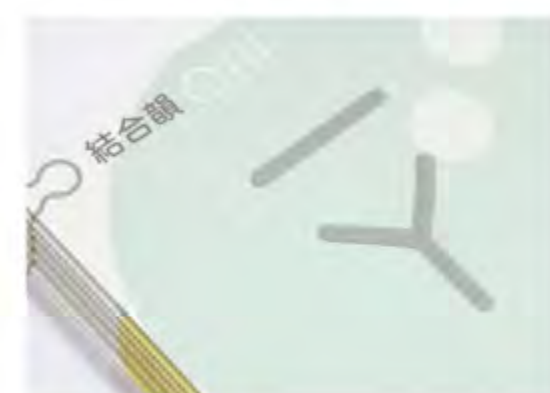
● 降低音量 ● 增加音量



透過磁吸式拼組積木，內建電子模組，按下互動練習按鍵，透過喇叭語音即時回饋，幫助視障生直觀學習點字、加強記憶。



點字不是語言，而是一種溝通的制約代碼。



由6點組成，變化出63種符號，因不同語言規範不同，台灣視障生須學習注音、數字、英文等多套點字系統。



漢語拼音 | 國語注音符號點字

由聲母、韻母、結合韻、聲調符號及空韻拼組成一個發音。



國字 青春設計節

點字



使用後放回無線充電盤，收納同時充電。



視障兒童國語注音符號點字學習設備

依手握習慣直覺設計，正反面皆有觸摸辨識條，便於判別音韻。

符號辨識條採由少至多條拼組設計，符合點字規則，並具防呆功能。



手護棉

Period Guardian - Universal Sanitary Pad Project

JURY PRIZE | 工業設計組－評審團獎

南臺科技大學 創新產品設計系

設計團隊 | 林建勝 / 林采億 / 賴柔玟 / 彭翊綦 / 胡可薇

指導老師 | 陳亞麟



全球許多殘疾人士在日常生活中面臨挑戰，單手不便的女性在經期衛生上尤為困難。傳統衛生棉設計未考慮到她們的需求，導致她們難以自行更換衛生棉，往往需要他人幫助。且單手操作使她們在完成基本衛生流程時比一般人花費更多時間，從而缺乏隱私、自主性和便利性。

「手護棉」專為單手不便女性設計，讓她們在經期能獨立操作輕鬆應對生理期，提升生活品質與經期體驗。

Many people with disabilities face challenges in daily life, and women with limited use of one hand experience even greater difficulties in menstrual hygiene. Traditional sanitary pads are not designed with their needs in mind, making it hard for them to change pads independently and often requiring assistance from others. One-handed operation also takes more time to complete basic hygiene routines, leading to a lack of privacy, autonomy, and convenience.

Period Guardian is specifically designed for women with limited hand mobility, allowing them to manage their periods independently and with ease, improving their quality of life and menstrual experience.



Period Guardian
Universal Sanitary Pad Project



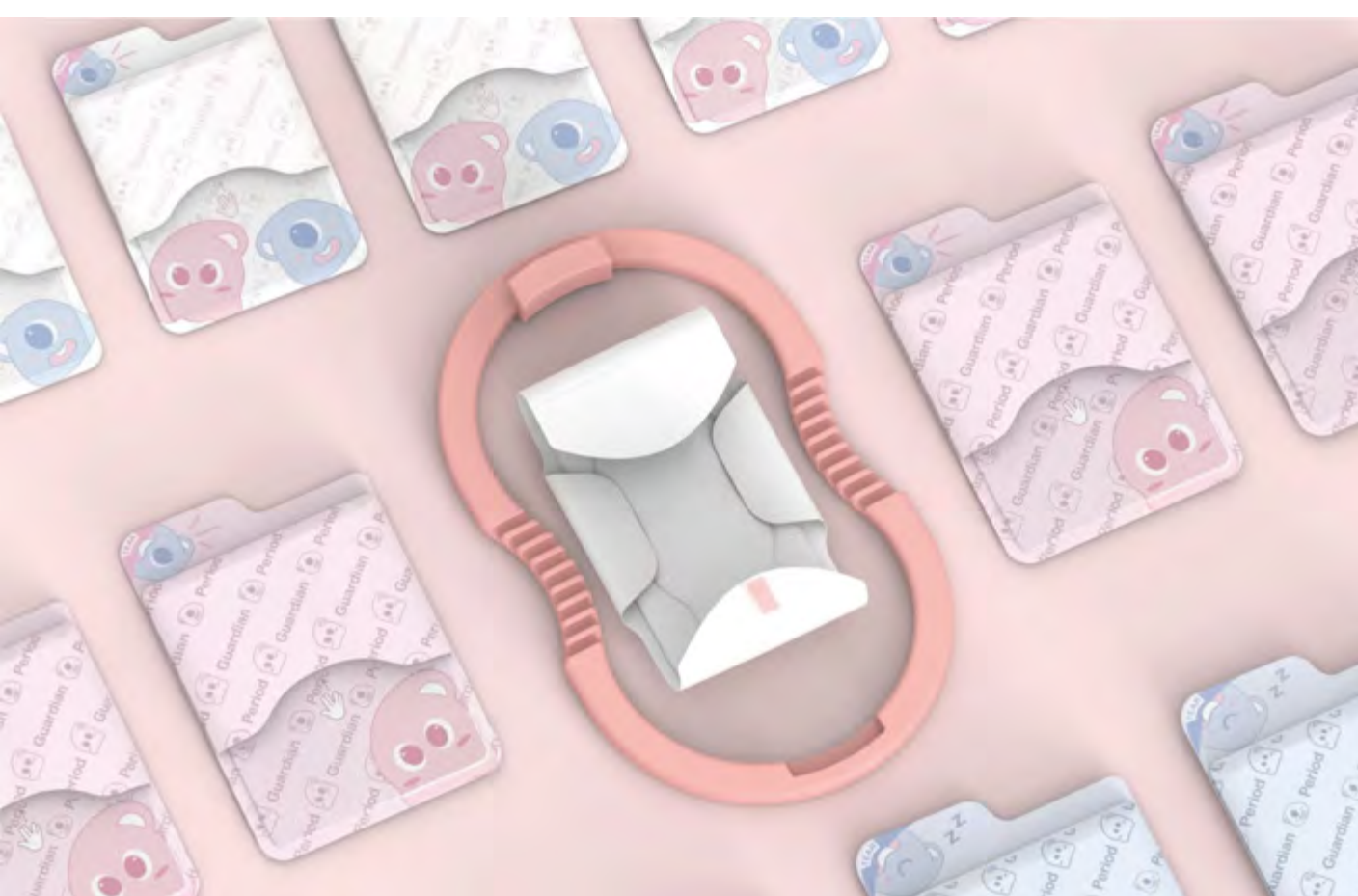
單手使用衛生棉



輔具撐開內褲
單手精準黏貼



單手輕鬆收納衛生棉
方便取用保持潔淨衛生



為單手不便女性設計：輕鬆便利的生理期
包裝風格採用輕盈可愛的設計，避免呈現醫療輔助用品的感覺，讓使用者在日常生活中感受到平等與尊重
同時享受舒適與自信

「一手掌握 輕鬆自在！」

墨，需有 WE NEED MORE

JURY PRIZE | 工藝設計組－評審團獎

國立臺北商業大學 商業設計管理系

設計團隊 | 林君心 / 王允琦 / 謝宜玟 / 楊依苓

指導老師 | 林育如 / 吳嘉真 / 陳金足



隨著科技進步與數位時代的發展，傳統文化的實體載體逐漸被忽視，文房四寶中的「墨」作為歷史悠久的文化瑰寶，也面臨相同的挑戰。本設計旨在透過創新設計，重新詮釋手工松煙墨，使其突破原有形態的侷限，轉化為兼具實用性與藝術價值的當代作品。

傳統墨塊不僅是書畫工具，更是文化與情感的承載體。我們從古代墨的五大用途——記事與紀念、教化、治病、送禮、賞玩進行發想，打造五種獨特造型，使墨塊超越書寫工具的功能，進一步成為文化禮品與現代家居擺飾。並透過有機形態的設計語彙，使其更貼近自然的形態與手感，提升觀賞與使用的層次。

With the advancement of technology and the development of the digital age, the physical carriers of traditional culture are gradually being neglected, and “ink” among the Four Scholarly Treasures, as a cultural treasure with a long history, is also facing the same challenge. This design aims to re-interpret the handmade Songxiao ink through innovative design, making it break through the limitations of its original form, and transforming it into a contemporary work with both practicality and artistic value.

Traditional ink is not only a tool for painting and calligraphy, but also a carrier of culture and emotion. We have developed five unique shapes based on the five ancient uses of ink - remembering and commemorating, educating, healing, gifting, and enjoying - so that the ink block can go beyond the function of a writing tool and become a cultural gift and a modern home decoration. Through the design vocabulary of organic forms, the ink blocks are closer to the natural shape and feel of the hand, enhancing the level of appreciation and use.





what the WAX! 荒謬的生日蠟燭

what the WAX!

JURY PRIZE | 工藝設計組－評審團獎

國立臺灣藝術大學 視覺傳達設計學系

設計團隊 | 劉姩林 / 吳懿恩 / 黃伊綾

指導老師 | 李尉郎 / 林俊傑

以荒謬的生日蠟燭為主軸，面對生日衍生的各種煩惱：蛋糕只有一片、沒錢慶生、生日就是又老一歲……等，以反差或幽默的姿態「解決」這些不快樂，使生日蠟燭成為這樣、那樣的生日中快樂的亮點。

The absurd birthday candle, as a central theme, highlights the various troubles that come with birthdays: having only a single slice of birthday cake, not having enough money to celebrate, the dread of ageing, and so on. Through contrasting concepts and a touch of humor, we ‘solve’ these unpleasant problems, making the birthday candle a joyful highlight in birthdays of all kinds.





夜巡

Night Patrol

實踐大學高雄校區 服飾設計與經營學系

設計團隊 | 李韋翰

指導老師 | 曾梅芳

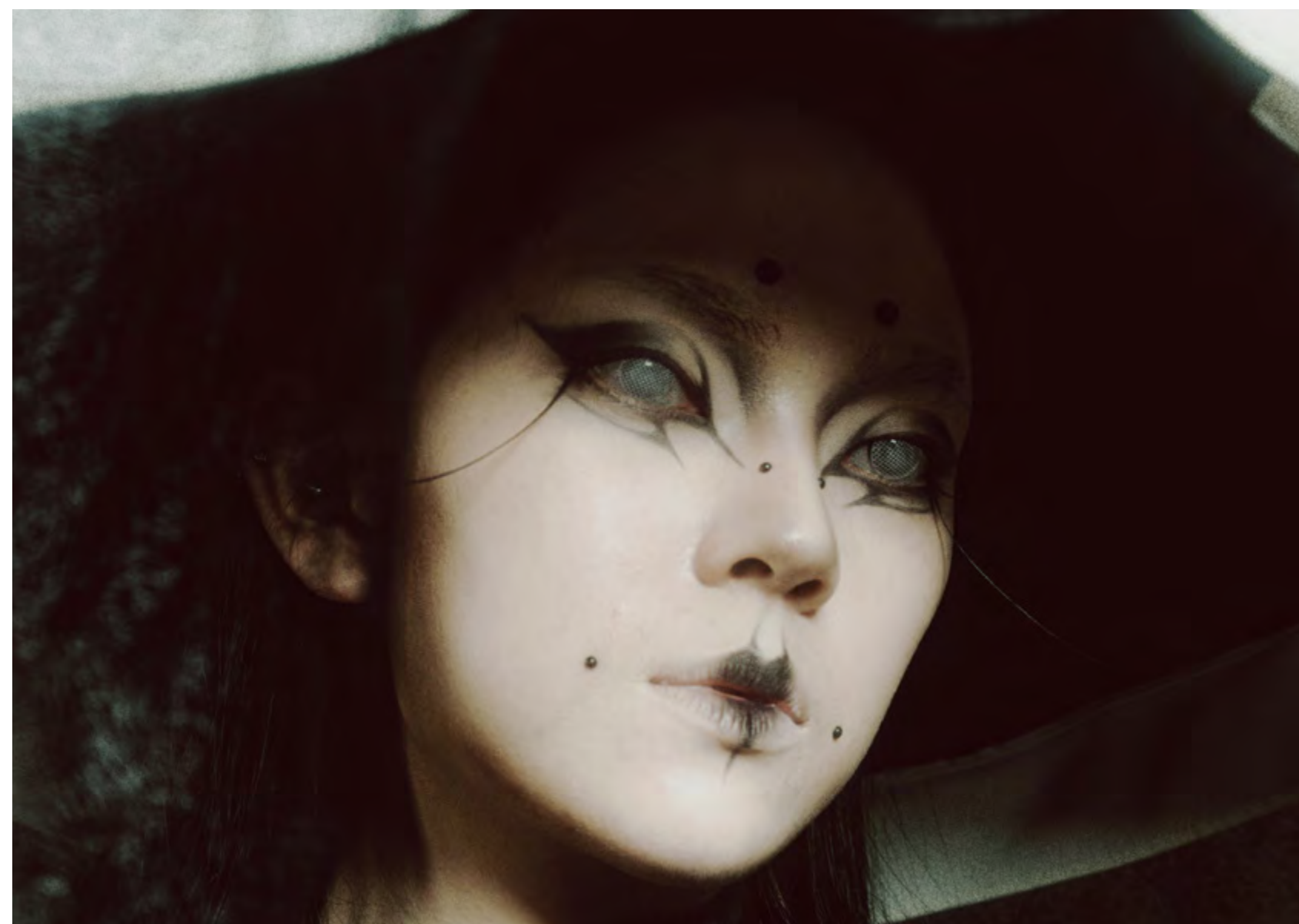
本系列服裝設計靈感源自台灣城隍廟「夜巡抓鬼」的宗教儀式，透過時裝語彙重新詮釋傳統信仰與文化內涵。設計融合七爺八爺的「開肚」造型與水袖、家將服飾的飛肩與硬挺輪廓，以及城隍爺的寬袍大袖，呈現威嚴且神秘的視覺印象。

整體以黑色與暗紋布料為主軸，搭配黑紗、串珠、緞帶與流蘇等細節設計，展現動靜交錯的美學張力，並呼應夜巡隊伍在夜色中行進的節奏與氛圍。服裝在模特行走間展現出莊重肅穆的動態感，傳遞儀式驅邪護民、安定人心的文化價值。本系列期望藉由轉譯宗教儀式中的服飾象徵，讓觀者感受傳統文化的深度與當代時尚的融合，進而達到推廣與傳承無形文化資產的目的。

JURY PRIZE | 時尚設計組－評審團獎

This fashion collection draws inspiration from the traditional “Night Patrol” ritual performed at Cheng Huang temples in Taiwan, reimagining the spiritual and cultural elements through a contemporary lens. It incorporates symbolic features from temple guardians such as the open-stomach design and flowing sleeves of the Seventh and Eighth Lords, the structured shoulders of ceremonial generals, and the wide-sleeved robes of Cheng Huang himself.

Dark-toned fabrics—mainly black and subtly patterned textiles—are layered with sheer mesh, beads, ribbons, and tassels to create a solemn yet elegant aesthetic. These details enhance the garments’ dynamic flow as models move, evoking the rhythm and presence of the ritual procession. The collection not only showcases the visual beauty of the traditional ceremony but also communicates its deeper cultural meaning—protection, purification, and spiritual reassurance for the community. Through this reinterpretation, the collection aims to preserve and promote intangible cultural heritage by fusing traditional symbolism with modern fashion design, making the sacred ritual more accessible and resonant for contemporary audiences.



遇見・迷路

FOUND AND LOST

JURY PRIZE | 時尚設計組－評審團獎

實踐大學高雄校區 時尚設計學系

設計團隊 | 廖易萱

指導老師 | 林恒正



本系列以「遇見・迷路」為靈感，描繪人們在迷途中意外遇見日常之美的瞬間。設計透過不對稱剪裁與層次拼接，象徵生活中的變動與內心情緒的流動。

整體以溫潤的大地色為基調，結合針織、毛呢、棉麻等異材質，營造柔和與堅定並存的質感。鬆弛有序的輪廓如同自由行走中的姿態，傳達慢下來的節奏與自我對話的空間。細節處的綁結與褶皺，象徵對日常片段的珍藏與回望。這不僅是服裝創作，更是一段關於迷失、尋找與內在平靜的心靈旅程

Titled “Found and Lost,” this collection explores the delicate dance between clarity and confusion, discovery and detour. Asymmetric cuts and layered textures mirror emotional complexity and the gentle chaos of everyday life.

Earthy tones and fabrics like knits, wool, and linen create a calming yet grounded aesthetic. Relaxed silhouettes invite introspection and ease, while thoughtful details such as knots and pleats symbolize the fragments we hold onto—moments found, and moments we lose. These garments are more than fashion; they are quiet companions on the journey of embracing both finding and losing.



聲之嶼

Sound of the Island

MERIT AWARD | 工業設計組－優選獎

崑山科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 巫禹彤 / 王麗頤 / 林凱燕

指導老師 | 鄭明輝



在螢幕主導的時代，孩子的五感與想像力逐漸被數位佔據。《聲之嶼 Island of Sound》透過聲音、視覺與觸覺，引導孩子重新連結真實世界。

作品以「聲音盒子」為核心，透過敲擊、撥動、刮擦等直覺操作觸發聲響，結合色彩豐富、溫柔文字的繪本，引發孩子的聽覺想像與內在敘事。

這款輔助性教具適用於多感官學習，也具藝術療癒與情緒探索的潛力。過程中，孩子可逐步認識情緒與自我，建立安全的心理場域，在創作聲音的互動中，有效整理與表達情感。我們以設計為橋樑，串連美感、感官與心靈，讓孩子在聲音中聽見自己，在創造中長出未來。

"Look into the expansive world of children's imagination." In a screen-dominated era, children's senses and imagination are gradually overtaken by digital content.

Sound of The Island is a screen-free interactive tool that reconnects children with the physical world through sound, touch, and visual storytelling. At its core, a "sound box" activates natural soundscapes through intuitive gestures—tapping, scraping, and sliding—paired with vibrant illustrations and gentle narratives.

It enhances auditory-motor connections and supports multisensory learning, while offering potential for art-based healing and emotional growth. Through improvisational sound play and parent-child collaboration, children explore emotions, build self-awareness, and discover their inner voice. With a modular, open-ended design, each interaction invites creative thinking and expressive freedom—where creation inspires growth and meaningful connection.

風互動雙型態機車

VIENTO

MERIT AWARD | 工業設計組－優選獎

國立高雄師範大學 工業設計學系

設計團隊 | 陳奕安 / 陳書廷

指導老師 | 林永峻

VIENTO 以「風」為設計核心，探索騎士與機車之間更深層的感官互動，其核心理念在於提供多變且可調的騎乘體驗。

車輛結合可調式座椅與手把機構、升降式擋風板，以及進氣／出風控制系統，讓使用者可依不同需求與環境自由調整，無論高速巡航或低速悠遊，皆能維持良好的空氣力學表現。搭載整合式觸控螢幕，簡化操作流程，並透過智慧風流管理系統，即時調節進氣與出風量，依天氣、速度與個人偏好打造專屬風感體驗。

VIENTO 不僅提升操控穩定性與騎乘舒適度，更深化車輛與騎士之間的互動，使每段旅程不再只是移動，而是一場與風共舞的沉浸式騎乘體驗。

VIENTO is centered on the concept of “wind,” exploring a deeper level of sensory interaction between rider and machine. Its core philosophy lies in offering a versatile and adjustable riding experience.

The vehicle integrates an adjustable seat and handlebar system, a liftable windscreen, and an airflow control mechanism, allowing users to adapt freely to different needs and environments. Whether cruising at high speeds or riding leisurely, it maintains optimal aerodynamic performance. A high-resolution integrated touchscreen simplifies operation, while the intelligent airflow management system enables real-time adjustment of air intake and output based on weather, speed, and personal preference.

VIENTO not only enhances riding stability and comfort, but also deepens the connection between vehicle and rider—transforming each journey into an immersive ride in harmony with the wind.

迴聲

Revoice

MERIT AWARD | 工藝設計組－優選獎

台南應用科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 林佩嫻 / 林庭妤 / 趙沛晴 / 林郁紹 / 何盈梨 / 卓芊妤

指導老師 | 陳維翰



時代日益進步，塑膠材質因其成本低廉與易製造特性廣泛應用，丟棄後因處理不當被遺落，危害到周遭環境與生態，更影響人們的健康。

「迴聲」，使用塑膠廢棄物製成塑膠唱片，以失焦的山水畫作為表現，體現過去環境與現在的區別，希望從中喚起人們對於環境中塑膠污染議題的關注，並呼籲大家對此重視並進行反思。

專輯以三個主題來講述，山 - 靜：山林的沉默隱忍，背後潛藏著危機，塑膠汙染的開端。河 - 淨：河流的純淨願景，受到塑膠污染，成為媒介與中繼站。海 - 境：海洋是塑膠污染的最終歸宿，也是污染的終點，日月更替下，最終重返回山河海。

Modern landscapes are damaged by plastic waste. Revoice, inspired by blurred landscape paintings, presses plastic into records, where noise reflects environmental destruction.



纖跡

Fiber Legacy

國立屏東科技大學 木材科學與設計系

設計團隊 | 林亭安 / 吳俊樺 / 林怡君

指導老師 | 鄧兆鈞

利用屏東地區的農業剩餘資源，開發椰鳳纖維材料。實驗得出 7:3 比例的椰鳳纖維紙強度最佳。纖維紙含浸膠與木材製成纖維集成材，該紙張作為纖維集成材中的膠合層時，能有效補強材料的抗拉強度和抗彎強度，並應用於木製自行車。

車架設計靈感來自蝴蝶翅膀，呈現優雅、輕盈曲線。根據木材紋理特性與行駛時應力分佈，設計集成方向。搭配模具冷壓與中空化實現輕量化。模組化結構與鋁件接合，提升維修便利與耐用性，亦與市售配件相容具量產潛力。

此外，紙漿更能製作環保包裝—蜂巢紙及紙塑包材，具備可回收、可降解特性，創造永續與經濟價值。

MERIT AWARD | 工藝設計組—優選獎

Utilizing surplus agricultural resources from Pingtung, a composite fiber material was developed using coconut husk and pineapple leaf fibers. Experimental results indicate that a 7:3 ratio of coconut to pineapple fibers yields the optimal paper strength. This fiber-based paper, when impregnated with adhesive and laminated with wood, forms a fiber-reinforced engineered wood product. When used as a bonding layer within the composite, the fiber paper significantly enhances both tensile and flexural strength, making it suitable for applications such as wooden bicycles.

The bicycle frame design is inspired by the elegant and lightweight curves of butterfly wings. The orientation of the laminated fibers was carefully planned based on wood grain characteristics and stress distribution during riding. Cold pressing with molds and incorporation of hollow sections contribute to the lightweight structure. A modular design integrates aluminum components to improve maintainability and durability while ensuring compatibility with commercially available parts, demonstrating potential for mass production.

Moreover, the pulp material can also be used to create eco-friendly packaging solutions—such as honeycomb paper and molded pulp packaging—which are recyclable and biodegradable, thereby promoting both sustainability and economic value.



肌因 0904

Gene 0904

MERIT AWARD | 時尚設計組－優選獎

實踐大學高雄校區 服飾設計與經營學系

設計團隊 | 張謀

指導老師 | 曾梅芳

DNA 承載著無數世代的遺傳密碼，決定生命的形態、結構與個體的獨特性。然而，生命的形態不僅止於肉體，服裝亦能成為我們的「第二層肌膚」，延展人類形態的無窮可能。本系列以基因的奧秘為靈感，探索服裝與身體的極致融合——面料不再只是包覆，而是如肌膚般擁有紋理與感知；線條不只是裝飾，而是血管的流動脈絡；結構不只是裁剪，而是骨骼的支撐框架；層次不只是視覺層疊，而是肌肉的立體塑形。

這不僅是一場關於設計的實驗，更是一場對「人類形態未來」的探索。

實驗代碼：肌因 0904，正式啟動。

DNA carries the genetic codes of countless generations, shaping the structure, form, and uniqueness of every individual. Yet, the expression of life goes beyond the physical body — clothing, too, can become our "second skin," extending the infinite possibilities of human form.

Inspired by the mysteries of the genome, this collection explores the ultimate fusion between garment and body — where fabric is no longer a covering, but a skin with texture and sensitivity; where lines are not mere decoration, but the flowing traces of veins; where structure goes beyond tailoring to become the very framework of bones; and where layers are not just visual, but sculpt the musculature beneath.

This is more than an experiment in design — it is a journey into the future of human form.

Gene 0904: Now Activated.



蝟隱迂潭

YUAN YIN YU TAN

實踐大學高雄校區 時尚設計學系

設計團隊 | 王喬安 / 郭冠逸 / 江俐瑩 / 何思穎

指導老師 | 林恒正

觀察人類在社會中的行為時，可以發現他們常常如同擬態的昆蟲一般，透過隱藏自我來適應周圍的環境。這種隱藏不僅僅是表面的改變，更深層次地體現在情感和思想的掩飾上。人們可能會為了迎合他人的期待或避免衝突，故意壓抑內心的真實感受，形成一種“保護色”。

個體可能會利用他們所塑造的形象，來操控或影響周圍的人，進而達到自己的目的，就如同擬態的昆蟲狩獵一般，但真正的自我始終被埋藏在層層的偽裝之下。在追求社會認同的同時，人們或許會開始質疑：究竟是為了迎合他人，還是為了尋找真實的自我而活著？

MERIT AWARD | 時尚設計組－優選獎

When observing human behavior in society, it is evident that people often behave like mimicry insects, adapting to their surroundings by concealing their true selves. This concealment is not merely a superficial change but is deeply reflected in the masking of emotions and thoughts. People may suppress their inner feelings intentionally in order to meet others' expectations or to avoid conflict, forming a kind of "protective coloration."

Individuals may use the image they have crafted to manipulate or influence those around them, thereby achieving their own goals, much like mimicry insects hunting in nature. However, the true self remains buried beneath layers of disguise. While pursuing social recognition, people may begin to question: are they living to cater to others, or are they truly searching for their authentic selves?

■ 創意設計競賽得獎作品



數位多媒體與遊戲設計類

樂誠創意最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎



蔡宏賢

超維度 / 創意總監、初未來 / 總監

評審召集人

今天在現場看到的作品，不論立體感和細節層次，都比線上初審時清晰，令人印象深刻。我們主要關注兩點：第一，要勇於突破。部分作品預設產業需求顯得比較保守，限制創意的發揮。第二，是作品完整度。例如有些互動作品同時製作影片，可能因此稀釋創作能量。有好的概念之下，更聚焦並完整呈現，就更容易脫穎而出。青春設計節就像我們年輕時對設計的夢想與堅持，鼓勵所有參賽者勇敢作夢，無論夢想大小，都要努力做自己，這就是青春設計的精神。



林欣傑

媒體藝術家、超維度 / 共同創辦人暨藝術總監

互動多媒體組評審

過去我也曾在台灣的競賽擔任評審，這次來到青春，有種重回大學教書的感覺。印象深刻的是，作品題材從媒體實驗類型轉向關注自身相關的社會議題，我認為這是正向的改變。不過要提醒大家，作為藝術家或設計師，我們並非「Super Hero」，很難立刻解決問題，但可以透過作品提出值得討論的題目。更重要的是要真心關注議題，而非因為別人要求才做。我認為學生階段不必追求非常完整，但至少要讓人看出概念是否具備實踐可能，否則有再好的點子也無法真正被執行。

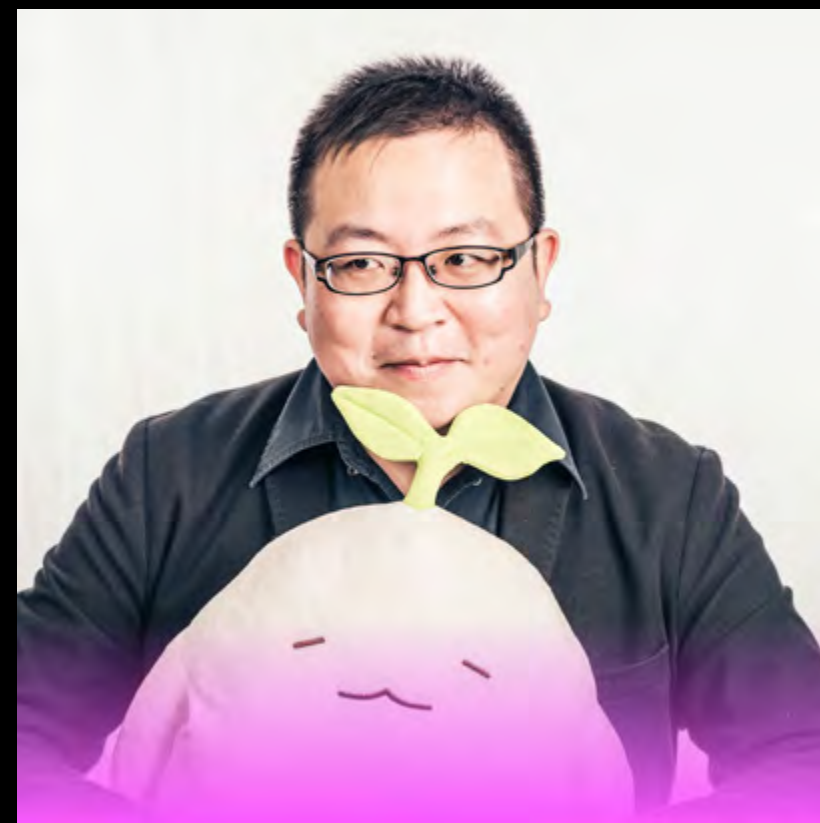


小林茂 Shigeru Kobayashi

媒體設計博士、日本情報科學藝術大學 (IAMAS) / 教授

互動多媒體組評審

今天很開心能在現場感受到學生們對設計的熱忱，而我最重視作品與使用者之間能否建立互動關係，若缺乏連結，就難以稱為成功的作品。具有連結的互動多來自日常習慣的動作與想法，但若僅止於常見的肢體動作或思考方式，就無法創造新價值。在日常經驗中融入跳脫框架的思維，作品才會變得有趣，甚至顛覆原有觀點。很高興看到年輕人關注與身心障礙者相關的作品，多數人從設計或是工程學的角度來看，會覺得身障人士的存在就是一個需要解決的問題，但我認為身障者無須迎合所謂的「普通人」，若我們能意識到這點，將能激發更多創新可能。



李勇霆

雷亞遊戲 / 共同創辦人

遊戲設計組評審

身為遊戲組評審，我最重視的是「遊戲是否能被好好地玩？」而完成度是基本，關鍵在於如何引導玩家進入你設計的情境，例如一個動作遊戲，可以選擇透過教學、互動引導或是劇情鋪陳來引導玩家。建議大家要不斷切換視角，從玩家角度去體驗：遊戲體驗有符合玩家想像嗎？故事有打動人心嗎？換位思考才能找到可以精進和需要修正的地方。今年作品類型多元，但整體偏保守。我期待更多冒險與創意的嘗試，哪怕這個創意不一定可以商業化，參加青春是展現可能性、實驗與體驗的好機會，別怕做出與眾不同的作品。



曾煒傑

叁式 / 總監

遊戲設計組評審

我常常擔任跨領域設計的評審，而這類評選有點像在比較蘋果和橘子，要在不同的領域中從不同的觀點去思考優劣，是很有趣的一件事。我一直很鼓勵學生可以多嘗試做實驗性、前所未見的作品，因為學生階段本來就應該勇於衝撞、不畏、挑戰框架。我會特別欣賞可以展現出不按牌理出牌的作品。不過整體來說，這類作品還是偏少，大家似乎更注重完整度與清楚表達，創意的力道反而比較薄弱。我很期待大家再更放膽嘗試，這正是學生創作最有價值的部分。



林逸心

資深電影監製

創意數位影片組評審

這次來到青春設計節，觀察到不同科系著重的方向不同，包含技術、藝術或其他面向，讓我得以一窺教學趨勢，是很特別的經驗。多數學生將心力及想像力發揮在影像上，對聲音的運用則較少，例如環境音、配音甚至後期混音常被忽略。其實聲音是一種低成本卻能展現文本深度與劇情張力的媒介。建議大家在創作時，將影像與聲音整合思考，有時聽覺的感知優先於視覺。聲音能引導情節、營造氛圍，與影像共振，而不只是輔助。現在學習資源豐富也很容易查詢，加上多練習就能掌握聲音敘事的訣竅。



駱以軍

小說家

創意數位影片組評審

這些作品讓我感受到年輕人的童話性靈，或以一個孤獨視角看他們眼中的世界。



絨毛焦慮

Furry-Anxi

南臺科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 余明臻 / 郭慧婷 / 陳柏諭

指導老師 | 劉千凡 / 陳鴻源

這部動畫講述一個關於自我認同的故事。當人偶突然獲得生命後，開始對周遭充滿好奇。在探索過程中，它發現了更符合自己眼中完美的設計稿，開始質疑自己，渴望成為它理想的樣子。為了追求這份完美，它開始改造自己，卻因為變得與原本的設計稿不一樣，最終被製偶人丟棄。

為了讓偶在畫面看起來更真實，我們使用實際場景結合真人入鏡，打造虛實融合的世界觀，可愛的主角和羊毛氈柔軟的媒材，與最後驚悚的表現作反差，讓故事更加生動有趣。透過這部作品傳達想更再去追求也沒關係，不過希望也能先想起自己原先的價值已經夠完美了。

BEST OF THE BEST | 樂誠創意最佳設計獎

This animation tells a story about self-identity. A puppet, once lifeless, suddenly gains consciousness and begins exploring the world with curiosity. Along the way, it discovers a design sketch—the creator’s idea of a “perfect puppet.” Doubts begin to grow: Am I not enough as I am? In pursuit of this ideal, it starts to alter itself. But as it changes, it drifts further from its original form. When it finally resembles the design, it is no longer recognized—and ends up discarded.

To bring this world to life, we combined real locations with live-action footage, blending reality and fantasy. The soft wool texture and the puppet’s adorable appearance create a stark contrast with the story’s darker turn, enhancing its emotional depth. Through this piece, we hope to express: It’s okay to chase improvement—but don’t forget, your original self is already enough.









裂頻

Fragile Signals

JURY PRIZE | 互動多媒體組一評審團獎

國立臺北科技大學 互動設計系

設計團隊 | 曾莉榛 / 張愛翎 / 郭道申

指導老師 | 莊澤光

《Fragile Signals》是一件結合音樂、影像與體感偵測的互動式投影體驗作品。

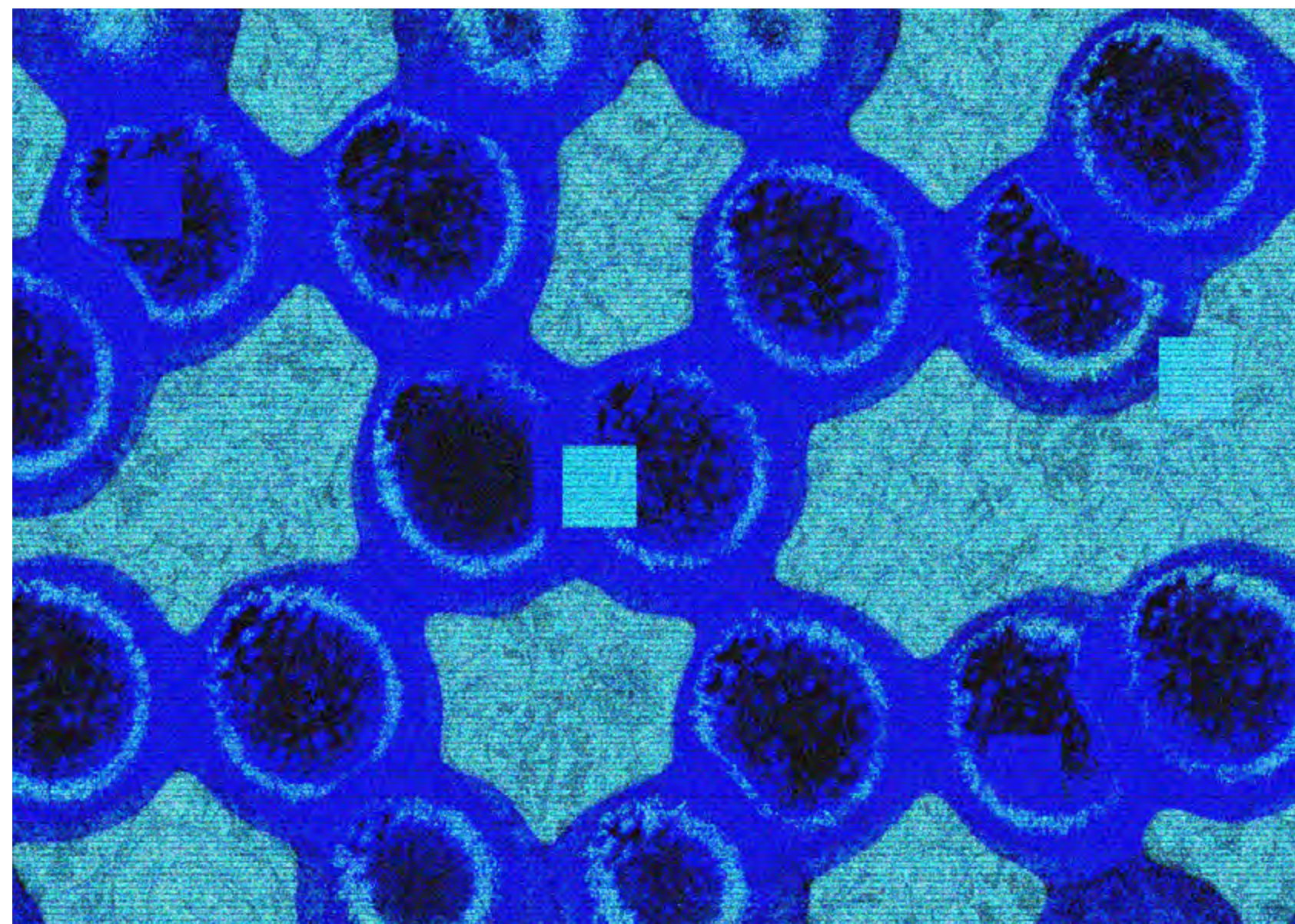
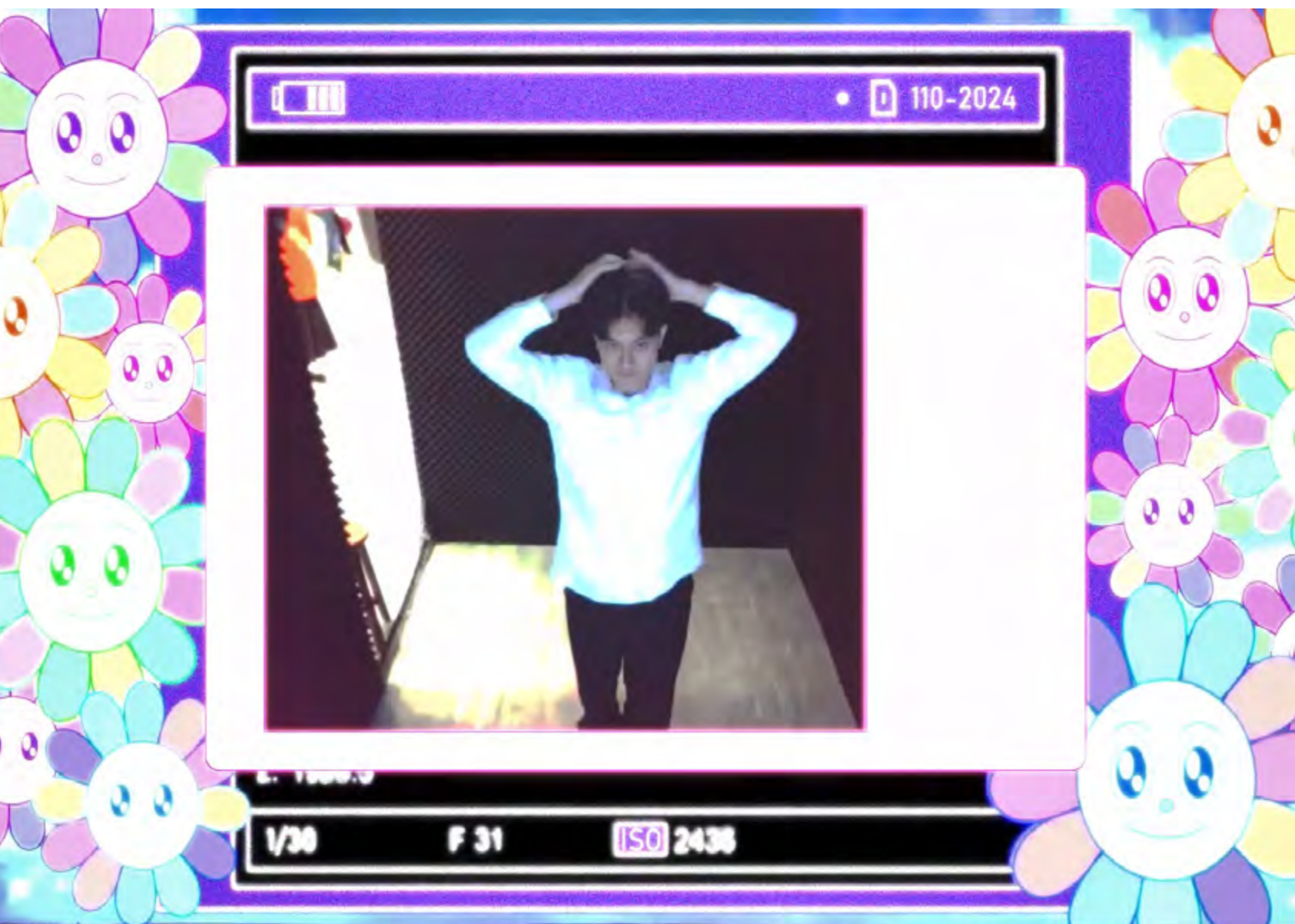
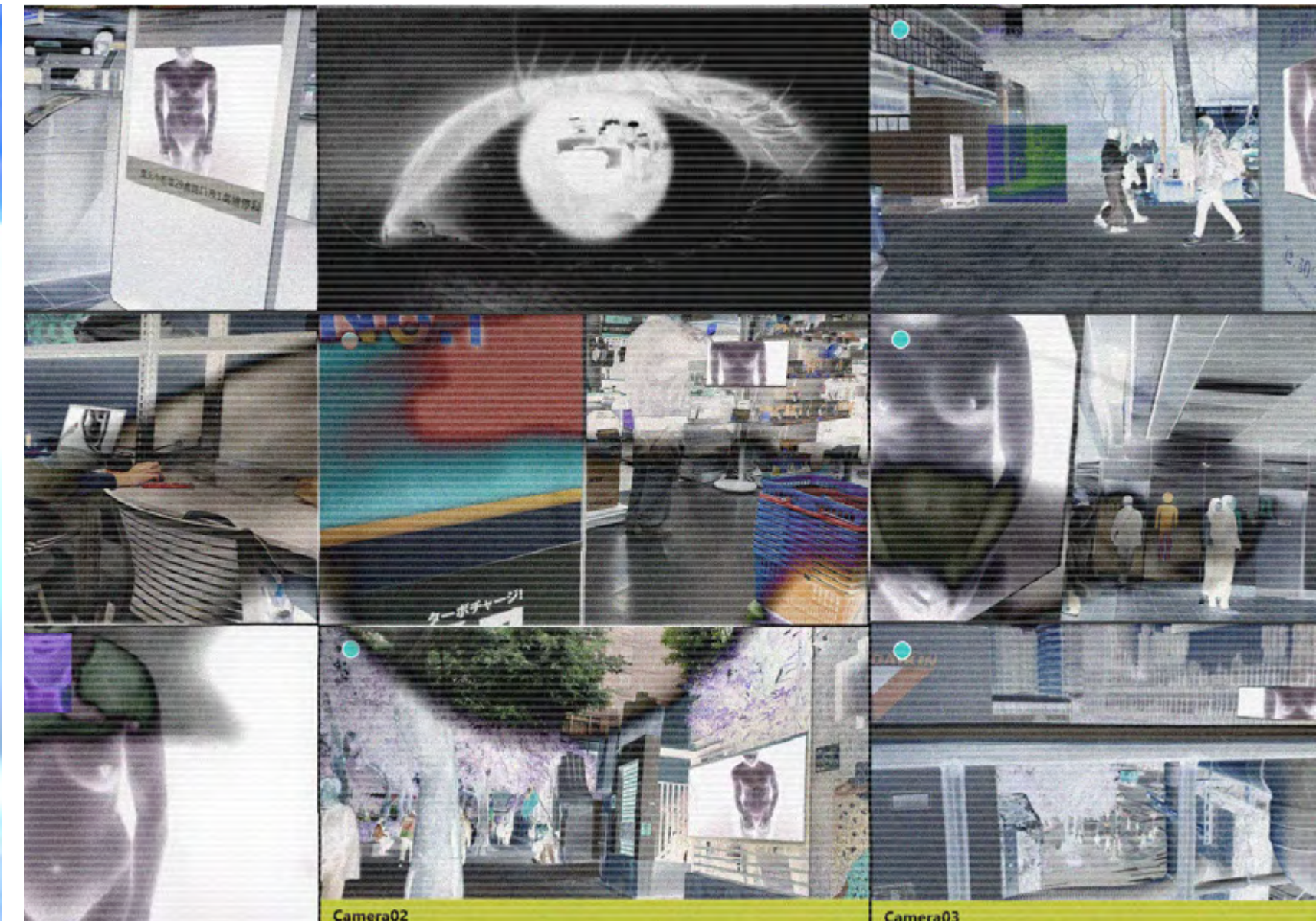
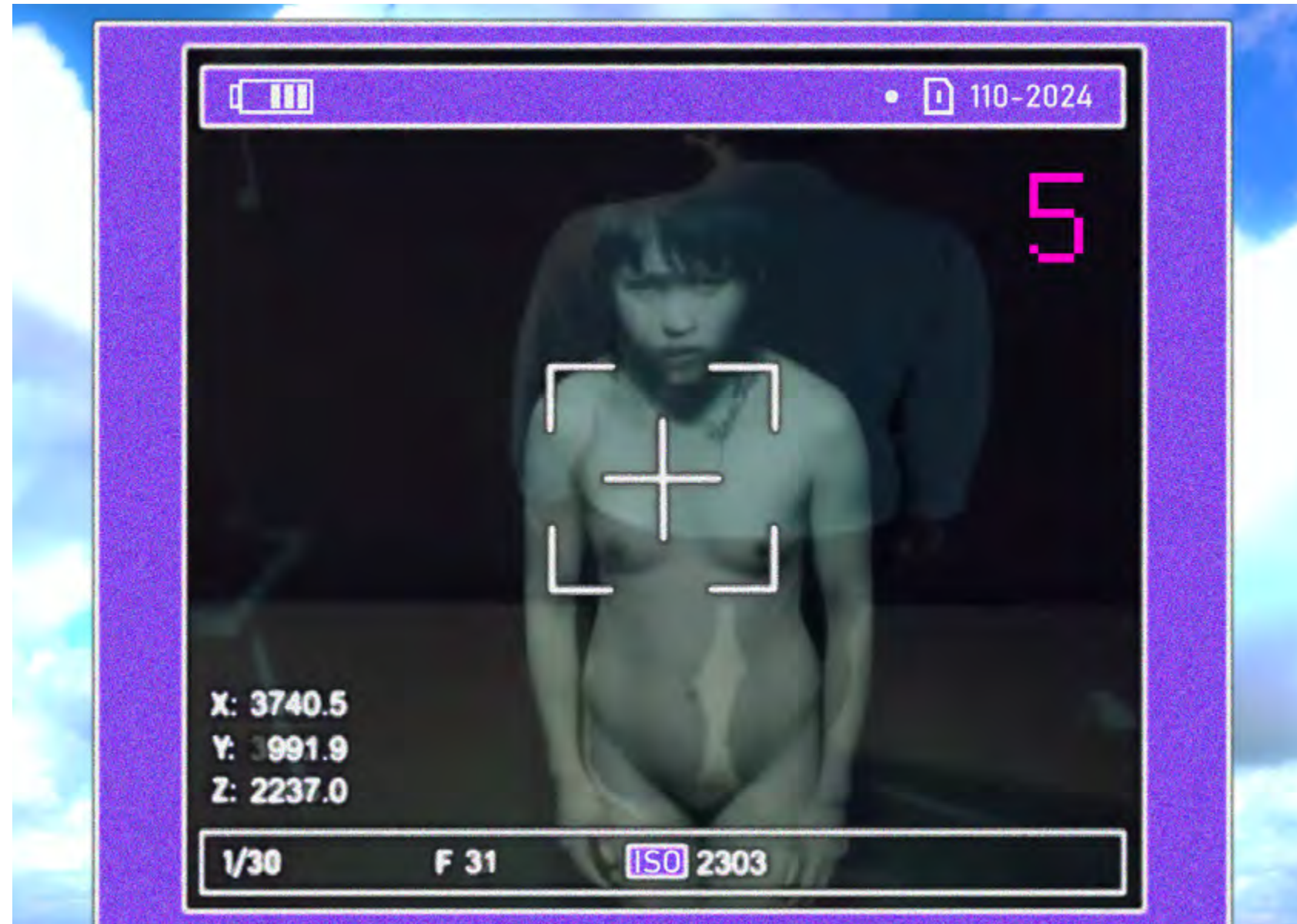
觀者透過肢體動作與影像、聲音產生連動，沉浸式體驗網路性暴力的受害者從信任、困惑到恐懼與崩潰的心理轉變。

作品以即時 AI 生成私密影像，模擬在網路暴力中，被觀看、評論甚至侵犯的處境。當觀者的身體動作被 webcam 捕捉、使觀者的影像被 AI 重新組合並投射至展場空間，形成一種被觀看的壓迫感。聲音設計塑造情緒氛圍與影像的變化，運用動態影像與數位扭曲具象化心理崩潰的過程，使觀者能在虛實交錯的空間中，直面數位世界的脆弱與傷害。

Fragile Signals is an interactive projection experience that combines music, visuals, and motion detection.

Through body movements, viewers interact with sound and visuals, immersing themselves in the emotional transformation of a victim of online sexual violence—from trust and confusion to fear and collapse.

The work uses real-time AI to generate simulated intimate images, portraying the victim's experience of being watched, judged, and even violated online. As viewers' movements are captured by a webcam, their image is reassembled by AI and projected into the exhibition space, creating a sense of oppressive surveillance. The sound design shapes emotional atmosphere and mirrors the visual changes, while dynamic visuals and digital distortions concretize the psychological breakdown. In this interplay between reality and virtuality, the viewer is compelled to confront the fragility and harm of the digital world.





Dream Strikers 夢魘獵人

Dream Strikers

JURY PRIZE | 遊戲設計組－評審團獎

國立臺北教育大學 數位科技設計學系

設計團隊 | 文奕婕 / 陳奕誠

指導老師 | 王學武

遊戲簡介 -

《Dream Strikers 夢魘獵人》是一款結合全 3D 視角與自由移動的 3D 動作格鬥遊戲，玩家可自由組合招式，打出流暢連擊。無論是街機挑戰或多人對戰，皆能享受爽快操作與策略博弈的極致戰鬥體驗！

遊戲概念 -

這款遊戲強調打擊感與流暢操作的 3D 動作格鬥遊戲，針對傳統格鬥遊戲中複雜指令、連續壓制等新手不友善問題進行改善。

透過直覺操作與爽快節奏，無論新手或高手都能輕鬆上手，享受格鬥的樂趣。這是一款讓所有玩家都能出拳痛快、戰得過癮的格鬥遊戲。

遊戲特色 -

華麗誇張的戰鬥特效

絢麗刀光、地板刮痕、火光噴濺

Introduction-

"Dream Strikers" is a 3D action fighting game that features full 3D perspectives and free movement. Players can freely combine moves to unleash smooth combos. Whether in arcade challenges or multiplayer battles, enjoy the thrill of fast-paced controls and intense strategic combat!

Concept-

This game is a 3D action fighting game that focuses on powerful hits and smooth controls. It aims to fix common issues in traditional fighters—like complex button combos and long, one-sided battles that frustrate new players.

With intuitive controls and fast-paced gameplay, anyone can jump in and enjoy the thrill of fighting. Dream Strikers is made for both casual and competitive players who just want to strike hard and have fun.

Features-

Over-the-top visual effects
dazzling blade trails, ground scratches, and bursts of fire.





觀靈

Guan Ling

JURY PRIZE | 創意數位影片組－評審團獎

中國科技大學 數位多媒體設計系

設計團隊 | 許芳瑄 / 陳穆龍 / 吳憶茹 / 劉亦庭 / 彭美婷 / 陳乃瑄

指導老師 | 陳依純 / 廖逸群

《觀靈》以 2D 手繪構築現實、結合皮影偶的逐格拍攝來描繪陰間，透過此獨特的視覺語彙與敘事手法，來創造與眾不同的觀看體驗。讓觀眾深刻感受到台灣民間信仰、現代藝術與傳統文化的多樣魅力。

“Guan-Ling combines 2D hand-drawn animation to depict the real world with stop-motion shadow puppetry to portray the underworld. Through this unique visual language and narrative technique, it creates a distinctive viewing experience that allows the audience to deeply feel the diverse charm of Taiwanese folk beliefs, contemporary art, and traditional culture.”



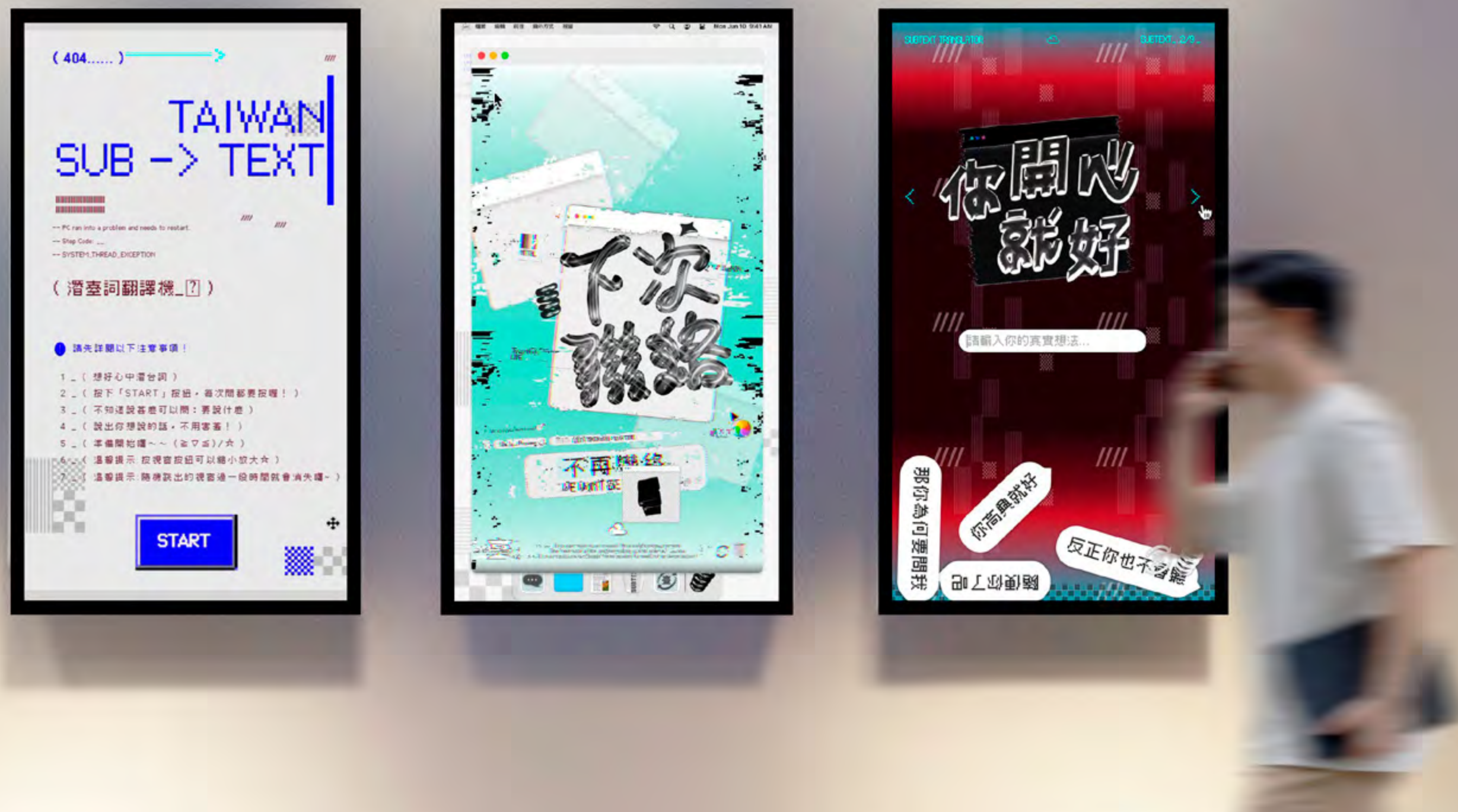
潛臺詞 SUBTEXT

MERIT AWARD | 互動多媒體組－優選獎

國立臺灣藝術大學 視覺傳達設計學系

設計團隊 | 鍾玉華 / 杜冠儀 / 高子晴 / 黃郁芬

指導老師 | 林昱萱 / 蔡政旻



在臺灣，語言不只是溝通的工具，更是一場微妙心理戰。臺灣人習慣用「下次聯絡」來帶過不確定的邀約，表面看似簡單，卻藏著其他涵義。透過幽默、有趣的動態與互動設計，讓隱藏的對話變得可見、可感、可共鳴，將日常對話背後的真心話視覺化。

我們設計了三種互動體驗：

訊息解碼—在鍵盤輸入對句子的理解，畫面中便會掉落「真心話訊息框」。

話筒翻譯—說出的潛台詞，會即時翻譯成真心話。

點擊查看—用動態海報將潛台詞視覺化，讓觀者透過點擊揭開真正含義。

語言不只是工具也是文化的縮影，透過「潛臺詞」打破表面與真實想法之間的界限。

In Taiwan, language is more than just a tool for communication—it’s a subtle psychological game. Taiwanese people often use phrases like “Let’s get in touch next time” to gracefully navigate uncertain invitations. On the surface, it may seem simple, but it often carries deeper, unspoken meanings. Through humor, engaging visuals, and interactive design, we reveal and amplify these hidden conversations, making them visible, tangible, and relatable. This project visualizes the unsaid truths behind everyday dialogues.

We designed three interactive experiences:

Message Decoder – Type in your interpretation of a sentence, and a “Truth Bubble” will fall onto the screen, revealing its hidden message.

Mic Translator – Spoken subtext is instantly translated into honest thoughts in real time.

Click to Reveal – Dynamic posters visualize subtext, inviting viewers to click and uncover the true meaning.

Language is not only a communication tool but also a reflection of culture. Through the lens of subtext, we bridge the gap between surface expressions and genuine thoughts.

靈魂小賣部

SoulShip

國立臺北科技大學 互動設計系

設計團隊 | 史卓嘉 / 張愷瑩 / 張瑜芝

指導老師 | 宋兆祥

《靈魂小賣部》是款獨特的雙人合作遊戲，核心在於探索不同輸入模式的融合。玩家分別以遊戲手把（熱狗）與手勢感測（棉花糖）在反差強烈的樂園中進行秘密靈魂交易。

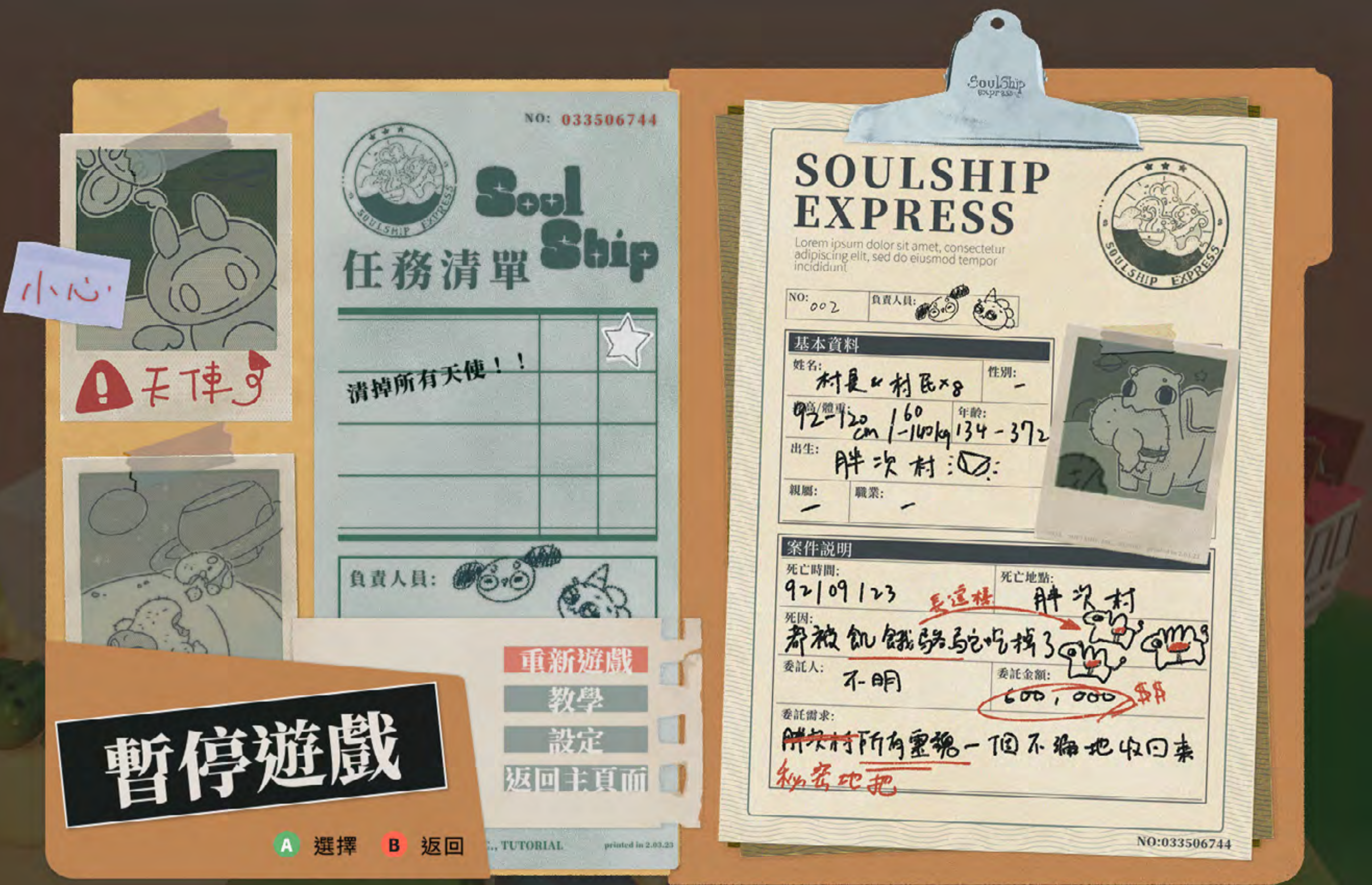
遊戲巧妙結合了精準手把操作與直覺的手勢互動，創造出非對稱協同的玩法。例如，一人探索環境收集靈魂碎片，另一人即時繪製道路或清除障礙；面對危機，一人操作砲台攻擊，另一人則以手勢構築防禦。

關卡設計緊密圍繞雙人合作展開，從環境探索到緊張戰鬥皆需默契配合。遊戲以可愛美術風格包裹著略帶黑暗的劇情設定，旨在展現混合輸入模式在雙人合作遊戲設計上的潛力與樂趣。

"SoulShip" is a unique two-player co-op game exploring blended input modes. Players control Hotdog (controller) and Cotton Candy (gesture sensing) in a contrasting paradise for secret soul trading.

The game cleverly combines precise controller actions with intuitive gesture interaction, creating asymmetrical yet collaborative gameplay. For instance, one explores to collect soul fragments while the other instantly draws paths or clears obstacles; facing danger, one controls a turret while the other defends with gestures.

Level design tightly revolves around duo cooperation, from environmental exploration to intense battles requiring synchronized teamwork. Wrapped in a cute art style with a touch of dark narrative, the game aims to showcase the potential and fun of mixed input modes in cooperative game design.



遊畫博物館

Museum Warfare: Brush and Brain

MERIT AWARD | 遊戲設計組－優選獎

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 李君含 / 謝均綻 / 吳亞庭 / 吳俊毅 / 陳晏瑜 / 黃恩慈 / 林義閔 / 周書榆 / 戴莉庭 / 呂麗文

指導老師 | 楊政達



《遊畫博物館》是一款將藝術與策略融合的教育桌遊。以伊登十二色相環為基礎，透過幾何化重繪 12 幅世界名畫，讓玩家在補色遊戲中學習調色與配色知識。

玩家將化身修復師、保全、大盜或塗鴉者，在博物館中展開色彩攻防戰。遊戲設計強調實作與美感教育，幫助玩家循序漸進理解色彩混合與補色概念，提升藝術素養，也重新思考日常生活中「美」的定義。

"Museum Warfare: Brush and Brain" is an educational board game combining art and strategy. Based on the Itten 12-color wheel, players restore 12 famous paintings reimagined with geometric shapes. By filling in missing color blocks, they learn color mixing, harmony, and complementary relationships.

Players take on roles like restorers, guards, thieves, or graffiti artists, competing in a colorful battle inside a mysterious museum. Through hands-on play, the game builds color awareness and artistic sensitivity, inspiring players to explore the meaning of beauty in everyday life.



靈祭 MEMORY

MERIT AWARD | 遊戲設計組一優選獎

亞洲大學 數位媒體設計學系

設計團隊 | 李玟甄 / 林芊佑 / 黃彥翔 / 黃俐寧 / 劉昀嫻

指導老師 | 賀聖倫

以古代文明與神話傳說為背景，玩法結合日夜切換與型態轉換，由人類與自然文化交織而成的 3D 探索解謎遊戲。透過日夜變化與角色型態轉換的設計，希望玩家在樂趣中獲得成就感，同時覺醒對環境的注意，銘記自然保護的重要性。

Based on the background of ancient civilization and myths and legends, the gameplay combines day and night switching and type transformation, and is a 3D exploration puzzle game intertwined with human and natural cultures. Through the design of day and night change and character transformation, we hope that players will gain a sense of achievement in the fun, and at the same time, wake up the attention to the environment and remember the importance of nature conservation.



森林之翼

Wing & Forest

MERIT AWARD | 遊戲設計組一優選獎

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 周昀蓓 / 郭宜樺 / 蘇育琳 / 陳瑀恩 / 牛嘉琪 / 羅意環

指導老師 | 陳俊瑋 / 謝承勳 / 吳思璿

《森林之翼》是一款結合生態探索與鳥類觀察的療癒系教育遊戲。玩家將扮演觀測學家，深入臺灣多樣的棲息地，記錄鳥類蹤跡，尋找特有種與神獨特鳥類。

遊戲以可愛手繪風格呈現，融合抽卡、地圖拼接與隨機事件等機制，打造輕鬆且富有策略性的玩法。設計靈感來自臺灣自然環境與鳥類文化，並以圖鑑收集形式，讓玩家在遊戲過程中學習生態知識。我們希望透過遊戲，讓更多人體驗鳥類觀察的樂趣，並認識臺灣豐富的生態之美。

Wings & Forest is a relaxing educational game focused on ecological exploration and birdwatching in Taiwan. Players become bird researchers, exploring diverse habitats to track native and unique bird species.

With a charming hand-drawn style, the game combines card drawing, map-building, and random events for a strategic yet soothing experience. Inspired by Taiwan's rich nature and bird culture, players collect illustrated bird records while learning about real-life ecology. Through playful interaction, we aim to share the joy and challenge of birdwatching and highlight the beauty of Taiwan's biodiversity.

觸瞋

TouchMe

國立屏東科技大學 木材科學與設計系

設計團隊 | 林書虹 / 林彥佑 / 應宛庭

指導老師 | 鄧兆鈞



《觸瞋》是一款為視障與明眼兒童共學設計的多感官教育桌遊，透過模擬倒樹、施工、過馬路等交通情境，搭配隨機挑戰與互動任務，提升風險判斷與解決能力。

遊戲友善設計導入點字、導盲磚、3D 局部上光，以便於視障玩家感知，磁吸結構使兒童更方便省力的自由化拼接，點讀筆音訊輔助，提供清晰的語音引導，打造包容且公平的遊戲體驗。過程中，玩家將透過觸覺刺激認知空間、定向，並藉由語言溝通進行協作、在互動中培養社交能力，並在任務策略中鍛鍊邏輯思考。

作品強調無障礙互動與共融設計，創造一個不同感官需求皆能參與、互助學習的遊戲環境。

"TouchMe" is a multisensory educational board game designed for inclusive learning between visually impaired and sighted children. Through simulated traffic scenarios—such as fallen trees, construction zones, and street crossings—combined with random challenges and interactive tasks, the game enhances players' risk assessment and problem-solving abilities.

Its inclusive features include braille, tactile paving textures, and 3D spot UV coating to aid perception for visually impaired players. Magnetic components allow children to easily and effortlessly assemble pieces, while an audio pen provides clear verbal guidance to ensure an accessible and fair gameplay experience.

Throughout the game, players engage in spatial cognition and orientation through tactile exploration, collaborate through verbal communication, and develop social skills through interaction. Strategic tasks also help sharpen logical thinking.

"TouchMe" emphasizes barrier-free interaction and inclusive design, creating a supportive environment where children with different sensory needs can participate, learn together, and help one another.

窖是要探索

Vault Squad

MERIT AWARD | 遊戲設計組一優選獎

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 李穎豪 / 胡樂融 / 徐浩文 / 翁榮茂 / 葉卓林 / 葉易先

指導老師 | 謝承勳 / 孫志誠



《Vault Squad》是一款多人競爭探索遊戲，玩家護送探測器穿越陷阱與怪物威脅，透過搶奪遺物、破解機關、擊敗敵人累積個人分數。遊戲以競爭為主軸，穿插需要臨時合作的事件，考驗玩家在爭奪與協力間的抉擇。

作品特色：

- 競爭為主，合作為機會：大部分時間需要爭奪分數，觸發特定事件需要合作解決。
- 多樣怪物與機關：岩石蜘蛛、刺花、水晶蜥蜴接連襲擊。。
- 策略型 Boss 戰：合作破解機制與反擊深層 Boss。
- 節奏鮮明，局勢多變：競爭與合作交錯，每一刻都是挑戰。

在《Vault Squad》中，唯有靈活切換「競爭」與「合作」的心態，才能成為真正的贏家！

Vault Squad is a multiplayer competitive exploration game where players escort a probe through trap-filled, monster-infested dungeons. Players compete by collecting relics, solving puzzles, and defeating enemies to earn personal scores. Throughout the game, special events requiring temporary cooperation will test players' ability to balance rivalry and teamwork.

Key Features:

- Competition First, Cooperation as Opportunity: Most of the time players compete for points, but certain triggered events require teamwork to overcome.
- Diverse Monsters and Traps: Face relentless threats such as Rock Spiders, Thornblooms, and Crystal Lizards.
- Strategic Boss Battles: Deep within the dungeon, players must cooperate to counter and defeat the powerful Forest Wolf boss.
- Dynamic Pace and Shifting Situations: The game's rhythm alternates between fierce competition and sudden cooperation, making every match unpredictable and thrilling.

In Vault Squad, only those who can adapt swiftly between competition and cooperation will emerge victorious!



BAiT- 侵略者 -

BAiT

MERIT AWARD | 創意數位影片組－優選獎

崑山科技大學 視訊傳播設計系

設計團隊 | 劉又瑜 / 翁靖晶 / 林昀嘖 / 藍矜妮 / 洪文心 / 王芊筑

指導老師 | 劉勇明

主軸為科幻冒險，描繪一場圍繞「能源爭奪」與「人性掙扎」的異星探索任務，劇情核心是透過角色與環境，表達人類對資源的佔有慾與星球的反擊意識。

視覺上，作品結合科幻與奇幻風格，角色造型重視裝備細節與實用性，強調角色在險惡異星環境下的生存狀態；場景設計則以冷色調搭配發光植物，營造出詭異卻迷人的異星世界，強化未知感與視覺衝擊，整體風格在敘事節奏與美術表現間取得平衡，透過光影、音效與空間設計，呈現壓迫氛圍。

The story centers on a sci-fi adventure that unfolds around an interstellar expedition driven by the struggle for energy and the complexities of human nature. At its core, the narrative explores humanity's greed for resources and the retaliatory will of the planet, expressed through the characters and their environment.

Visually, the work blends science fiction and fantasy aesthetics. Character designs emphasize detailed, functional equipment that reflects the harsh survival conditions of an alien world. The environments feature cool tones paired with bioluminescent flora, creating a mysterious yet captivating extraterrestrial landscape. This visual approach heightens the sense of the unknown and enhances the impact of the imagery. The overall style balances narrative pacing with artistic expression, using lighting, sound design, and spatial composition to convey a sense of tension and oppression.



失竊的祕方

Stolen secret recipe

MERIT AWARD | 創意數位影片組一優選獎

樹德科技大學 動畫與遊戲設計系

設計團隊 | 唐莉蓉 / 張淑盈 / 涂承恩 / 李冠霖

指導老師 | 陳美蓉

《失竊的祕方》動畫創作由老廚師、徒弟與新餐廳老闆三角色間因美食祕方失竊而產生的誤會，揭示人際溝通中的矛盾與偏見。以角色間的偏見與誤解為主軸，強調因外貌成見所造成的曲解，最終在理解與包容中實現和解。角色設計特別凸顯「外表與內在」的反差，挑戰觀眾「以貌取人」的潛在偏見。

作品融合視覺敘事與角色情緒轉折，反映當代社會中因快速評斷所導致的人際摩擦。故事融入聯合國永續發展目標，關注性別平等、減少不平等與促進和平正義，傳遞尊重差異、破除成見的價值。

本創作不僅展現動畫作為溝通載體的文化力量，更從偏見中學會尊重。

The animation of "The Stolen Secret Recipe" is created by the misunderstanding between the three characters of the old chef, the apprentice and the new restaurant owner due to the theft of the secret recipe, revealing the contradictions and prejudices in interpersonal communication. Focusing on prejudices and misunderstandings between characters, emphasizing the misinterpretation caused by appearance stereotypes, and finally achieving reconciliation through understanding and tolerance. The character design highlights the contrast between "appearance and interior", challenging the audience's potential bias of "judging people by their appearance".

The work blends visual narrative with characters' emotional transitions, reflecting the interpersonal friction caused by rapid judgment in contemporary society. The story is integrated into the United Nations Sustainable Development Goals, focusing on gender equality, reducing inequality and promoting peace and justice, and conveying the value of respecting differences and breaking stereotypes.

This creation not only demonstrates the cultural power of animation as a communication vehicle, but also learns respect from prejudice.

註死娘娘

GoodDeath

國立雲林科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 陳姿陵 / 張珺茵 / 張翊筠

指導老師 | 林泰州 / 蔣世寶 / 陳芳如

復興台灣已消失的神明「註死娘娘」，將祂重新塑造成現代安寧療護的象徵。

雲林醫療資源相對都市不足，曾長期被稱為「安寧沙漠」，於是結合雲林的布袋戲文化，以野台戲的形式舉辦名為「還福」的巡迴演出，呈現註死娘娘幫助臨終病患的故事，並融入互動體驗設計，讓觀眾投票做出劇情選擇來參與互動，讓地方民眾更了解如何運用地方安寧的資源，並理解善終與安寧療護的理念。

Reviving Taiwan's forgotten deity “Zhushi Niangniang” as a symbol of modern palliative care, this project responds to Yunlin's lack of medical resources—once called a “palliative desert.”

Inspired by local glove puppetry, a touring outdoor opera titled Returning Blessings tells stories of the goddess aiding the dying. Through interactive experiences and audience voting, the performance engages locals in understanding palliative care concepts and how to access local end-of-life support.





林聖峰

實踐大學建築設計學系 / 專任副教授
嶼山工房 / 主持人

評審召集人

建築不只是實務上的可執行性，更關乎思考的真實性，讓我們能相信你的身體感知，進而創造出促成人與人、與環境、與自然相遇的場域，我認為這正是建築的重要價值。建築的困難在於它不像其他創作能完全掌握，我們總在處理如 1 比 10、1 比 100、甚至 1 比 1000 的尺度，超越可以掌握的範圍，這正是建築辛苦但珍貴的地方。畢業設計不僅是統整的練習，更是人生重要階段，讓你能靜下來，對實驗、想像與挑戰進行深層內在的鍛鍊。我的建議是，第一要珍惜這段時間，第二要逼迫自己準確地思考與鍛鍊。



黃聖鈞

成功大學建築系 / 副教授

評審

今天看了 24 件入圍作品，題材相當多元，從古蹟改造、科技應用到社區與環境議題，展現出台灣建築系對這些面向的關注，值得鼓勵。我特別在意學生如何清晰地表達構想，無論是模型、渲染圖或圖面設計，搭配適當文字，讓設計概念準確傳達。今天在現場比線上初選更能呈現尺度與質感，透過模型與材料及口述說明，幫助我們更了解學生的思考。最後想鼓勵沒有得獎的同學，參與競賽本身就是值得肯定的經驗，未來還有很多機會，不論展覽大小，都應勇於嘗試，把自己的作品呈現出來。



梁豫漳

禾磊建築及禾磊設計 / 主持人

評審

今年是第二次參與青春設計節評審，作品展現更多元面向，包括以抽象形式探討建築本質與人存在的思辨，也有成熟的設計能力處理環境議題，或透過平實的建築手法回應在地生活。而對我來說，建築設計不只是回應當下，更是設計者基於自身經驗、背景與喜好，對所處環境的深刻觀察與對未來的想像，因此，我認為年輕同學對未來的思考格外重要。我也想鼓勵大家勇敢表達，但這份勇敢不是盲目衝動，而是建立在專業知識與對社會環境的關注上，從設計者誠實真摯的心出發，長期投入並持續回應，這將成為最有力的設計態度。



周書賢

預景設計 / 建築師

評審

在這個天氣開始變熱的五月份，透過展場的人潮、學生與評審的討論，特別可以感受到學生對設計的熱情，氣氛很不錯。令我印象深刻的作品做的事情很純粹，圖面跟模型也非常清晰，這個純粹讓作者擁有能量持續思考並執行下去。建築與空間不只要表達形式，形式只是美學的一部分，如果空間可以讓人感受到環境跟自己的關係，就會再往上一個層次。在這個方便取得資訊的年代，重點是如何產出自己的觀點，我會鼓勵即將踏入這個領域的年輕設計師，應該要保持自我的完整性，同時以開放包容的心態與他人對話。



蕭有志

實踐大學建築設計學系 / 副教授

評審

我觀察到不同學校的建築教育各有風格，有些重視對環境的真實回應，有些強調富有能量的創意發想。很期待這兩者能互相稍微靠攏，因為真實的世界需要一些異想天開來突破日常。建築是無止境的學習，學生應像濾鏡般吸收並轉化知識進而建立自我觀點，有時會看到作品趨於雷同，這其實反映了社會集體的問題，因此自我人格養成與自問自答相當重要。我知道的傑出建築人，既能細膩觀察社會，也能以獨特方式回應。在學生階段難以達到這個境界，但試著誠懇地關心基地、理解周遭環境，從中感受到一點什麼，就有機會做出與眾不同之處。

偏移下的修道院

Monastery under displacement

國立臺南藝術大學 建築藝術研究所

設計團隊 | 蕭湘穎

指導老師 | 王為河

至然間的二次平面

基地位於台中大坑，松竹路一段與東山路一段交界，處於自然與人造空間邊界的交疊場域。

建築設計以角面模仿山坡形態，象徵修士在信仰與生活空間建構中的回應與修行。空間參與促使結構格化，成為建築的自我表現與對自然的回歸。人行路徑形成兩種坡道斷面，反映內部動態結構，並促使基地表面產生二次格化。建築本體於此過程中不斷分化與重建，形成彼此獨立卻相關的空間片段。

隨折面逐漸貼合牆體，光影變化強化空間層次，這種陰影的存在並非隨著主體的形象與結構而完全形成，既是自我分化的結果，也是建築結構不斷變動與塑造的過程。

The Secondary Plane of Natural Reverence

Located in Dakeng, Taichung, the site lies at the boundary between natural and man-made spaces.

The architecture mimics hillside forms with angular planes, symbolizing monks' spiritual construction. Spatial participation leads to structural gridding, reflecting a return to nature. Pedestrian paths shape dual slope sections, echoing dynamic inner structures and creating a secondary grid on the surface. The architecture continuously divides and reconstructs, forming independent yet related fragments.

As folded surfaces merge with walls, shifting light and shadow deepen the spatial experience—revealing a structure shaped by ongoing transformation and self-differentiation.

偏移下的修道院

至然間的二次平面

A personal monastery in a monastery

/ 在修道院裡的修道院



偏移下的修道院

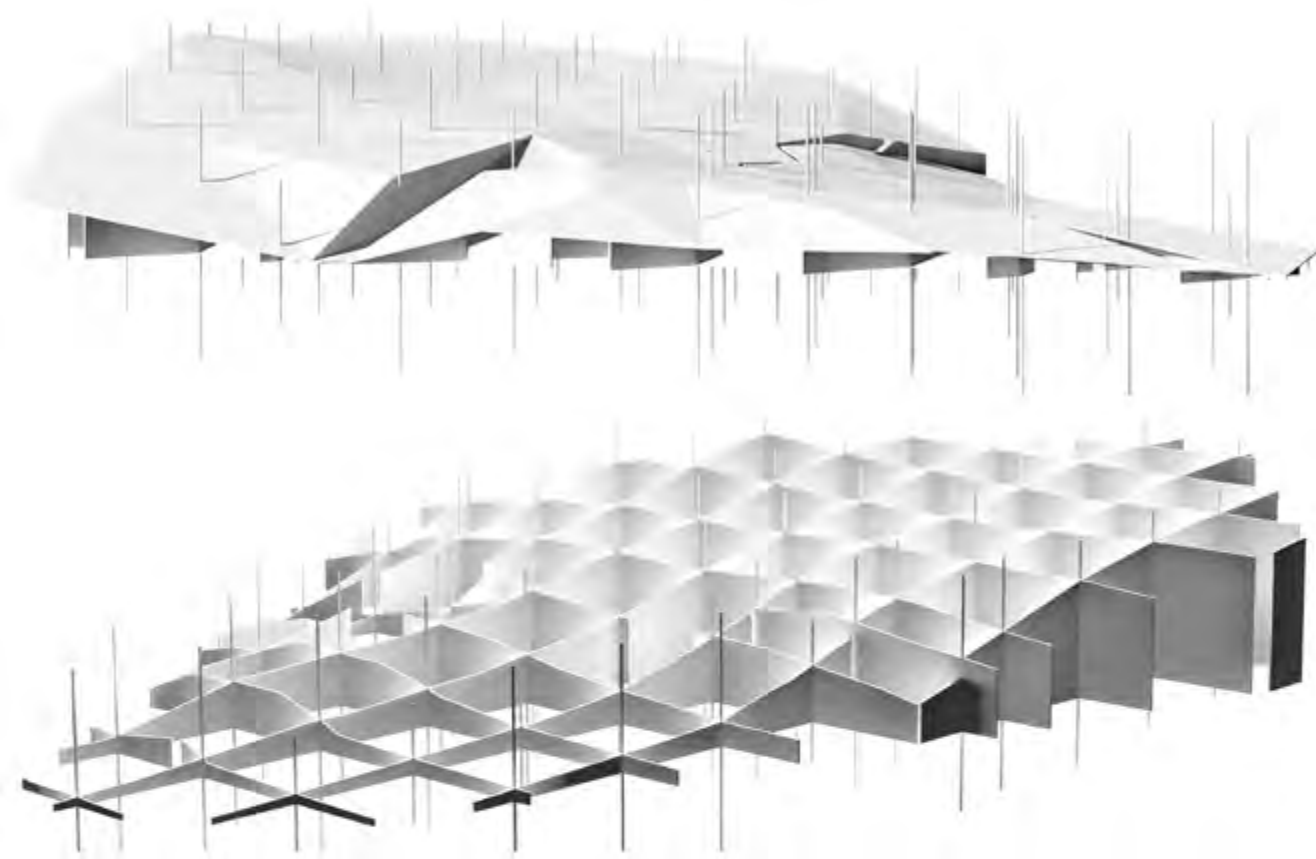


CONCEPT

隱藏在基地內部而產生的行為

External expressions emerging from what lies hidden within the base.

偏移下的修道院



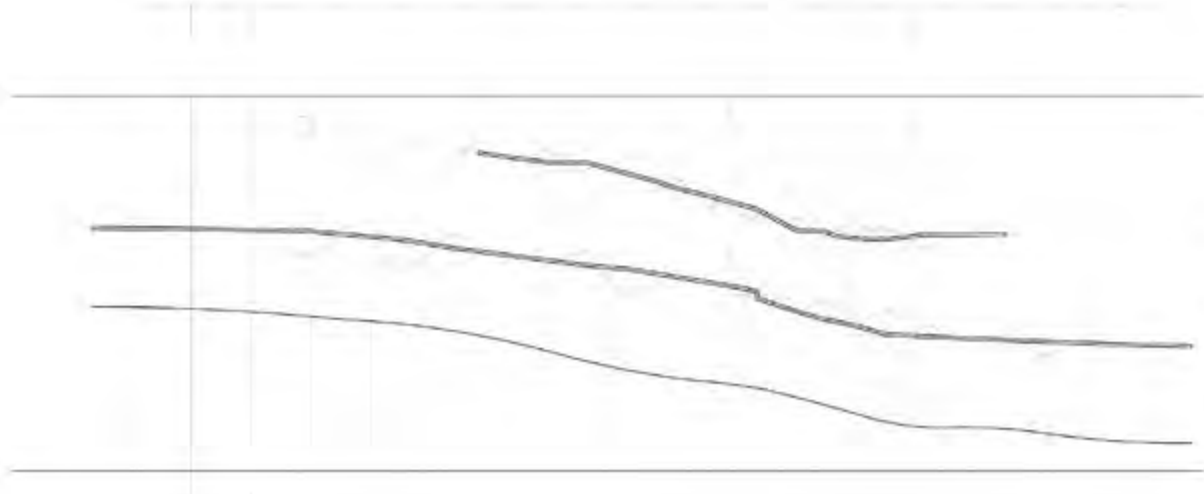
基地建築化

基地形成一個建築、或許更像修道院。

Site Architecturization
The site becomes a building, perhaps more like a monastery.

像是要做一個類似山坡的坡度，大多數會用等高線、角面、更為靠近山坡的幾何方式，去接近真實的坡度，但都不能成為最精確，都依然擁有這樣的誤差。

坡道斷面

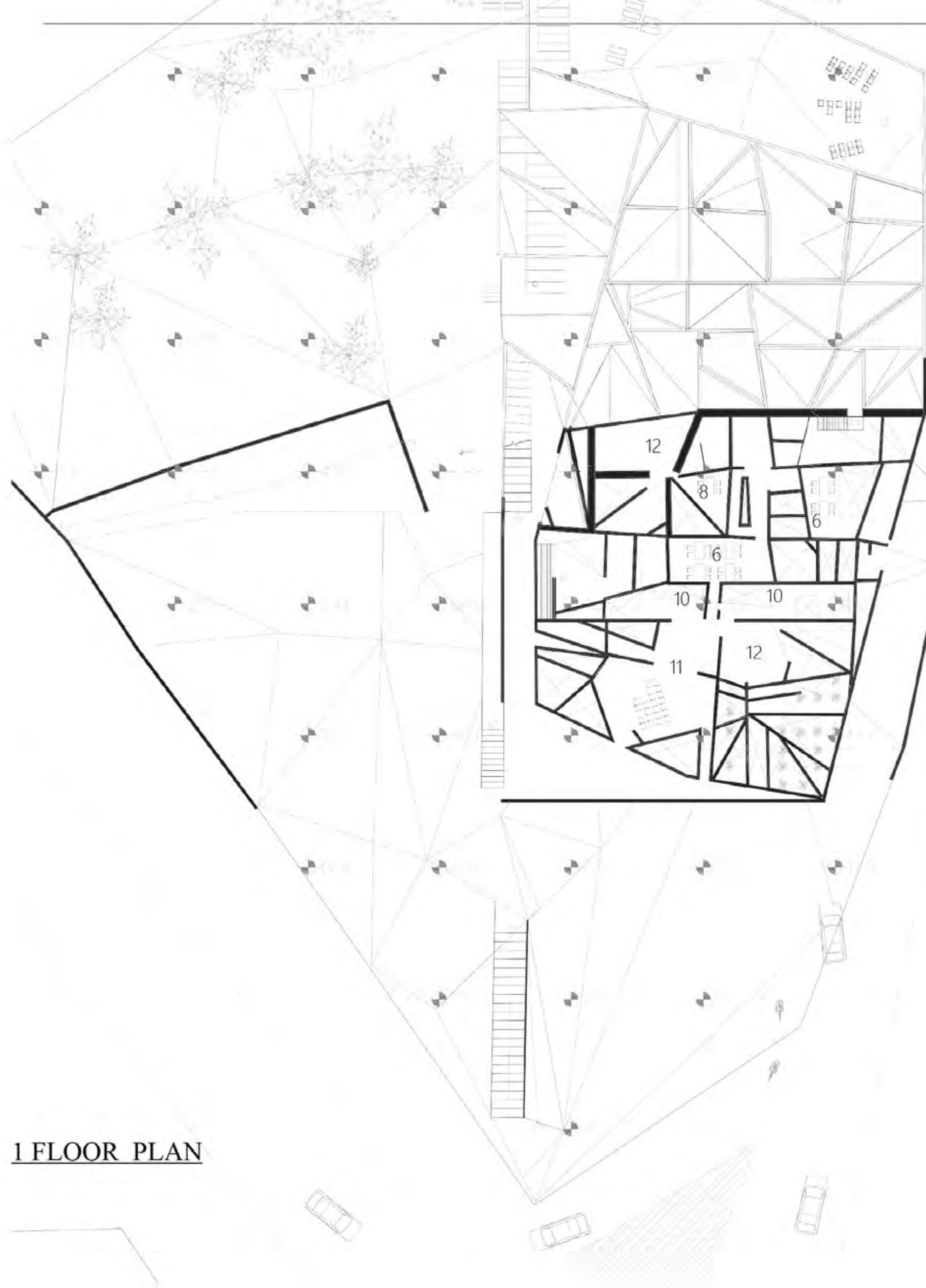


建築化山坡斷面

建築屋頂斷面

原先山坡斷面





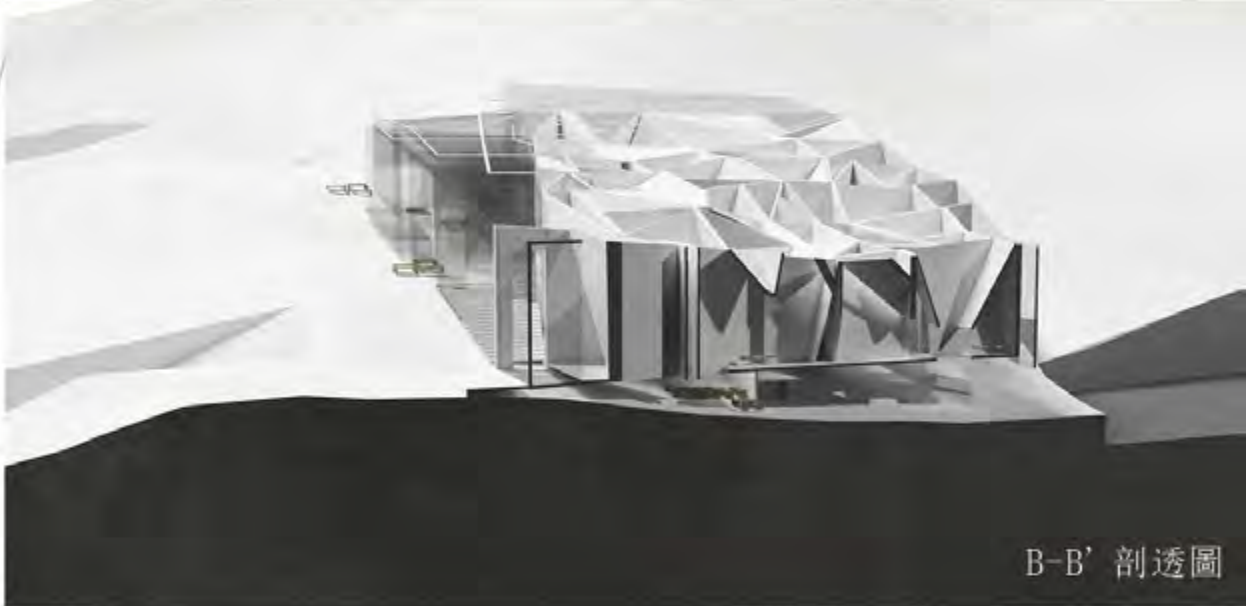
1 FLOOR PLAN

1F PLAN

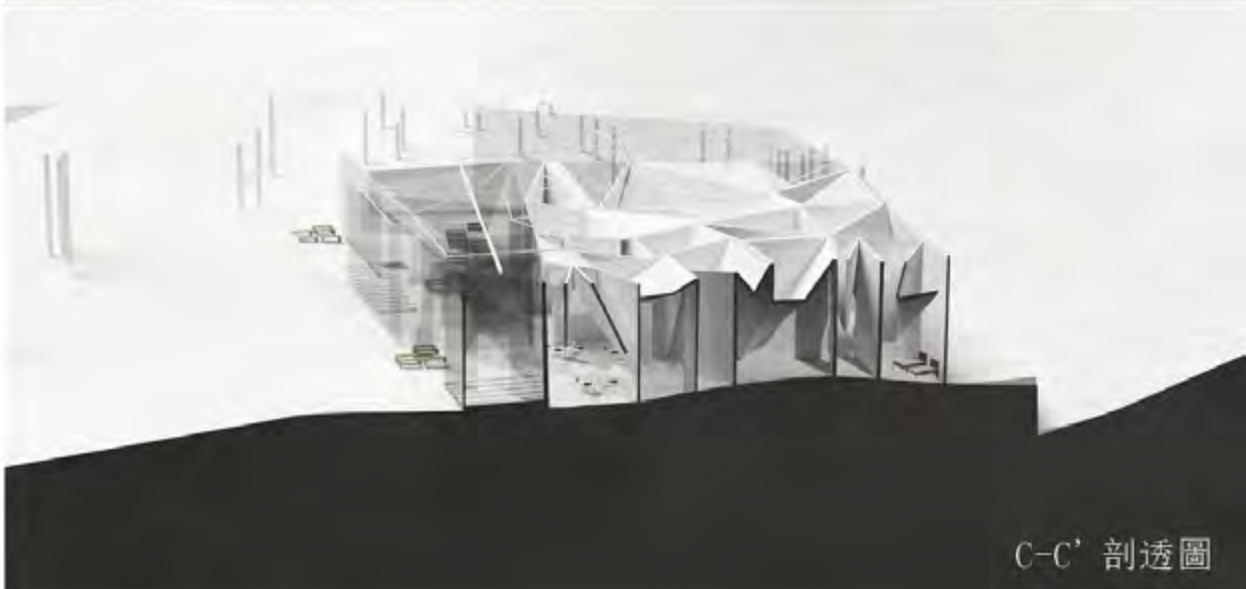
- | | | | |
|---------|----------------------|---------|---------------------------|
| 1.戶外小講堂 | /Outdoor Lecture Hal | 7.活動空間 | /Activity Space |
| 2.大會堂 | /Main Hall | 8.會議空間 | /Conference Space |
| 3.臥室 | /Bedroom | 9.用餐空間 | /Dining Area |
| 4.公共廁所 | /Restroom | 10.冥想空間 | /Meditation Space |
| 5.公共洗衣間 | /Laundry Room | 11.小講堂 | /Small Lecture Hall |
| 6.閱覽室 | /Reading Room | 12.抄經室 | /Sutra Transcription Room |



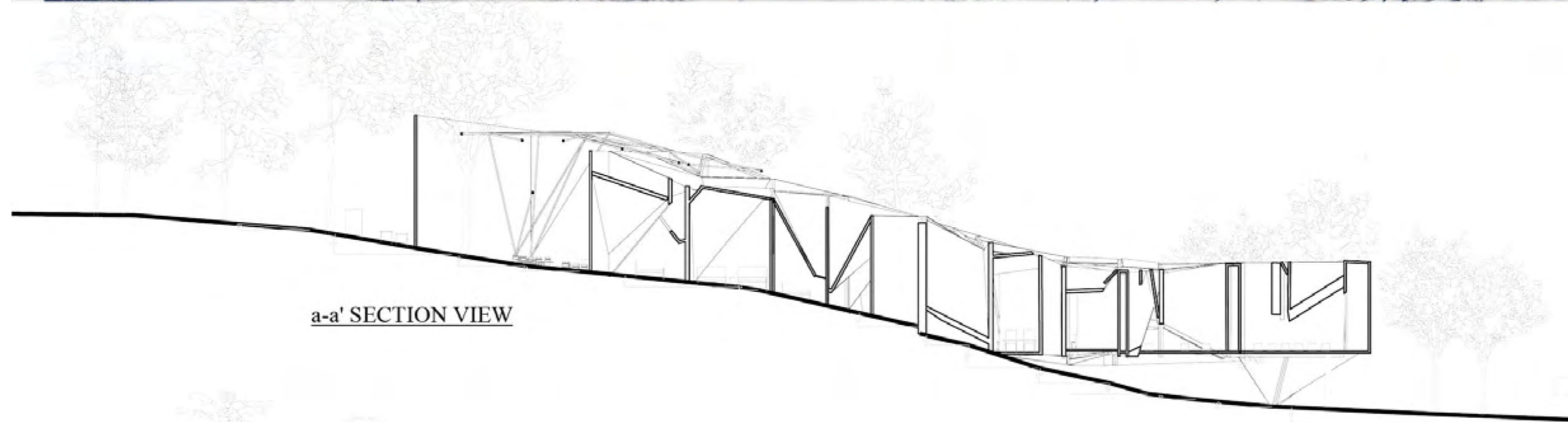
A-A' 剖透圖



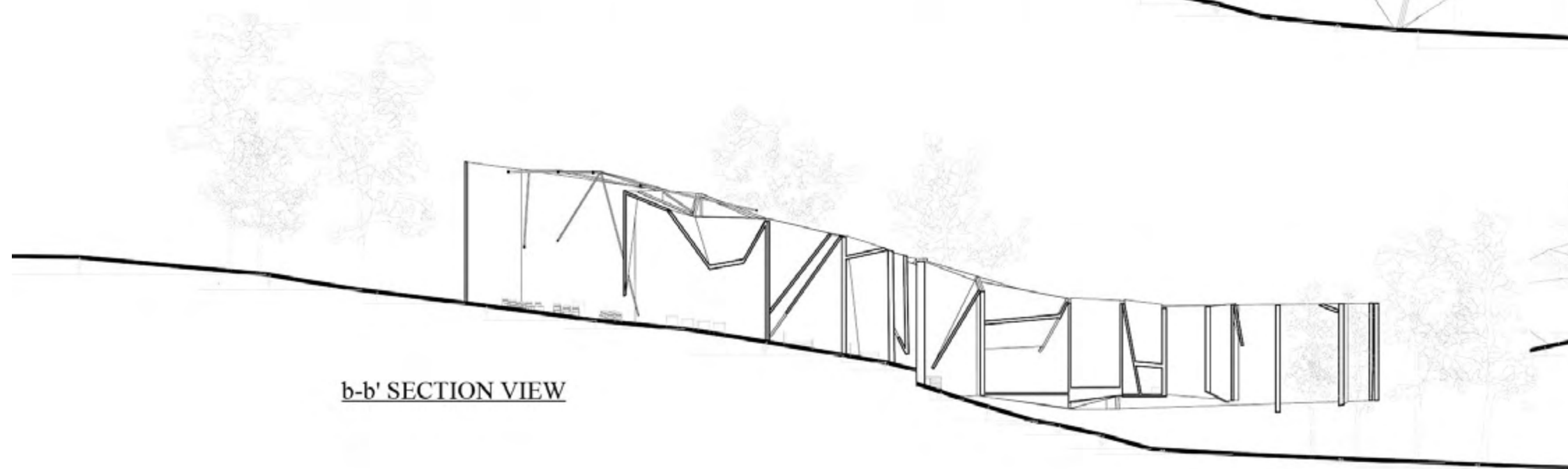
B-B' 剖透圖



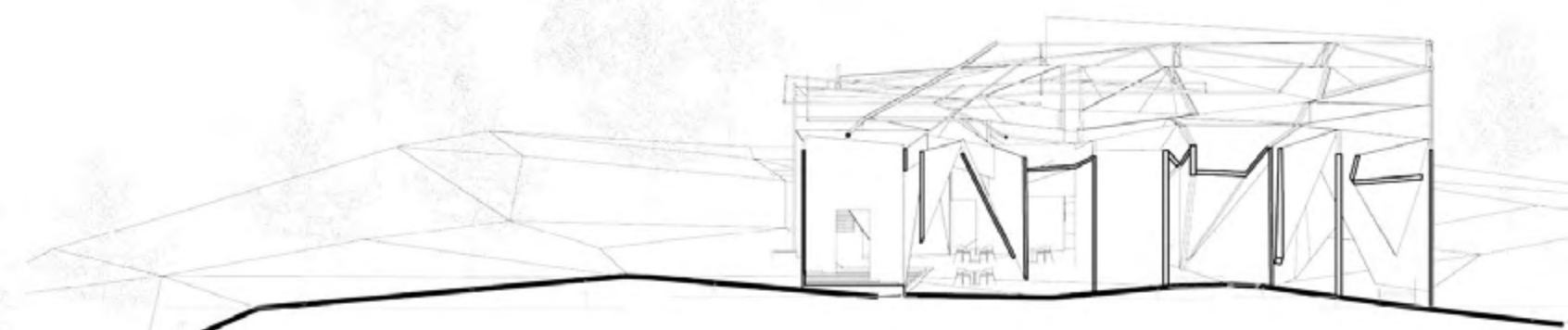
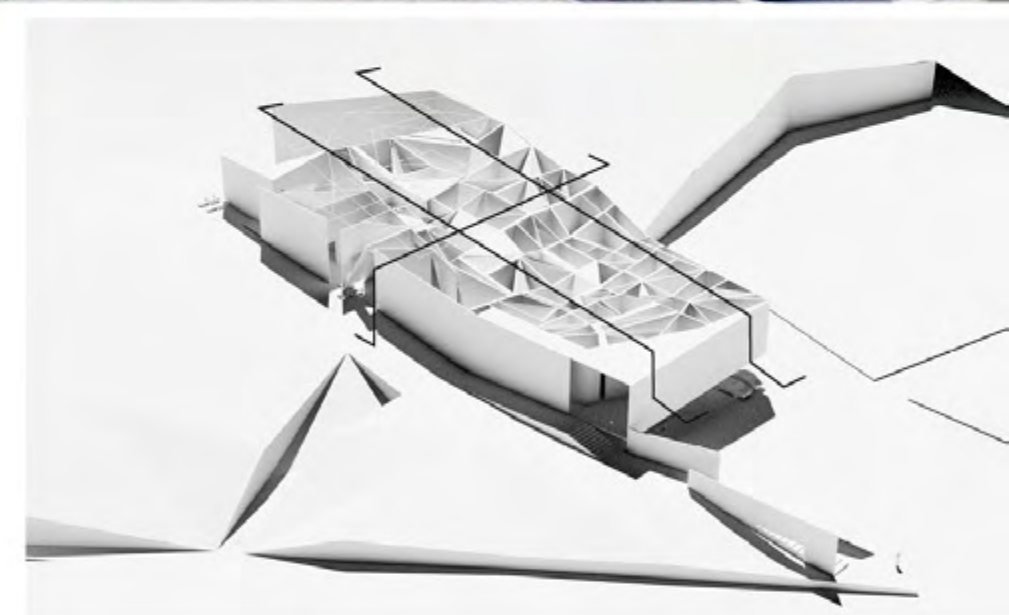
C-C' 剖透圖



a-a' SECTION VIEW



b-b' SECTION VIEW



c-c' SECTION VIEW



非石之家

NOT A ROCK HOUSE

JURY PRIZE | 評審團獎

國立成功大學 建築學系

設計團隊 | 王登業

指導老師 | 莊子儀

位於北輕井澤的森林小屋彷彿自岩石中誕生，以簡潔堅實的幾何語彙融入火山地景，轉換雄偉的火山森林成精緻的居住空間。

核心庭院浴池承載寧靜大自然，平衡私密與開放，空間由內向外延展，串聯靜謐的沐浴區到家庭共享的公共場域，創造開放流動的空間體驗。斜屋頂引入 270 度火山岩林景觀，生活與自然無縫結合，彷彿可觸碰壯麗巨石。格柵牆模糊浴池與生活區界線，溫泉蒸汽與火光交織，創造曖昧透明感。豐富幾何般的屋頂如多面鏡，放大人在森林中的感官體驗，增添神秘氛圍。

This forest cabin in North Karuizawa appears to emerge from the rocks, with simple and solid geometric forms that blend into the volcanic landscape, transforming the majestic forest into an intimate living space.

At its core, a courtyard bath carries the tranquility of nature, balancing privacy and openness. The space extends outward, linking the serene bathing area with communal zones, creating a seamless and flowing experience. The sloped roof captures a 270-degree view of the volcanic rock forest, merging daily life with nature as if the massive stones are within reach. Lattice walls blur the boundary between bath and living areas, while hot spring steam and firelight intertwine to create a soft transparency. The richly geometric roof acts like a multifaceted mirror, amplifying the sensory experience of being in the forest and adding a layer of mystery.



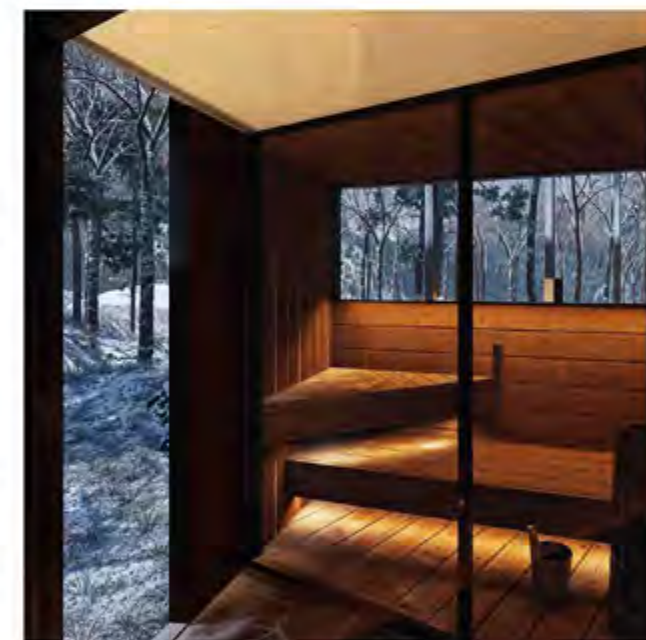
SIDE ELEVATION



STAIR WITH VOLCANAL ROCK VIEW



BEDROOM IN FOREST
the tranquil bedroom immersed in the forest, featuring an open roof design that frames the surrounding treetops. Natural light filters gently through the slatted beams, creating a seamless connection with the outdoors. The warm wood tones of the interior blend harmoniously with the greenery outside, offering a serene escape. Minimalist furnishings enhance the room's simplicity, allowing the natural beauty and peaceful atmosphere of the forest to take center stage.



SAUNA
This is a cozy sauna room with warm wooden interiors, featuring large glass windows that offer a stunning view of a snowy forest landscape. The contrast between the cold, serene winter scene outside and the inviting warmth inside creates a peaceful and relaxing atmosphere.



KITCHEN
a kitchen space framed by the forest. The open triangular skylight above enhances the connection to the surrounding nature, letting natural light flow in and framing the trees outside. In the distance, the dining area blends harmoniously with the forest view, offering an immersive dining experience. The geometry of the ceiling and skylight creates dynamic lines that draw the eye to the treetops, bringing the outside environment into the heart of the interior space.



DINING SPACE
the serene dining space nestled in the heart of the forest, with large glass windows offering an unobstructed view of the surrounding trees. The wooden interior blends seamlessly with the natural environment, creating a warm and inviting atmosphere. The minimalist design allows the beauty of the forest to be the focal point, while the open, airy layout enhances the connection between the

SECTION B S1/100



SHIFTING SCALE FROM THE ROCK FOREST TO THE FOREST CABIN

In this rugged landscape, born of volcanic activity, the forest cabin uses its upward-tilting Corten folded-plate roof to create a **funnel-like vessel, magnifying the human experience of the forest**. This invites complete immersion in the grandeur of the volcanic rocks and tall trees that surround the natural setting. **The circular indoor circulation** enhances spatial functionality while guiding a transition from the monumental scale of nature to the finer details of everyday life. The minimalism of the geometric lines and the modern timber construction creates a **dynamic framing of different angles and shapes throughout the space**. As you walk through, the views of the forest constantly change, like wandering in an ancient stone forest.

台北城市博物館—公民場域再造

THE CIVIC REVITALIZATION OF TAIPEI CITY MUSEUM

JURY PRIZE | 評審團獎

國立臺北科技大學 建築系

設計團隊 | 陳秉寬

指導老師 | 陳長忻



2023 年「人類自由指數 (Human Freedom Index, HFI)」中，台灣為亞洲區最自由的國家。生活在這片土地的人們來自不同地區的高山、平原、海洋，「自由」是將人們緊系在一起核心價值。而在台灣人追尋自由的歷程中，台北作為過去封建威權及現今的政治中心，是見證自由化推進的重要的場域。

從 1980 年代戰後經濟起飛之後，社會開始對威權體制產生質疑，再一次次的流血衝突之後，解嚴開放（1949-1987）使阻礙民主社會發展的高牆崩解，台灣才真正地體驗到解放體制後的自由。台北，作為台灣面對威權的第一線，來自台灣各地、抱持同樣理想的人們，他們對於自由的熱望一次次為理想抗爭，被各種文字、繪畫、雕塑等藝術創作刻印著。2000 年後，網路世代的來臨加速全球化的進程，雖然更多元聲音；然而，龐雜且瞬息的資訊流通與消逝，使得新世代雖享受過去民主自由抗爭的成果，但對其追求自由的歷程

的理解不再深刻，甚至無法產生共感。這段記憶在歷史的流逝下，如同在墓園等紀念場域中不再被人記得石碑、雕像背後的精神故事。

了解台北在台灣民主化發展脈絡後，此設計希冀「城市博物館」除了作為「城市品牌與認同」、「文化觀光產業振興」等政治與經濟目的外，能夠作為連結城市及市民記憶的橋樑，使這座博物館具有一個觀察、紀錄及保存各時代人們對自由的表述的場域，體現公民之聲的可貴並促使民眾對自由價值的思辨。

2023年「人類自由指數」(Human Freedom Index, HFI)中，台灣與亞洲最自由的國家。生澁在烽火土地的人們來自不同地區的難民、平壤、海軍、自由，是難人們繫在一根核心價值。而在台灣人能得自由的歷程中，台北作為過去對建國建統治及變遷的聲浪中心，是見證自由與權力的重要場域。

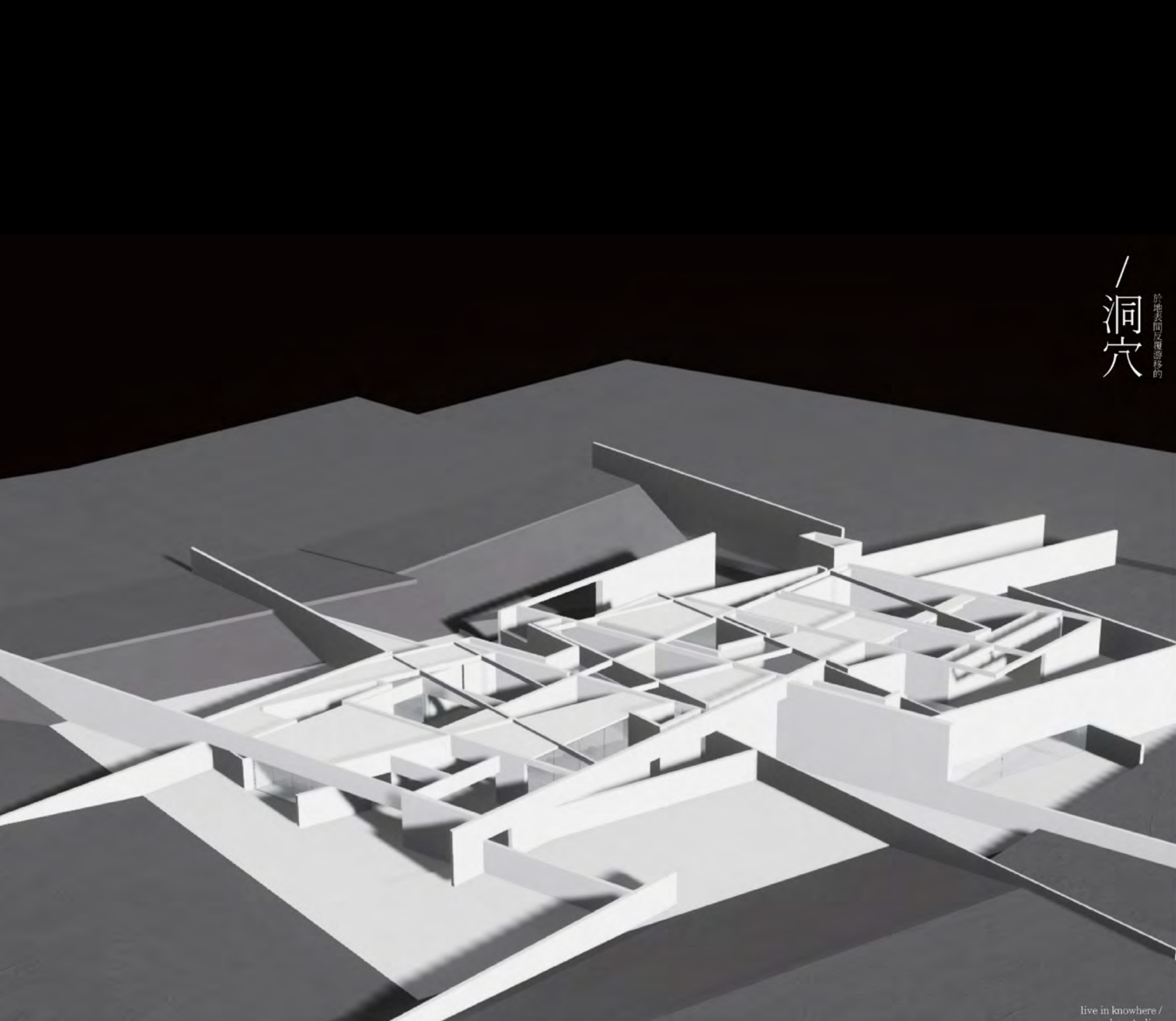
了解台北在經歷民主化發展脈絡後，此設計充滿「城市博物館」除了作為「城市品牌識別圖」，「文化觀光產業發展」等政治與經濟步調的目的外，能夠作為連結城市及市民記憶的橋樑，使這座城市對有一整觀察、記錄及保存各種代人們對自由的思考與領域。

籍。並將不同時代以日本為主體的多元藝術創作做為空間背景，除了對過去沉重深刻的歷史事件創有另外一面表達自由價值可貴，也進一步容納過去歷史，表現當代公民之聲價值，以及籌寫未來的「自由」風貌。

- 志寧路單車徑、行人車路混雜
- 公車停泊空間不足，影響車流
- 客運集中怡和中心，加壓道路
- 行人眾多但空間不足，點線不
- 無綠風避雨休息環境
- 未能給予的都市門面形象

- 提出舊區門戶計畫整體車行交通(轉運站與公車系統、公共單車系統等)與公共單車及公車接駁調
- 以立行人系統以及單車專用道(約40%~30%)立體行人系統(歷史舊區)進行全場站無縫接及人行環境整備
- 舊區門戶計畫整體單車系統及利用田調無縫接駁
- 提出舊區門戶計畫主路各條線之街景是統一、發展計畫以及舊區商業更新計劃

Situated within the "Taipei West Gateway framework," the museum's location at the intersection of Zhongshan South Road and Zhongxiao West Road traces back to the administrative boundaries delineated by Taipei City walls during the Qing Dynasty.



/ 洞穴

於地表間反覆游移的

於地表間反覆游移的 / 洞穴

lived in knowhere / nowhere to live

MERIT AWARD | 優選獎

國立臺南藝術大學 建築藝術研究所

設計團隊 | 林育德

指導老師 | 王為河

我們對建築該怎麼樣去信仰的這件事情，基於自身對建築的印象而在游移的過程中以各種方式對空間反覆進行堆疊，而在最終回歸至信仰的本質上。

在修道院之中，作為信仰的形象在空間中的反覆游移的過程，在其中所產生的「生活」而逐漸形成一天的路徑，而修士便以存在於路徑當中的那些能夠被識別的符號作為空間中的指標，使人能在任何時刻得知自身在建築當中的方位，從開始到游移結束之時，信仰已經在某種程度上對這陌生的所在產生了一定程度的理解，而在空間之間游移的過程中，建築的本體也就在那之後成型。

Our belief in architecture stems from our impressions of it—through the process of drifting, we repeatedly layer space in various ways, ultimately returning to the essence of faith itself.

Within a monastery, the image of faith continuously drifts through the spatial experience, and through this repetition, a rhythm of daily life begins to emerge. This rhythm gradually forms the path of a single day. Along this path, the monk identifies symbols—markers within the space—that guide one's orientation in the architecture at any given moment. These symbols allow the monk, or any inhabitant, to navigate the space with a sense of certainty. From the beginning of this movement to its eventual end, faith starts to establish a certain understanding of this unfamiliar place. Through the ongoing movement between spaces, the very body of architecture takes form—not as a static object, but as something born from the interaction between belief, movement, and the traces of life inscribed into space.

走讀灣麗

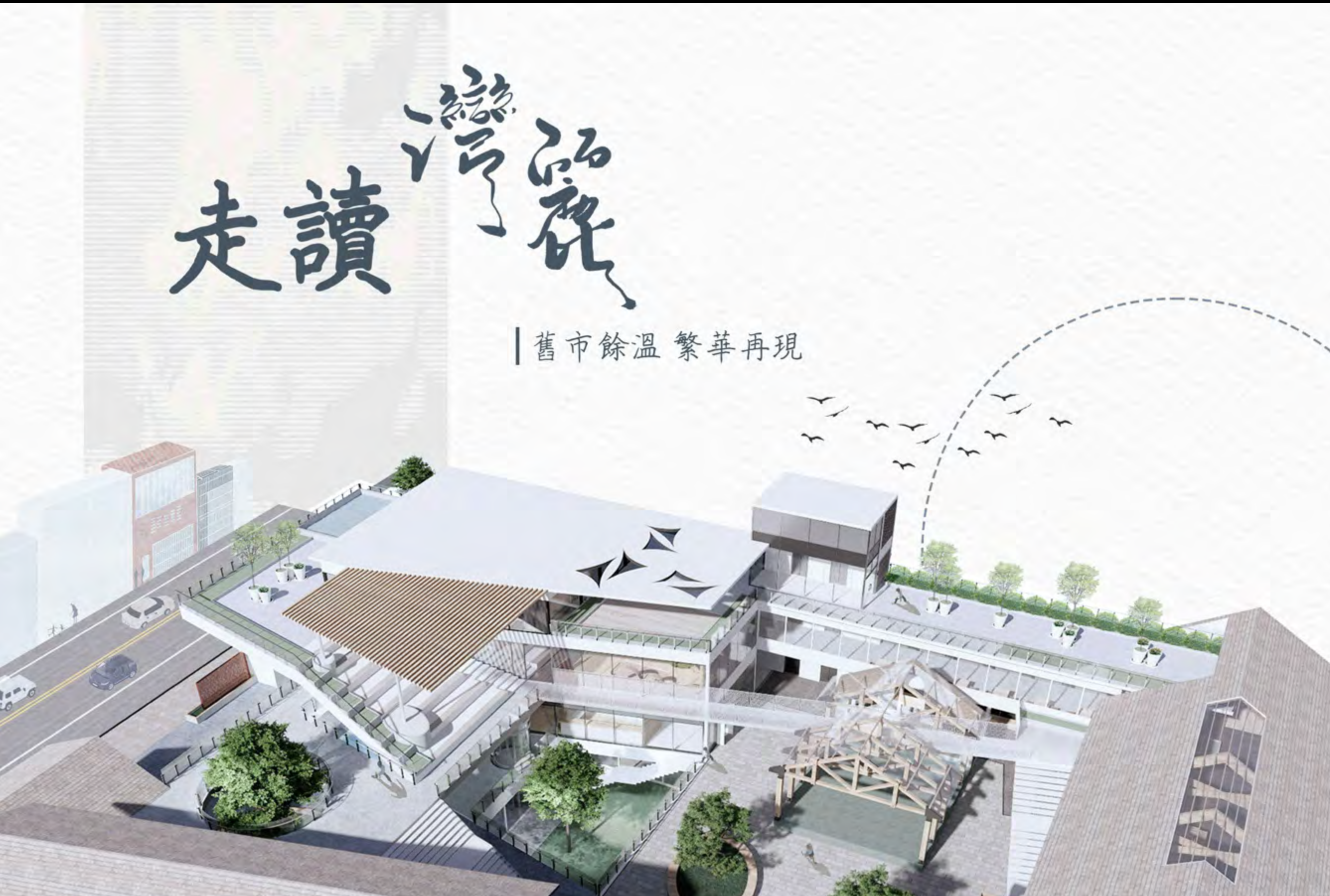
Roaming Wanli

MERIT AWARD | 優選獎

樹德科技大學 室內設計系

設計團隊 | 白雅涵 / 張永樂

指導老師 | 紀順堂



在滿足傳統市場機能的前提下，融合歷史建築與現代營運模式，打造多元交流平台，串聯世代情感。

設計以原有建築軸線鏡射中介空間，延伸至新建築，營造融合空間體驗，同時引入立體公園概念，補足周邊綠意，創造層次豐富的休憩區與獨特洄游路徑，並保留歷史語彙，透過玻璃、混凝土、鋼構與實木等材質對比，柔化古今邊界，創造出和諧的視覺效果，讓每個細節都在講述空間的故事，空間中也重現苑裡編織特色，賦予傳統市場溫度及現代感，延續舊時光痕跡，注入當代活力，使市場兼具人情味與現代感，讓歷史微光於新建築中持續閃耀。

On the premise of satisfying traditional market functions, we integrate historical buildings with modern operating models to create a diversified communication platform and connect the emotions of generations.

The design uses the axis of the original building to mirror the intermediary space and extend it to the new building to create an integrated spatial experience. At the same time, the concept of a three-dimensional park is introduced to complement the surrounding greenery, create a layered rest area and a unique migratory path, and retain historical vocabulary. Through the contrast of materials such as glass, concrete, steel structure and solid wood, the boundary between ancient and modern times is softened to create a harmonious visual effect. Every detail tells the story of the space. The space also reproduces the characteristics of Yuanli weaving, giving the traditional market warmth and modernity, continuing the traces of the old times and injecting contemporary vitality, making the market both humane and modern, and allowing the historical light to continue to shine in the new building.

■ 創意設計競賽得獎作品



音樂設計類

字建形象最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎



陳建騏

音樂人

評審召集人

今年參賽作品除了技術較為成熟，也有非音樂科系學生參賽。我們鼓勵三點：一是技法與主題掌握到位，二是同一段畫面能展現不同的故事詮釋，三是即使沒接受學院派訓練，也能運用電腦與軟體創作想像中的音樂。而 AI 工具在配樂軟體已被廣泛應用，比如現在的編曲軟體可以協助判斷剪接點，AI 不是負面的，而是強化創作的輔助，核心仍在創作者的想法與判斷。這個比賽不僅能聽到同學們多元的創作，進入決賽更能與業界交流，我也從中得知年輕世代對音樂的想法，鼓勵大家踴躍參加。



羅恩妮

完美聲音 / 音樂總監

評審

今年的作品展現出更強的野心，整體來說相當有趣。不過，看作品介紹時我常覺得「想法多於聽覺了」，建議重新思考想法與實現的平衡。主辦單位提供的影片素材都一樣，如何展現個人特色，是一大挑戰。在有限篇幅內，盡可能的專注想法，讓想說的事情非常明確，一次想說的事情太多，反而會讓人失去興趣。參考別人的意見固然重要，但也不必盲從，我很期待看到配樂者個人的情感、個性與想法。千萬不要覺得配樂只是附屬，配樂就是你自己正在做的事情，要把自己放的很公平的位置，鼓勵大家持續嘗試各種可能性。



王希文

瘋戲樂工作室 / 藝術總監

評審

今年很開心看到更多配樂創作者參與，作品普遍技巧成熟，但有時候我們反而覺得太成熟了，成品少了一點驚喜。我們理解在學習階段會臨摹喜歡的作曲風格，但也想鼓勵大家，可以嘗試去做出自己想說的話，發展屬於自己的風格與配器選擇。像是空拍影像的配樂一定要磅礴正向嗎？是否能用音樂做出與眾不同的詮釋？配樂不見得只是服務影像，它與影像的關係不只是「加法」，而是「乘法」，可以產生新的東西，我很期待更多對配樂有熱情的朋友參與這個競賽。



楊易修

跨界音樂製作人

評審

我評選時會考量整體性，包括音樂製作的成熟度、樂器選擇、頻率安排、後製效果與混音品質，還有創作理念與初衷。作品具備完成度的基礎上，建議大家可以精進現有樂器的 MIDI 製作，探索有興趣且獨特的聲音，進而發展個人風格。若有意深入配樂這個領域，錄音跟混音是必備的能力，可以多到錄音室，先從小的、單一的樂器開始，與樂器培養感情、跟樂手甚至業主溝通，未來如果有機會，可以往這方面發展。



張學瀚

聲子音樂工作室 / 負責人、配樂家

評審

當配樂與畫面契合，音樂內容有獨特性，就能吸引我們的目光，合聲、配器、運用音色上的能力，是否幫助影像敘事及推動節奏，也是我評分的重點。因為現在資訊越來越發達，取得各種音色的技術不難，但畫面感需靠經驗累積，建議大家多聆聽國內外配樂家如何引導畫面，如表達角色沒說出口的潛臺詞。現在技術是基本配備，期待未來大家創作時能掌握「留白」，讓畫面與聲音保有呼吸感，提升整體聽覺層次。



配樂影像已由設計團隊取得授權

特務 327

Agent 327

輔仁大學 音樂學系

設計團隊 | 許愷育

指導老師 | 張家瑀

BEST OF THE BEST | 宇建形象最佳設計獎

《Agent 327》改編自荷蘭漫畫家馬丁·洛德威克的諜報喜劇漫畫，講述特工 327 調查理髮店、對抗宿敵 Boris 的精彩行動。本片作為長片電影前導預告，成功在全球動畫圈引起迴響，展現出 Blender 基金會在動畫電影敘事上的野心與創新。

配樂採主題動機（Leitmotif）手法，以 E 大調藍調音階為基礎，運用鋼琴與打擊樂營造緊張神秘氛圍。反派 Boris 則以大鍵琴與爵士管弦樂結合，創造混合且不協和的聲響，強化角色個性與劇情張力，整體配器巧妙，情緒層次分明。

Agent 327 is adapted from Martin Lodewijk's Dutch comic series, following the quirky secret agent as he uncovers the mystery behind a barbershop while facing his nemesis, Boris. Released as a short teaser by the Blender Foundation, the film aims to pitch a full-length feature, generating major buzz for its humor, style, and cinematic ambition.

The score employs leitmotif techniques with E major blues scales, using piano and percussion to evoke suspense and intrigue. Boris's theme, built from harpsichord and jazz orchestration, introduces an unsettling tone that highlights his villainous nature. This musical contrast enriches the narrative, enhancing both character dynamics and emotional depth.





配樂影像已由設計團隊取得授權

2025 青春競賽主辦提供影像之配樂作品

Music Composition for Provided Footage – 2025 Youth Competition

JURY PRIZE | 評審團獎

國立臺南藝術大學 應用音樂學系

設計團隊 | 邱佑明

指導老師 | 吳鴻樂

〈青春 CF〉中以不斷流動的「線」展現收縮、融合、分支與流動等意向，恰與「水」的特性相仿，嘗試融入「水」的印像在編曲與聲音設計之中，強調動態起伏的段落。

〈Sorry Means Nothing〉中實驗性的動畫表現，比起悲傷的敘事，個人感覺更多著重對於「破壞」的隱喻，配樂也跟隨其後，直笛的奇異旋律彷彿在暗示純真底下某些事件的開端；兩支破音嗩吶帶出情緒高漲的撕裂表現；合成器的雜訊好像是某種進入潛意識狀態浮動感情的碎屑……我並不知曉創作者的動機及背後的故事，僅試著以聲音表現的方式加強對劇情表達的直觀感受。

In Youth CF, the ever-flowing "lines" depict ideas of contraction, merging, branching, and movement—qualities that closely resemble the nature of water. I attempted to incorporate the impression of "water" into the arrangement and sound design, emphasizing dynamic and fluid transitions between sections.

In Sorry Means Nothing, the experimental animation seems to suggest, at least to me, not a sorrowful narrative but rather a metaphor for destruction. The music follows this interpretation: the recorder's strange melody hints at the beginning of something hidden beneath innocence; two distorted suonas express emotional rupture at its peak; and the synthesizer's noise resembles fragments of drifting emotions, like remnants from a subconscious state. I don't claim to know the creator's original intent or backstory—I simply tried to amplify the visceral impact of the scenes through sound.

喚春者

Spring

輔仁大學 音樂研究所

設計團隊 | 葛家瑄

指導老師 | 張家瑀

這是一首為魔法童話風格畫面創作的管弦配樂，描繪春神化身的小女孩與忠犬踏上冒險，喚醒沉睡於冬霧中的森林巨獸，讓大地重現生機。

樂曲以主導動機貫穿全曲，並以模進的方式層層回扣主題，搭配不斷轉換的調性與豐富的配器，展現壯麗、神秘、緊張與溫暖等情緒。從晨霧中柔和弦樂與木管鋪陳，到低音鼓與銅管烘托峽谷壯闊，再到懸疑的雙簧管與劇烈不協和聲響表現中途的意外，最終回歸宏偉主旋律，展現春天降臨的希望與重生。

This is an orchestral composition created for a magical fairytale-style scene. It portrays the journey of a little girl, the embodiment of the Spring Goddess, and her loyal dog as they set off on an adventure to awaken a slumbering forest giant hidden within the winter fog, bringing vitality back to the land.

The piece is unified by a leading motif that recurs throughout, gradually developing through modulation and layered restatements of the theme. With constantly shifting tonalities and rich orchestration, it evokes a range of emotions—from grandeur, mystery, and tension to warmth. The music begins with gentle strings and woodwinds painting the morning mist, followed by deep drums and brass conveying the vastness of a canyon, then moves into suspenseful oboe lines and sharp dissonances depicting an unexpected twist. Ultimately, it returns to the majestic main theme, expressing the hope and rebirth brought by the arrival of spring.

配樂影像已由設計團隊取得授權

小野貓與鬥牛犬

Kitbull

輔仁大學 音樂學系

設計團隊 | 郭俊宏

指導老師 | 張家瑀



配樂影像已由設計團隊取得授權

《Kitbull》是 Pixar 於 2019 年推出的動畫短片，由 Saschka Unseld 執導，講述一隻被遺棄的小貓與一隻受虐的小狗在城市相遇，建立深厚友誼並找到歸屬。影片以細膩的敘事與觸動人心的情感廣受好評，展現 Pixar 精湛的動畫技術，並傳遞關懷動物與珍惜情誼的訊息。

影片開場，小貓無意間撞倒瓶罐，滾動的瓶蓋吸引了牠的注意，最終滾向小狗的方向。音樂運用鋼琴的破碎音色呈現小貓的俏皮個性，旋律為 c-c-d-e-g-f#，並輔以弦樂與預置鋼琴增添層次感，模擬瓶蓋滾動的動態感。隨著劇情發展，小貓與小狗開始玩耍，但小狗的吠叫嚇跑了小貓，隨後被主人趕出來。音樂以巴松管演奏狗的動機，並與貓的旋律對話，展現互動。當小狗試圖幫助受傷的小貓卻被誤會時，音樂由大調轉小調，節奏變慢，低音弦樂 pizzicato 營造猶豫與緊張感。後續小貓關心受傷的小狗，兩者逐漸和解。音樂透過弦樂與鋼琴對話展現情感變化，弦樂旋律柔和，象徵修復關係。調性由小調轉為大調，拍號變化使音樂更具流動感與溫馨

氛圍。當主人出現，小貓鼓勵小狗逃離，最終成功逃出並被好心人收養。音樂節奏加快，低音弦樂 pizzicato 強化拍點，spiccato 與 piccolo 半音 trill 營造緊張感。結尾以長笛與巴松管演奏貓與狗的主題動機，回歸平靜，畫下溫暖的句點。

Kitbull is a 2019 Pixar animated short film directed by Saschka Unseld. The story follows an abandoned kitten and an abused puppy who meet in a city corner, forming a deep bond through mutual care and protection, eventually finding a sense of belonging. The film has received praise for its delicate storytelling and heartfelt emotions, showcasing Pixar's exceptional animation skills and conveying a message of animal welfare and the value of friendship.

At the beginning of the film, the kitten accidentally knocks over a bottle, and the rolling cap catches its attention, ultimately rolling towards the puppy. The music uses a broken piano sound to represent the kitten's playful nature, with the melody being c-c-d-e-g-f#, accompanied by strings and preset piano to add depth, mimicking the dynamic motion of the bottle cap.

As the story progresses, the kitten and puppy begin to play, but the puppy's barking scares the kitten, which is then kicked out by its owner. The music

employs the bassoon to represent the puppy's motif, interacting with the kitten's melody. When the puppy tries to help the injured kitten but is misunderstood, the music shifts from a major to a minor key, slowing down, with pizzicato bass strings creating a sense of hesitation and tension.

Later, the kitten shows concern for the injured puppy, and they gradually reconcile. The music features a dialogue between strings and piano, reflecting the emotional shift. The tonality moves from minor to major, and changes in time signature enhance the fluid and warm atmosphere.

When the owner appears, the kitten encourages the puppy to escape. The puppy eventually escapes and is adopted by a kind person. The music accelerates, with pizzicato bass strings accentuating the beats, while spiccato and piccolo trills create tension. The piece concludes with flute and bassoon playing the themes of the kitten and puppy, bringing the music back to a peaceful resolution, ending on a warm note.

翻滾吧音樂、瘋狂世界

Let's Get Rolling、Mad World

國立臺灣大學 戲劇學系

設計團隊 | 陳俐安

指導老師 | 徐啟洋

翻滾吧音樂：

希望透過聲音具象化影片中的動感與材質變化，讓觀眾在聆聽時彷彿身歷其境，與線條和球體一同律動。因此，在節奏設計上，我特別做出了相應的選擇，以強化視覺動態與音樂之間的連結。

瘋狂世界：

這次的作品融合了多種聲響與合成器，特別運用了太陽能合成器來創作。這種透過光產生的聲音，呼應了影片後段主角從太陽前接住自己的畫面，讓聲音與敘事產生連結。兔子們的聲音，以及主角紛擾的思緒與意念，也大多由此生成。音樂的結構設計對應主角的兩段受傷經歷，並透過音色與質地的變形，重現她困於內心世界時不斷回想的狀態。由於採用大量實驗性音效，因此在配器上，我選擇以少量但極具表現力的樂器來呈現核心情感。最後，當溫馨可愛的場景瞬間轉變為驚悚不安時，我也再次透過相同旋律、不同音色的設計，強化主角心理狀態的急遽轉折。

Let's Get Rolling:

I aim to use sound to materialize the dynamic movement and textural changes in the film, allowing the audience to feel as if they are experiencing it firsthand—moving along with the lines and spheres. Every element in the animation, from its fluid transitions to its sudden bursts of energy, has a sonic counterpart that enhances its visual impact. I made specific rhythmic choices to synchronize with the shifting pace of the visuals, ensuring that the music not only accompanies but also accentuates the sense of momentum and progression. By carefully layering percussive textures and rhythmic pulses, I sought to create a soundscape that feels organic and immersive, pulling the listener deeper into the motion of the film.

Mad World:

This piece blends diverse sounds and synthesizers, with a focus on a solar-powered synth. Sound generated by light plays a key role, echoing a pivotal scene where the protagonist catches herself in front of the sun—linking sonic elements with the film's narrative arc. The voices of rabbits and the protagonist's chaotic inner thoughts were created using this synth, giving them a subtly disturbing quality.

The music's structure mirrors her two traumatic experiences, using timbral and textural shifts to evoke the sensation of being trapped within her memories. The contrast between organic and synthetic sounds heightens her emotional disorientation.

Given the experimental nature of the sound design, I chose minimal yet expressive instrumentation to leave room for the emotional weight of each moment. Toward the end, as a seemingly whimsical scene darkens, the same melody is reintroduced with altered timbres—distorted and reshaped—to reflect the protagonist's psychological unraveling and signal the dramatic tonal shift.

僅供青春設計節競賽使用

配樂影像已由設計團隊取得授權

(1) 音速維度，青春脈動 (2) 聲影翱遊，青春無垠

Sonic Dimension, Youthful Pulse 、Wings of Sound and Sight, Boundless Youth

國立清華大學 教育學院學士班

設計團隊 | 李美昀

指導老師 | 許禎倪 / 陳仕桓



僅供青春設計節競賽使用



配樂影像已由設計團隊取得授權

(1) 音速維度，青春脈動

以「音速維度，青春脈動」為核心概念，融合速度與空間感，展現年輕創意的生命力。音樂設計上，豐富的電子音色與合成音效相互交織，營造既爆破又神秘的氛圍。以略帶頑皮的音樂做襯底，展現年輕世代的動感與活力；透過與「延遲」技巧，讓音樂彷彿穿梭於不同維度，強化視覺的空間變化與流動感。同時，音色選擇上特別加入低頻共鳴，呼應「脈動」的概念，讓整體音樂更具張力，一場關於速度、能量與青春精神的聲音旅程就此展開，期待能夠讓觀眾在音速的維度中，「聽」出青春的無限可能！

(2) 聲影翱遊，青春無垠

配樂核心概念來自「飛行感」與「視覺與聲音的交織」，盼透過音樂模擬空拍畫面帶來的自由與活潑，勾勒出駁二藝術特區的城市脈動，故選擇清脆的鋼琴音色作為主旋律，弦樂為襯底，營造天空般的開闊感，搭配具律動的節奏，象徵青春創作者的活力與豐富

創造力。音樂層次隨畫面推進而變化，從序幕揚起的鳴笛之聲，果斷切入輕快的動感節奏與略帶空靈的合成器元素，並以聲音的共鳴做收尾，象徵夢想走向無限可能的未來，一場意猶未盡的翱遊。同時，亦運用環境音效與聲道動態來強調景物的穿梭感，使音樂與影像更加融合，增強觀眾的沉浸式體驗。

(1) Sonic Dimension, Youthful Pulse

Centered on the concept of "Sonic Dimensions, Youthful Pulse," this composition blends speed and spatial depth to capture the vitality of young creativity. Rich electronic textures and layered synth effects create an atmosphere that is both explosive and mysterious. Playful rhythms reflect the energy of the younger generation, while delay techniques evoke a sense of dimensional movement, enhancing visual flow. Deep bass resonances reinforce the idea of a "pulse," adding tension and drive. This is a sonic journey through speed, energy, and youth—inviting the audience to hear the infinite possibilities of youth within a new sonic dimension.

(2) Wings of Sound and Sight, Boundless Youth

With "Wings of Sound and Sight, Boundless Youth" as the theme, this music captures the urban pulse of Pier-2 Art Center and the boundless creativity of youth. Inspired by flight and the fusion of sound and vision, the composition evokes the freedom of aerial cinematography. A crisp piano melody leads, supported by lush strings for an open, sky-like feel, while rhythmic beats symbolize youthful energy and creativity. The arrangement evolves with the visuals, starting with a ship horn, transitioning into an uplifting rhythm with ethereal synths, and closing with a resonant fade, symbolizing limitless possibilities.

Pretty Pickle

Pretty Pickle

國立臺北藝術大學 音樂與影像跨域學士學位學程

設計團隊 | 蕭奕甯



配樂影像已由設計團隊取得授權

本片配樂以爵士輕管弦樂為基底，營造出美式復古餐廳的世界觀，並融入合成器與電子音效，呼應劇中變身裝置的機械魔法元素。主角主題音樂採用輕快的爵士風格。在裝置失靈到失控的過程中，音樂漸漸轉為失落、滑稽與混亂，以不和諧的和弦與電子音色交錯搭配誇張的編曲。同時，也運用 Mickey Mousing 技巧來放大荒謬感，讓聲音與畫面互動更多。最終，主角靠自己的力量成功解決問題，音樂主題重新回歸，但比先前更加華麗、飽滿，象徵主角的成長與突破。

The score blends light jazz orchestration with American retro diner vibes, incorporating synths and electronic sounds to reflect the magical machinery of a transformation device. The protagonist's theme features a cheerful jazz style. As the device malfunctions, the music shifts to down, tense, comical chaos with dissonant chords and exaggerated arrangements. Mickey Mousing enhances the absurdity through close sound-image interaction. In the end, the theme returns more vibrant and rich, symbolizing the protagonist's growth and breakthrough.

■ 創意設計競賽得獎作品



策展實踐與展示設計類

印刷研究中心最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎



王耀邦

格式設計展策 / 總監

評審召集人

今年的作品可以明顯看出大家擅長和不擅長之處，而可以在空間、企劃和視覺這三個面向串接起來的組別，較能讓觀者感受到貼心與整體性。我也會關注展場中的空間設計與概念是否能在駁二這個場域呈現出力量與立體感。希望未來同學能更清楚地傳遞意圖與敘事，並展現企圖心，讓整體氛圍和各組作品更佳的融合。我會建議同學多參觀其他學校或是台灣各地的展覽，培養策展敏感度，從光線、氣味等細節感受展覽魅力，養成這樣的習慣進而豐富自己的創作思維。



黃偉倫

草字頭及草率季 / 創辦人

評審

畢業展的策展整合本來就具挑戰性，因為每一件個人作品的主題和視覺風格較為發散，難以聚焦整合，但也因此相對有趣，若能早期介入、協助規劃，有助於規劃出合適的展場設計。今年評分標準我以展覽的完整性為重，比如說展覽是有幫助到內容的傳達，並且讓觀者清楚瞭解展覽脈絡與資訊；其次才是對於材質整合、創意或視覺溝通語彙等細節表現。最後希望大家多交朋友互相給意見，鼓勵跨學系的合作、跨領域交流可以激發更多可能性。



陳彥安

沿岸制作 / 負責人暨創意總監

評審

展覽不應侷限於木工或輸出，試著用手邊的材料來做展場，不論使用環保永續的材料或將學校現有的設備轉化成新的樣貌，都是很值得鼓勵的。我在評分上看重的是完整性、細節度以及創意。可以理解學生畢製繁忙，很難把每一件事情規劃到最完整，但我會期許學生可以在發揮創意之下，慢慢地學習提高完整度。像青春設計節這樣的集體展覽，不同學校會放在一個場域裡面展出，如何表現自己的學校並展現整體一致與故事性，是一個好展覽的關鍵。



盧奕樺

0.00™ / 設計師

評審

多數參賽作品在策展意識上較為薄弱，可能是專注在個人作品，較少參與整體策展規劃。多位評審普遍重視作品的完整性，而我比較看重創新性，特別關注媒材如何與展覽主題相輔相成。此次展覽中，許多作品未能在第一時間清楚傳遞主題，較為可惜。策展人要從主題發想、主視覺設到展覽規劃，整合、兼容成員的想法，是一項有難度的挑戰。不過，正因為困難，更值得投入與嘗試。建議未來參賽的團隊，能更有意識地關注策展的整體性與主題連結。



吳孝儒

無氏製作 / 負責人

評審

今年是我第二次擔任策展類評審，整體觀察下來，感受到大家對策展的關注似乎有些減弱。走進一個展區時，從空間氛圍、主題邏輯到學生的講解熱情，班級是否具備凝聚力與投入程度，其實是能一眼感受到的。在科技進步的環境下，我們往往忽略了人與人之間的溝通與默契，而這正是策展中重要的一環。鼓勵大家未來更積極投入策展討論，參與任務分工與執行。無論是策略思考、企劃能力，還是團隊合作經驗，這些整合能力在未來的設計工作中，都是不可或缺的一塊。

國立雲林科技大學 創意生活設計系

指導老師 | 劉秉承



在新的世代我們擁有獨自創造話題的能力，用不一樣的形象和話題將隱沒在日常中的重要議題放大、擷取、取出獨特的頭條，致力於讓那些被忽略或未被發現的社會、人文與自然議題透過設計被重新看見，讓每一個觀眾都能從中感受到深刻的共鳴與啟發。用視覺語言將概念具象化，並結合創意與故事性，呈現出引人深思的獨特頭條。我們用色彩、結構、空間讓議題有了新的詮釋方式。

製造機的角色讓議題可以藉由設計的重塑與解構被看見新的亮點，不讓他掩沒在無人在意的角落裡。





正修科技大學 建築與室內設計系

指導老師 | 倪順成

我們今年的畢業班的主題是 " 續與敘 "，是有關建築與構築持續串連的構思，因此策展的主要概念以 " 串聯 " 及 " 延續 " 材料構件的探索，是一場關於材料、結構的空間實踐，透過鐵管這個元素，讓觀眾重新思考工業材質在當代設計中的角色。我們試圖打破傳統展示方式，讓展架不只是功能性的支撐，更成為展覽的一部分，使結構本身成為美的展現，並配合混凝土、木料等不同材質的結合，隱喻建築主體的各種構築精神。



崑山科技大學 空間設計系

指導老師 | 潘大謙

時間不僅僅是一個鐘錶上的刻度，它更多地是我們心理感知和體驗的結果。我們對時間的感受受到情感、注意力和生活經歷的影響。當我們忙碌和快樂時，時間飛逝；而當我們感到無聊或焦慮時，時間似乎變得漫長。記憶也在其中扮演著重要角色，豐富的回憶讓時間看起來更聚焦，而單調的日子則讓時間分散。因此，時間不只是客觀的計量單位，它同時也是我們情感和經歷的體現。時間不只是客觀的計量單位，它同時也是我們情感和經歷的體現。



國立雲林科技大學 視覺傳達設計系

指導老師 | 趙飛帆

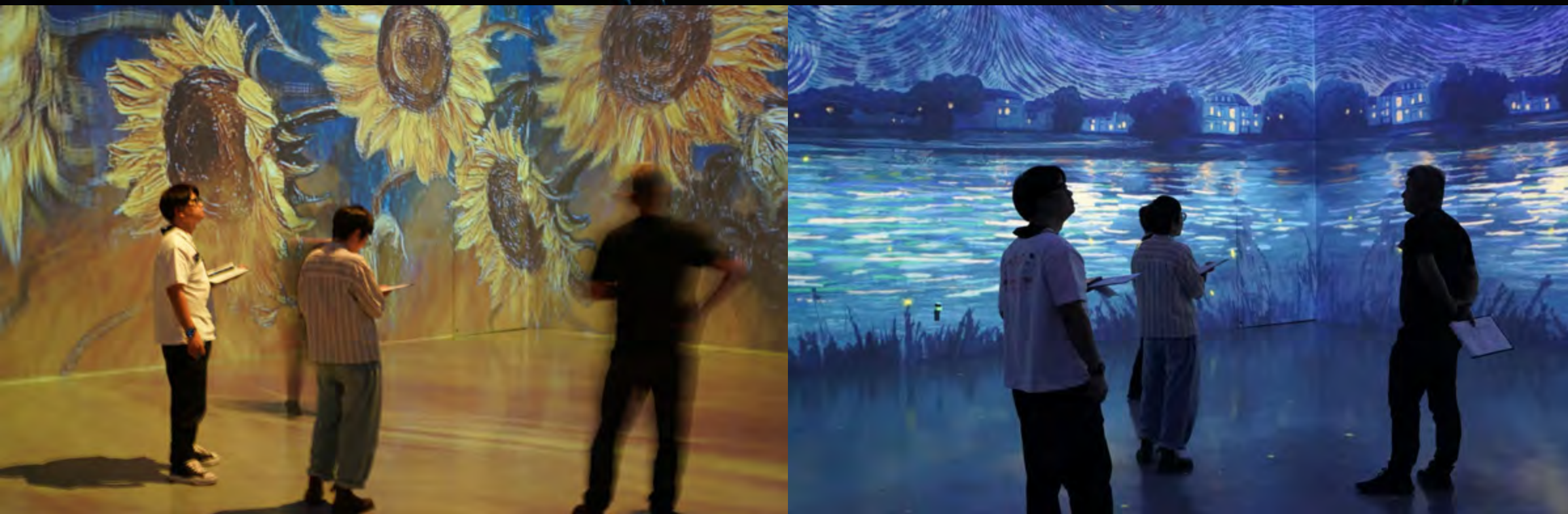
將 2025 年視為浪漫的時代，這種浪漫是一種堅持不懈的精神，而「怪浪漫的」形容當下的狀態。每個獨特的人化為一隻隻「怪獸」，象徵著浪漫的具象化，透過自我的原則與獨特的樣態展現生命的多樣性，各自以自由奔放的姿態游走於生活之中。

什麼是浪漫？「每個設計師總是相信自己的設計與創意，可以改變世界，讓世界更美好。」這就是屬於我們的浪漫。

2025，是一個「怪」的時代，每個人都擁有獨特的原則以及自我的價值觀，使我們在彼此的眼中都是「怪」的存在。

因此「怪浪漫的」以「怪」的觀點出發，設計出怪獸的樣貌來呈現百樣人的浪漫意識，強調堅持精神的追求，也能成為突破瓶頸的力量。

「怪浪漫的」呼籲人們重新審視自我，找回彼此內心的精神與特質，展現新時代的多樣性。以此生活態度讓受眾看見堅守自我的人如何在生活中實踐，並透過價值觀的碰撞，探索未來的更多可能性。



金獎

河畔的時光

世新大學 數位多媒體設計學系

設計團隊 | 曾玉酉 / 程珮慈 / 崔佳妮 / 王之儀

指導老師 | 張白苓

銀獎

告別日光

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 呂麗文 / 李君含 / 吳亞庭 / 陳晏瑜 / 林霏晨

指導老師 | 孫志誠

銅獎

餘燼中的向日葵

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 蘇豐引 / 劉致嘉 / 徐家宥 / 柯俊安 / 蘇宥融

指導老師 | 孫志誠

優選

印象之舟

國立臺南藝術大學 動畫藝術與影像美學研究所

設計團隊 | 胡心鏐 / 陳鈺琇 / 林沛涵 / 王楚雯
指導老師 | 羅禾淋

優選

光之繪卷：梵谷筆下的風景

國立臺南藝術大學 動畫藝術與影像美學研究所

設計團隊 | 戴翊芳 / 劉新妍 / 葉恩彤
指導老師 | 羅禾淋

優選

梵谷—色彩之生命

國立臺灣藝術大學 視覺傳達設計學系

設計團隊 | 林釗賢
指導老師 | 劉冠辰

優選

與悲傷和解的瞬間

國立成功大學 科技藝術碩士學位學程

設計團隊 | 陳瑾蓉 / 范姜政佑 / 邱靖惠
指導老師 | 林軒丞

優選

杏光森林

世新大學 數位多媒體設計學系

設計團隊 | 楊舒婷 / 謝晴羽 / 黃毓淇 / 魏伊岑 / 李佳恬
指導老師 | 張白苓

優選

境

國立成功大學 科技藝術碩士學位學程

設計團隊 | 劉湘君 / 劉子詠 / 王絹惠 / 王語芯
指導老師 | 林軒丞

優選

跑馬燈

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系
台南應用科技大學 多媒體動畫系

設計團隊 | 施妤靚 / 林瑩蓁 / 許雯穎 / 許芷庭
指導老師 | 孫志誠



青春影展

青春影展得獎作品

影視類首獎

影視類評審團獎

影視類評審團特別提及

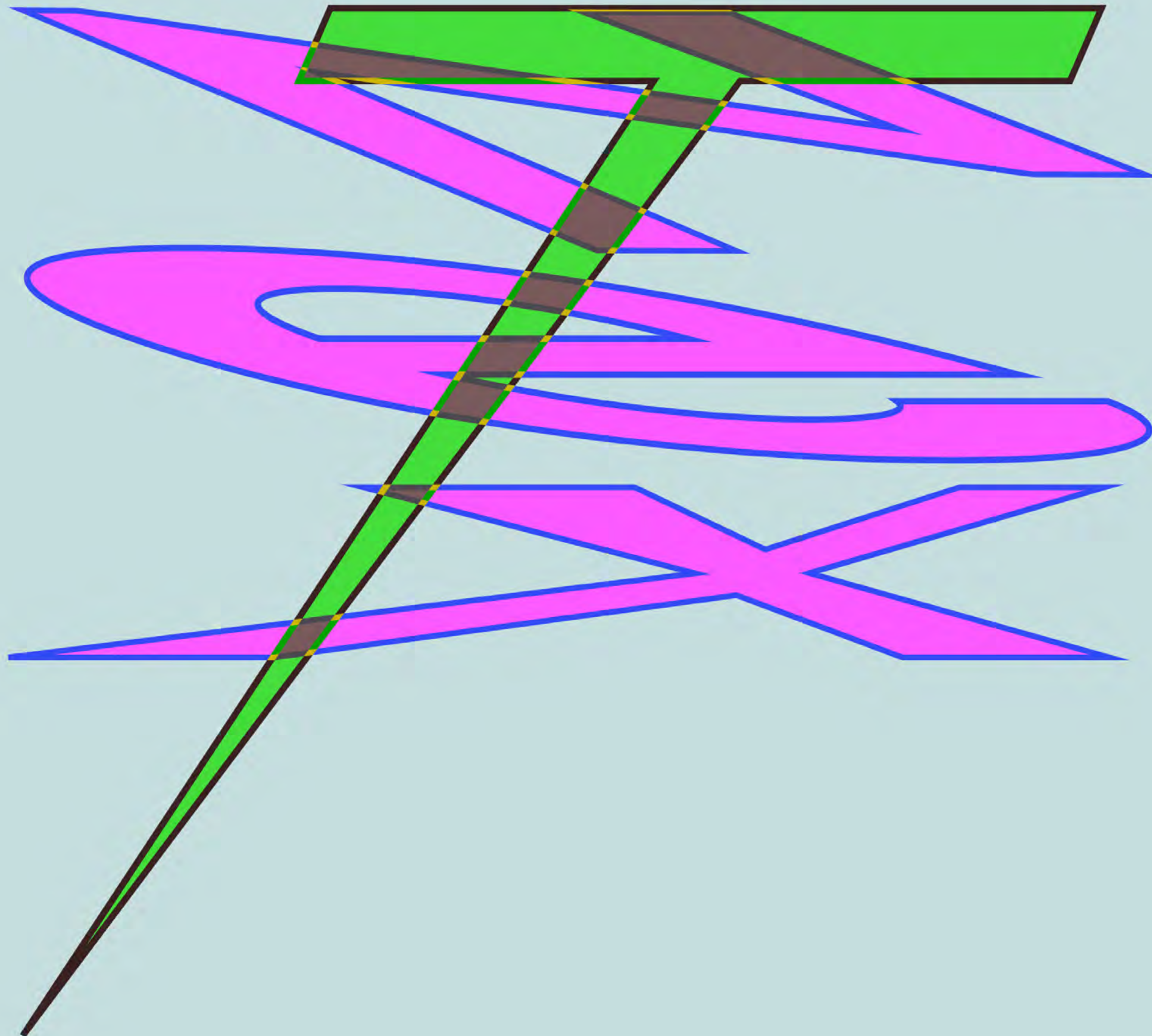
影視類優選獎

動畫類首獎

動畫類評審團獎

動畫類評審團特別提及

動畫類優選獎





肉人：精神病人的時間

Mad Mads: Life between Love & Death

BEST AWARD | 影視類一首獎

國立臺南藝術大學 建築藝術研究所

汪少凡 導演

2024 | Colour,B&W | 30' 00"

影片簡介

「墜落到原生家庭外面的人，只能尋求『後天家人』的團圓。」小麥是憂鬱症患者，跳樓失敗後，不被原生家庭所接納。她帶著創傷與疾病四處遊蕩，尋找「家」與「愛」的歸屬。

這次，她是否能被這個社會所接住？

評審得獎評語

貼身記錄一位女孩的生命片刻，導演與女孩之間的緊密信任，帶我們深刻體會她所面對的困境與掙扎。感謝這過人的勇氣與真實，影像的力量完全穿透景框之外，是部非常勇敢的作品。

指導老師

曾吉賢

創作團隊

製作顧問 | 曾吉賢

導演 | 汪少凡

攝影 | 汪少凡、賴沂琪

攝影助理 | 翁媛

動畫製作 | 張宇晴

美術顧問 | 王蕙婷

剪輯 | 汪少凡、黃聖翔、賴沂琪

聲音設計 | 林子寧、黃隆秀、張芮瑄、坎風

跳房子

Little Mirage

國立臺南藝術大學 音像紀錄研究所

劉人鳳 導演

2024 | Colour | 22' 51"



影片簡介

距離房東賣掉房子、一家人分開生活，轉眼已是十年前的事情了。一幅假想家人們仍在舊家一起吃著團圓飯的畫像，喚醒了我對這個已逝空間的思念，於是，一場與舊家的重逢之旅、以及向生命中各個空間的道別之旅就此展開。而沿途中不斷買賣、重劃、拆除、興建的城市風景，讓我遙想著何處能是人們安身與存放記憶的地方？

評審得獎評語

藉由有趣的媒材，串起一家人的空間記憶，在平易近人的日常中，思考房子與我們的關係，一趟有趣的觀影旅程。

指導老師

陳品君

創作團隊

導演 | 劉人鳳

製片 | 詹謹嘉

片頭手繪動畫 | 林俞孜

海報設計 | 黃亮鈞

詞曲編曲 | 陳千燁

聲音指導 | 何湘鈴



昏飛

Nuptial Flight

國立臺北藝術大學 電影創作學系碩士班

陳俊先 導演

SPECIAL MENTION | 影視類－評審團特別提及

2024 | Colour,B&W | 12' 53"

影片簡介

舞姿曼妙的男人，某日眼眶開始佔滿揮之不去的不規則光影。它們隨他跳動的身軀依然盤踞在視線之中。在求醫的歷程他嘗試遵循醫囑啃食鳳梨，以驅散這些視野裡的不速之客。而隨著時間流動，他仍舊在這毫無進展的日常裡，昏沉的飛舞著。

評審得獎評語

有自信的大膽之作，執行層面無可挑剔，尤其攝影，展現出氣度與調度，畫面的框架與演員的肢體，兩者融為高超的氛圍，導演能力展現無遺。

指導老師

鄭文堂

創作團隊

導演、編劇、攝影、調光 | 陳俊先

演員 | Albert Garcia、Paulo Mesa

剪接 | 吳秉樺

配樂 | 方仁宇

聲音設計 | 廖邦儒

特效 | 何文軒



導演 | 顏齊瑩 製片 | 黃聖鈞 攝影 | 金建宇 黃聖鈞 顏齊瑩 薛若儀 剪輯 | 黃聖鈞 調光 | 金建宇 混音 | 黃誠育 動畫 | 李永傑
標準字 | 顏禎瑩 英文字幕翻譯 | 胡郁欣 客語字幕翻譯 | 王勻采 製作 | 亮立方影像工作室



再見大我

Between Farewells and New Beginnings

SPECIAL MENTION | 影視類－優選獎

國立清華大學 人類學研究所

顏齊瑩 導演

2024 | Colour | 30' 01"

影片簡介

二十多年前從中國嫁來臺灣，小姚輾轉來到位於台北的單身老兵宿舍。如今身為遺孀，隨著宿舍即將拆除，小姚未知的遷移也將再次啟程。

評審得獎評語

中配、移民、榮民等冰冷名詞，透過導演的觀察，我們得以看見其中的生命層次，那是多麼的堅毅又脆弱，強悍與可愛，生命難題中的輕鬆自在。

創作團隊

導演 | 顏齊瑩

製片 | 黃聖鈞

攝影 | 金建宇

攝影協力 | 顏齊瑩、薛若儀、黃聖鈞

剪輯 | 黃聖鈞

調光 | 金建宇

混音 | 黃誠育

動畫 | 李永傑

標準字 | 顏禎瑩

英文字幕翻譯 | 胡郁欣

客語字幕翻譯 | 王勻采



近視

Myopia

國立臺北藝術大學 電影創作學系碩士班

張善淳 導演

SPECIAL MENTION | 影視類－優選獎

2024 | Colour | 15' 00"

影片簡介

七歲的婷婷近視了，但是她不想要戴眼鏡。因為她發現只有在點眼藥水的時候，她在當直播主的媽媽才會把注意力放在她身上。

評審得獎評語

透過「點眼藥水」表現女孩想吸引母親注意力的心情。片中母女透過手機直播交流，是相當有意思的，屬於現代生活的表現型式。全片精準圍繞著主題，深入描寫女兒的期待，演員演技自然。不時強調的細小聲音，呈現女孩總是獨自一人的孤獨感。

創作團隊

導演 | 張善淳

製片 | 蕭涵方

演員 | 陳亭之、張欣

攝影 | 蕭逸凡

收音 | 曹禹辰

美術 | 吳宜玫

造型 | 范云菲

剪接 | 唐豪、張善淳

聲音設計 | 林晉德



原來海上沒有島

No Island In The Sea

國立臺北藝術大學 電影創作學系碩士班

王智祥 導演

SPECIAL MENTION | 影視類－優選獎

2024 | Colour | 25' 00"

影片簡介

海的對面就是台灣。小偉和表妹寄宿在福建外婆家，等待與媽媽團聚的日子。當表妹收到通知，即將到海的那邊生活，小偉不僅得和唯一的玩伴分別，通行證也遲遲沒有下落。想方設法阻止表妹離開的同時，他也逐漸看清了海的樣子。

評審得獎評語

本片透過一對表兄妹點出兩岸關係的無奈情勢，大環境與角色互相呼應，自然而不做作，從複雜的政治現實中淬鍊出純真的味道。導演調節素人演員能力佳，敘事完整度高。

指導老師

陳湘琪

創作團隊

監製 | 王耿瑜

編劇 | 王智祥

編劇顧問 | 郭尚興

製片 | 陳可兒

執行製片 | 何知潔

場景經理 | 謝雨洋

製片助理 | 林晉頤

劇照師 | 蕭郁儒

導演 | 王智祥

副導演 | 張均瑜

助理導演 | 劉宗翰

場記 | 俞梅慧

選角戲劇指導 | 葉子彥

攝影指導 | 廖敬堯

攝影大助 | 劉振

攝影助理 | 楊九德

攝影跟機員 | 陳昊陽

器材協調 | 曹向前

技術協調 | 王凱

燈光師 | 葉明廣

燈光大助 | 曹紅亮

燈光助理 | 王震

燈光跟機員 | 陳瑋浩

燈光司機 | 張凱飛

錄音師 | 李俊傑

錄音助理 | 馬犇

美術指導 | 林芷芸

執行美術 | 陳巧為

美術助理 | 范羽希

造型指導 | 王芷婷

造型助理 | 林育安

剪輯指導 | 江寶德

剪輯師 | 余承峯

數位調光師 | 李權哲

特效 | 謝政霖

動畫導演 | 李季恬

聲音設計 | 黃在恩

配樂 | 尊室安

海報設計 | 徐子翔

字幕英文翻譯 | 藍珮瑄

落霧

Falling Mist

國立臺南藝術大學 動畫藝術與影像美學研究所

莊滄津 導演

2024 | Colour | 6' 25"

影片簡介

一條下班路，從喧囂的城市巷弄延伸至人煙稀少的產業道路，途中經過一個鐵路平交道。穿越鐵軌時，迎面而來的大霧讓人思考生命的終點，以及對自然界生靈的崇敬。這裡有被污染的環境，也有生活其中的人類心靈。

評審得獎評語

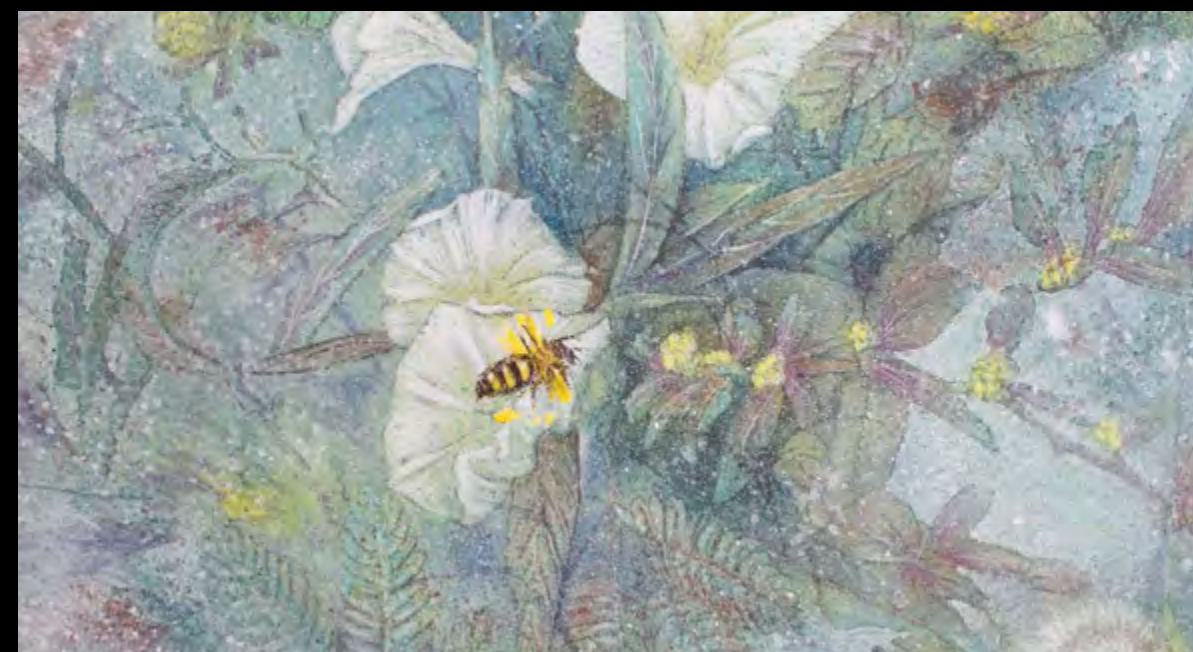
濃濃的霧，空氣中流動的風，呈現出精湛的美學風格。角色細膩的動態與表演，青蛙在水中的一個踢腿，彷彿透過畫面聽到水波動的聲音。人物的演出，透過畫筆時近時遠，在手繪動畫特有的運鏡中流轉，充斥滿滿的詩意。是一部相當美麗的動畫詩。

指導老師

林巧芳

創作團隊

導演 | 莊滄津





Darling This Was Hard

Darling This Was Hard

JURY PRIZE | 動畫類一評審團獎

國立臺北藝術大學 動畫學系

侯旻均 導演

2024 | Colour | 8' 08"

影片簡介

一位孤獨的業餘攝影師，將家中浴室改造成暗房，日復一日地洗著過往愛人——石頭的相片。放相再放相，曝光再沖洗，晾置再重來，走火入魔地想要獲得最清晰完美的結局，將自己浸泡在過去。

評審得獎評語

有節奏感的調度，與豐富的鏡頭語言，且利用材質的差異展現故事細節，是一部值得一再玩味的優秀作品。

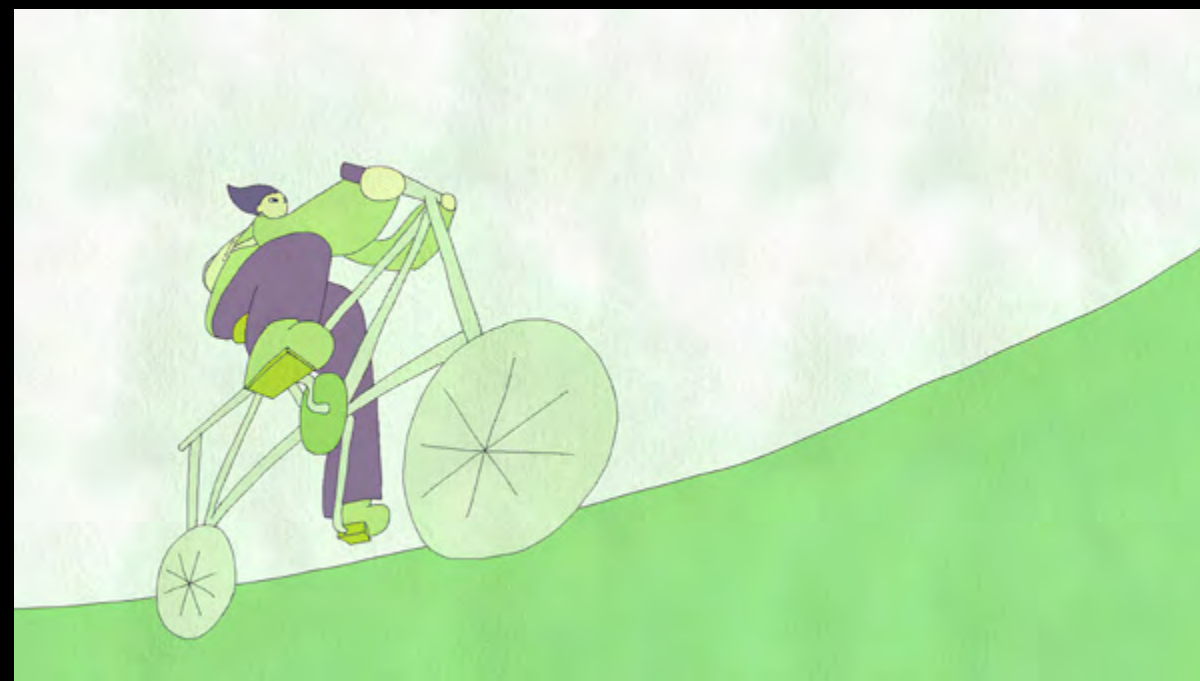
指導老師

趙瞬文

創作團隊

導演 | 侯旻均

配樂與音效 | 羅亦竣、何兆豐、邵安琪



腳步

Footstep

實踐大學 媒體傳達設計學系

簡韻純 導演

SPECIAL MENTION | 動畫類－評審團特別提及

2025 | Colour | 3' 11"

影片簡介

為了跟上台北的快節奏、追上大家！快！還要更快！但好像怎麼追都追不完……。

指導老師

顏瑞儀

創作團隊

導演 | 簡韻純

評審得獎評語

用可愛的動畫影像，具象回家路途的焦慮與放鬆，活用速度感與自在感的快慢對比，讓整部作品具有反差的驚喜感與生活感。收尾的母女相處非常台灣，實為讓人感到非常暖心又治癒的一部作品。



兒藏

HIDE OUT

SPECIAL MENTION | 動畫類－優選獎

國立臺北藝術大學 動畫學系

黃敬家 導演

2024 | Colour | 5' 30"

影片簡介

小朋友在捉迷藏中跑進森林，到處尋找躲藏的地方。

太陽逐漸西斜，當他焦急尋找的時候，碰到了意想不到的危險……。

指導老師

王綺穗

創作團隊

音樂 | 林芮帆

音效 | 邵安琪、何兆豐、羅亦竣

評審得獎評語

色彩與質感的靈活運用與故事緊密結合，情結節奏收放恰如其分，角色的情感描繪和轉折鋪成讓人可信。在這個可以預期的山野故事中，提供了一個精采的救贖高潮與美好餘韻的觀影經驗。



化

Essence

SPECIAL MENTION | 動畫類－優選獎

國立臺北藝術大學 動畫學系

洪苑妤 導演

2024 | Colour | 5' 40"

影片簡介

虛空中拂來一陣細風和四方氣息草葉畢具而成一獸。

草化羽，葉化身，照見自我的同時，環境也相應而生，透過風相互回應著，感受他者的同時，也被他者感受，來來回回，直至一切成為一場律動，所有的邊界將不再清晰……。

評審得獎評語

技術厚實、美術品味極佳、高水準的細膩分鏡、成功輔助畫面且引人入勝的配樂與聲音設計，共同造就了本片傑出且強烈的整體視覺質感，令人印象深刻。

指導老師

王綺穗、趙瞬文、吳建錫

創作團隊

導演 | 洪苑妤

製片 | 張娜亞

舞蹈設計 | 張綺惠

配樂及音效 | 葉侶廷

樂器演奏 | 黃意茶、廖紫芸、林松樺



我們來拍怪獸打架

Let's film Monster Fight

SPECIAL MENTION | 動畫類－優選獎

龍華科技大學 文化創意與數位媒體設計系

梁程翔 導演

2024 | Colour | 30' 15"

影片簡介

一位大膽妄為的瘋狂導演、一名超普通的攝影師，兩位電影學系的高職生為了完成他們的期末專題作業影片，而決定要去用真正的泰坦怪獸來進行拍攝……。

指導老師

倪建芝

創作團隊

導演、動畫、編劇 | 梁程翔

音樂 | 蔡宥宏

字幕、翻譯 | 邱曄星

配音 | 李珮琦

剪輯、音效 | 王堉瑾

評審得獎評語

天馬行空，簡單粗暴，大膽妄為不被框架拘束，一部看了讓人頭疼，又忍不住會心一笑的作品。



參展校系

大勇區	P3 倉庫	建國科技大學	視覺傳達設計系	P2 倉庫	實踐大學高雄校區	服飾設計與經營學系	C3 倉庫	國立雲林科技大學	視覺傳達設計系
		南臺科技大學	視覺傳達設計系 多媒體與電腦娛樂科學系 流行音樂產業系 資訊傳播系 創新產品設計系		樹德科技大學	動畫與遊戲設計系		高雄醫學大學	香粧品學系
蓬萊區	B6 倉庫	國立雲林科技大學	創意生活設計系	B4 倉庫	亞洲大學	創意商品設計學系	B3 倉庫	樹德科技大學	室內設計系 生活產品設計系
		國立臺南藝術大學	建築藝術研究所		文藻外語大學	傳播藝術系		南華大學	產品與室內設計學系
					長榮大學	台灣文化創意產業學士學位學程		正修科技大學	建築與室內設計系 視覺傳達設計系
					國立屏東科技大學	木材科學與設計系		國立高雄師範大學	工業設計學系
					義守大學	大眾傳播學系 創意整合設計學系			
					崑山科技大學	視訊傳播設計系 公共關係暨廣告系 空間設計系 視覺傳達設計系			
					嘉南藥理大學	化粧品應用與管理系			
					實踐大學高雄校區	資訊模擬與設計學系			

企業合作

馬玉山食品工業股份有限公司

「台灣福興工業股份有限公司」暨「財團法人台灣福興文教基金會」

城市商旅

宇建形象有限公司

樂誠創意有限公司

財團法人印刷創新科技研究發展中心

睿新創意有限公司

俾亭停車事業股份有限公司

福利事國際有限公司

上禾景觀設計有限公司

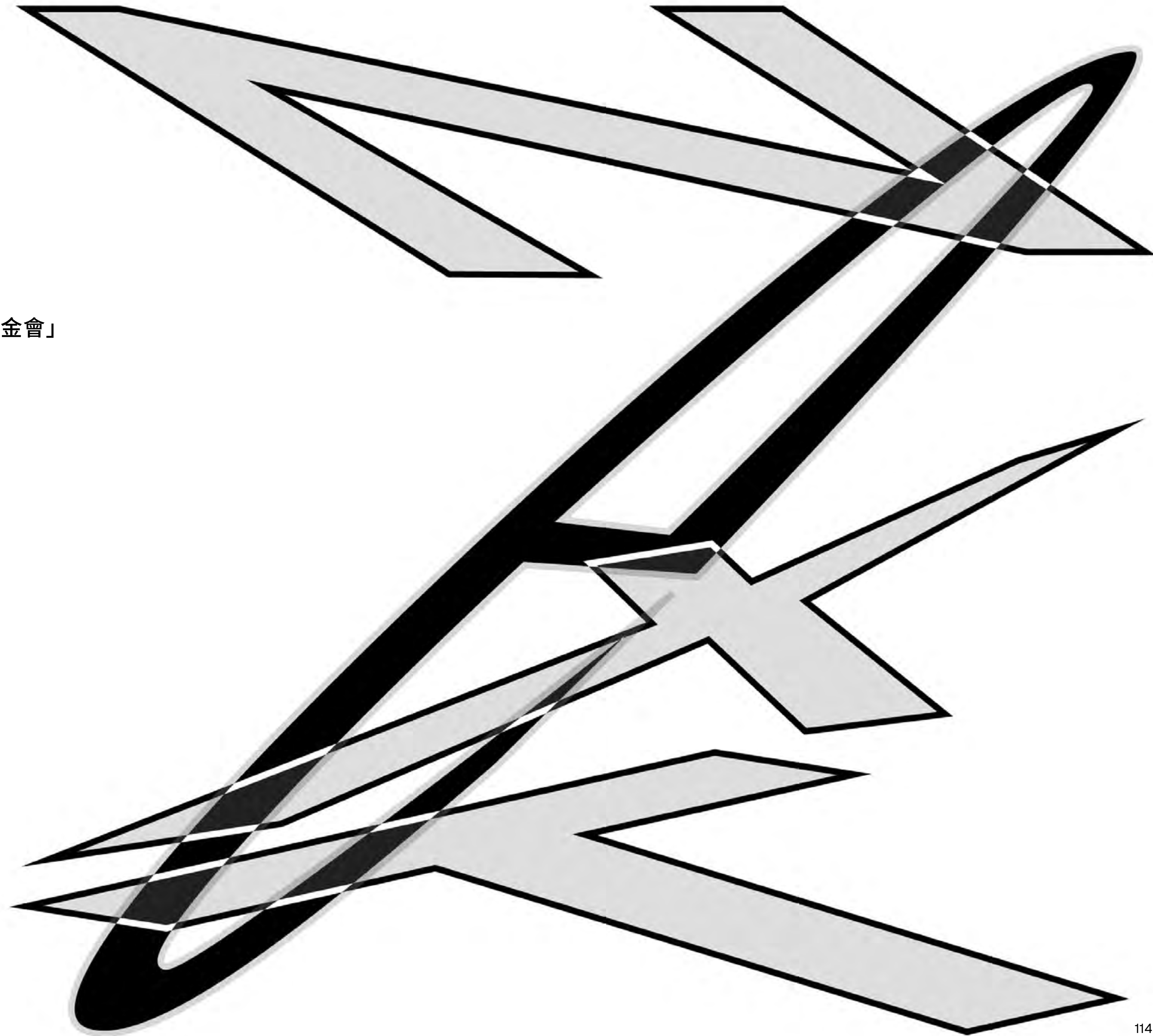
許家彰建築師事務所

趣活文創股份有限公司

雪諾食品

金儀創意有限公司

華奕營造有限公司



■ 馬玉山食品工業股份有限公司



官方網站



粉絲專頁

■ 贊助獎項 最佳設計獎 | 視覺傳達設計系

台灣早期的飲食文化，是以穀物麵茶米麩作為日常飲食、補充體力及嬰幼兒營養食品；創辦人蔡國榮先生認為好的產品，從對愛家人、呵護家人健康的心意開始，內在做好，消費者也會吃的安心。

但企業經營不能一成不變，必須跟上時代腳步才能面對瞬息萬變的市場，因此內部不僅開始整頓轉型，更導入食品安全，將產品改良優化，創新包裝設計；爾後成立觀光工廠「紅頂穀創穀物文創樂園」，讓消費者能更貼近且深度了解台灣穀物加工產業的文化，讓穀食因參觀而被了解、因眼見為憑而安心、因手作而更加珍惜。

馬玉山未來也仍持續深耕台灣在地，傳遞「安心、健康、在地、人文、永續」的價值，也帶動高雄城市文化獨特性及產業特色。



「台灣福興工業股份有限公司」暨「財團法人台灣福興文教基金會」



官方網站



粉絲專頁

贊助獎項 最佳設計獎 | 立體造型暨產品設計類

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

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



■ 城市商旅



官方網站



粉絲專頁

■ 贊助獎項 最佳設計獎 | 建築與空間設計類

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

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

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



港都漫遊
食住行輕鬆GO!



官方網站



粉絲專頁

■ 贊助獎項 最佳設計獎 | 音樂設計類

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

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



Turning your vision into reality



粉絲專頁

贊助獎項 最佳設計獎 | 數位多媒體與遊戲設計類

樂誠創意展覽執行團隊，
憑藉豐富的經驗與專業，將創意巧妙融入每個專案，為您量身打造獨一無二的展覽體驗。我們不僅能靈活統籌施工、精準控管預算，更致力於呈現 亮眼的展場視覺 與 極致的展示質感，100% 呈現每位同學的創意與巧思。

樂誠創意——您展覽規劃的最佳夥伴！

揮灑汗水、挑燈夜戰，青春與夢想交織，
我們與同學並肩作戰，共同締造一場難忘的展覽體驗！



財團法人印刷創新科技研究發展中心



官方網站



粉絲專頁

贊助獎項 最佳設計獎 | 策展實踐與展示設計類

財團法人印刷創新科技研究發展中心致力於發揚印刷產業核心價值，以輔導、研發、訓練、推廣協助印刷產業轉型，促成台灣印刷產業永續經營並與國際接軌，並以既有印刷技術基礎，延伸至印刷材料與技術增值創新、美學創意設計、淨零轉型、資通 / 智能化導向的服務型態。2023 年起舉辦全台首創印刷設計特展 - 「台灣卓越印刷設計展」，為協助印刷產業行銷推廣的重要活動。匯聚國內卓越印刷品牌，以印刷設計增值為核心，呈現產業精湛技術與發展趨勢。



hoseetee



官方網站

■ 贊助獎項 藝文支持

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



偉亭停車



官方網站

■ 贊助獎項 藝文支持

偉亭企業團以停車場經營管理為核心事業，結合修繕工程、智能科技研發，為該場域量身打造一個「安全、便利、友善」的停車環境。

- 安全

導入智能監控管理系統，建立停車場安全的雙重防線，保障車輛及民眾安全。

- 便利

以高科技導入停車場的應用，讓民眾不僅出入方便快捷且能快速找到停車位，以智慧便利科技管理並達到節能減碳目的。

- 友善

公司最主要的核心使命即為「以人為本」，透過給予員工良好的資源環境，使員工於服務每個顧客時，也能站在顧客的角度思考，替顧客解決問題。



福利事國際有限公司



官方網站

贊助獎項 藝文支持

FREES 成立於 2005 年，以「將創意內容視覺化」為核心價值，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，互動多媒體等。致力於商業、藝術和實驗性多媒體體驗等多方面的發展。運用創意將藝術與科技技術融合在一起的多元跨界團隊。



上禾景觀設計有限公司



官方網站



粉絲專頁

贊助獎項 藝文支持

「上禾景觀設計有限公司」成立於西元 1999 年 (民國八十八年)，開業至今已 25 年多，致力於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。



許家彰建築師事務所



官方網站

贊助獎項 藝文支持

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



趣活文創股份有限公司



官方網站



粉絲專頁

贊助獎項 藝文支持

「CHEER FOR 趣活」品牌理念以「讓生活更有趣」為宗旨，成功結合了流行時尚、創意、趣味三大核心空間，不僅保存文創最原始的含意傳遞，更突破傳統思想打造新的流行時尚文創特色，詮釋新文創的精神態度。

以開放分享的經營理念，支持本土文化並匯集設計師創作能量，於全臺灣南北設立共 7 家以上自營設計文創通路基地。同時也結合 O2O 與國際貿易，協助各品牌、設計師從企劃、設計、生產、一直到市場推廣的一站式全方位線上下服務，趣活整合產業全方位打造品牌、推廣全球市場，並積極朝 IPO 規劃發展，期許成為亞洲第一個上市的设计師平台。



■ SNOW 雪諾義式冰淇淋



官方網站



粉絲專頁

■ 贊助獎項 藝文支持

以「茶」為主軸的義式冰淇淋專賣店
把台灣聞名的茶葉及水果融入其中
創作出許多令人驚奇的獨特風味

位於哈瑪星鐵道文化園區
將一台退役的自強號列車
打造成義式冰淇淋店 - 雪諾號



■ 金儀創意

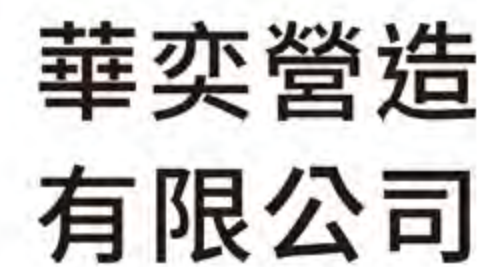


粉絲專頁

■ 贊助獎項 藝文支持

主辦各式主題快閃期間限定店活動，並主導商品開發、周邊設計、空間陳列擺設等。並配合多元主題規劃出不同的空間氛圍，打造不同以往的活動環境，讓消費者更融入及了解主題，並沉浸其中，深深感受角色魅力。
金儀創意跨足種類多元，藝術類、卡通 IP 授權等皆有合作，合作單位如台灣木棉花、台灣三麗鷗、CN 卡通頻道、VOGUE 雜誌及國內外知名藝術家等，也致力台灣文化創意發展之推廣、宣傳，吸引眾多國內外消費者前來參觀。

■ 華奕營造有限公司



■ 贊助獎項 藝文支持



高雄市政府青年局

YOUTH BUREAU, KAOHSIUNG CITY GOVERNMENT



官方網站



粉絲專頁

協辦單位

高雄市政府青年局致力協助畢業生順利銜接社會與職場，從公共參與、職涯探索、就業媒合到創業支持，打造多元友善的青年發展環境。藉由舉辦學生自治營、地方探索營及青年事務委員會，鼓勵青年參與公共事務，培養社會責任與公民意識；並規劃職場體驗、企業實習與跨領域探索活動，串聯科技、電競、時尚、音樂等多元產業，幫助青年累積實務經驗、拓展職涯視野。對於有志創業者，提供資金補助、創業輔導及品牌推廣等資源，並營運「K-TV 高雄新媒體人才培育中心」、「Pinway 共創基地」、推動攤車品牌輔導計畫，掌握趨勢、融合永續理念與在地創意。青年局亦辦理設計競賽、技能培訓與趨勢講座，強化青年國際視野與前瞻思維，鼓勵青年勇敢追夢，與城市共同成長。

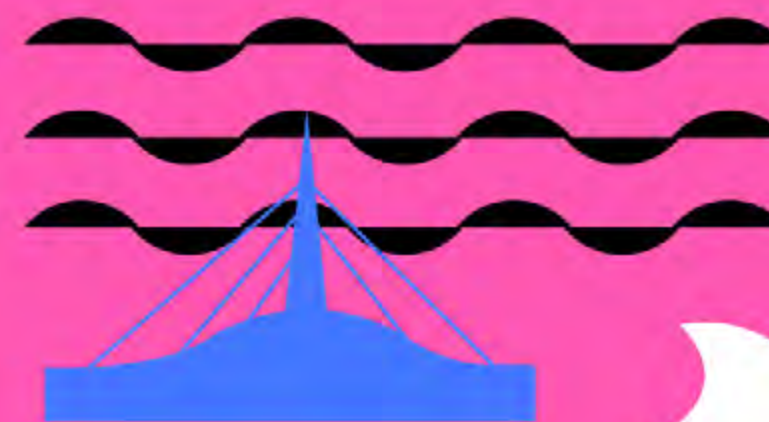


GO! GO!



有大青年真好

KAOHSIUNG BRAVO! KAOHSIUNG BRAVO! KAOHSIUNG BRAVO! KAOHSIUNG BRAVO!



LOVE



HELLO 你好高雄
KAOHSIUNG



KAOHSIUNG BRAVO! KAOHSIUNG BRAVO! KAOHSIUNG BRAVO!



SO FUN SO FUN SO FUN SO FUN SO FUN SO FUN SO FUN SO FUN

青春設計節

活動花絮

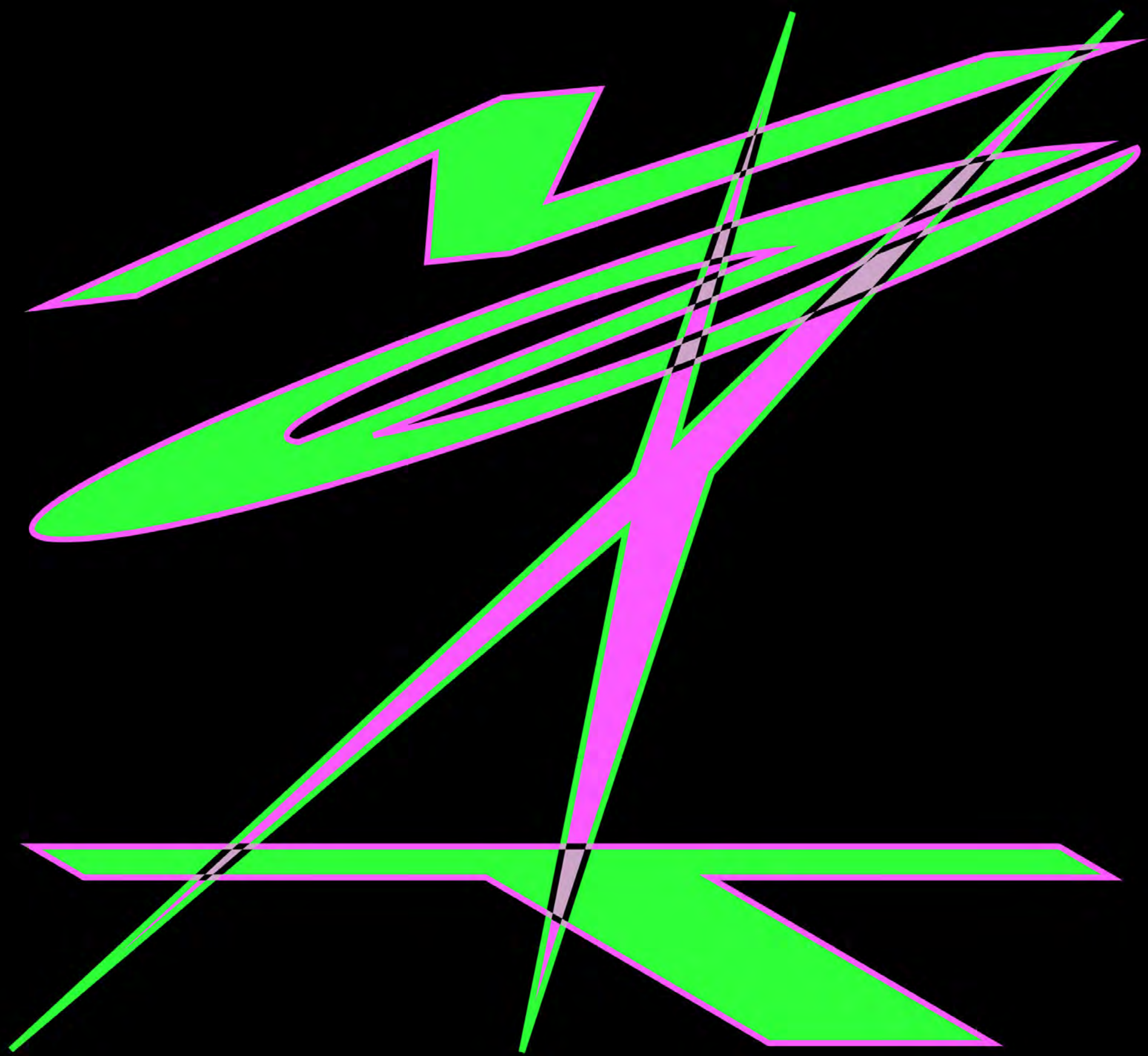
評審合影

佈展紀錄

展場直擊

評審現場

開幕及頒獎典禮





視覺傳達設計類 評審



立體造型暨產品設計類 評審



數位多媒體與遊戲設計類 評審



建築與空間設計類 評審



音樂設計類 評審



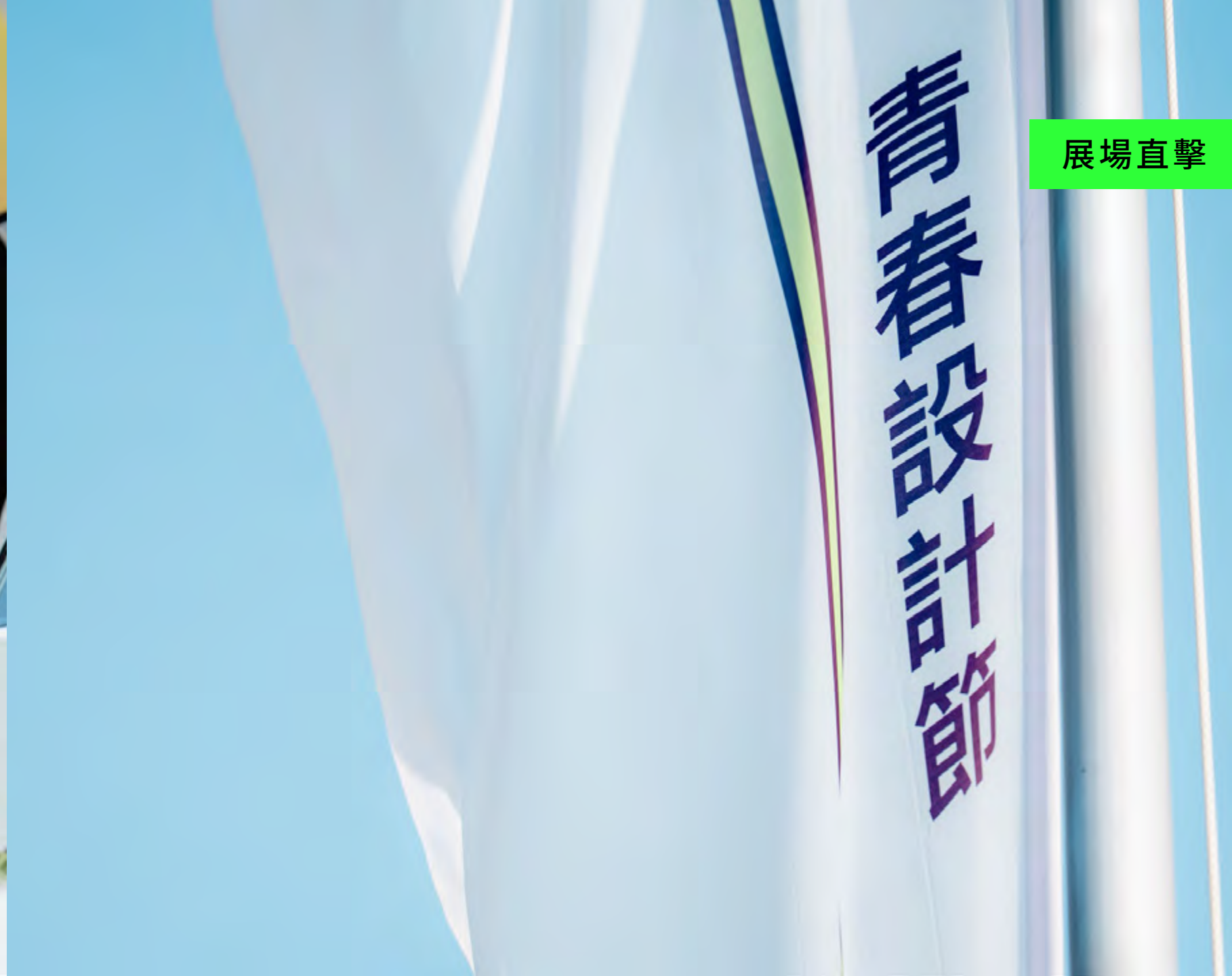
策展實踐與展示設計類 評審



佈展紀錄











評審現場







開幕





頒獎典禮





頒獎典禮



