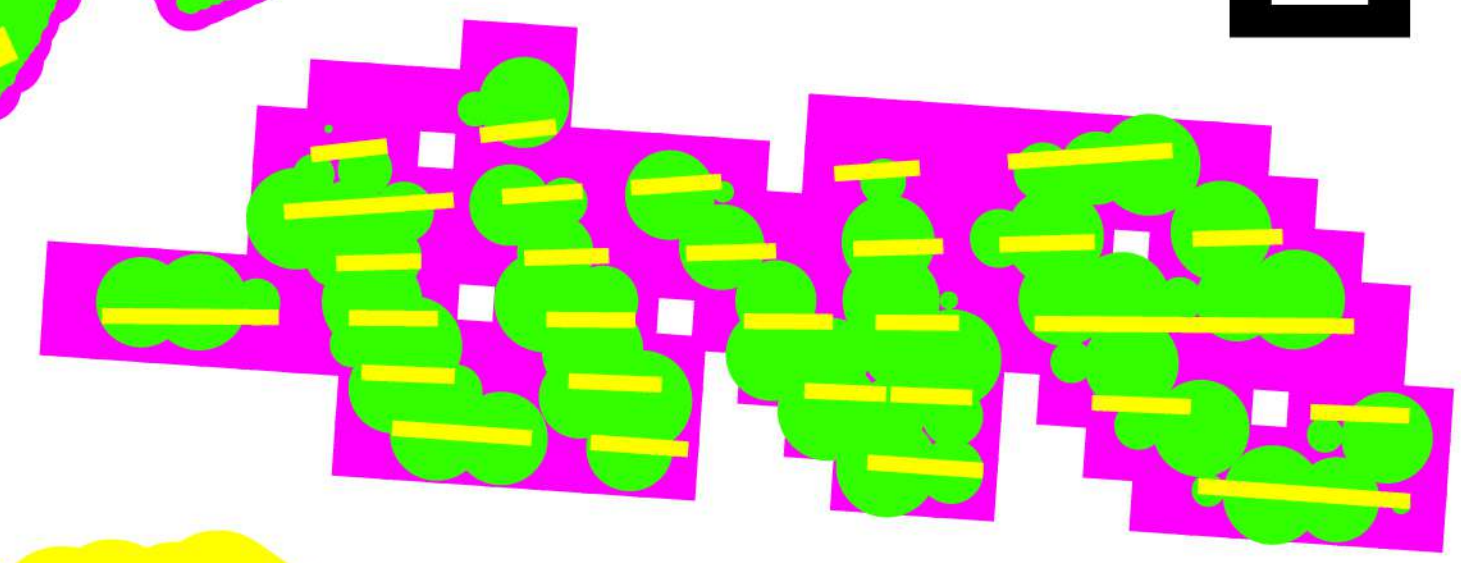


ydf.org.tw Youth Innovative
Design
Festival



2026
THU - SUN 5.14 - 17



青春

設計節

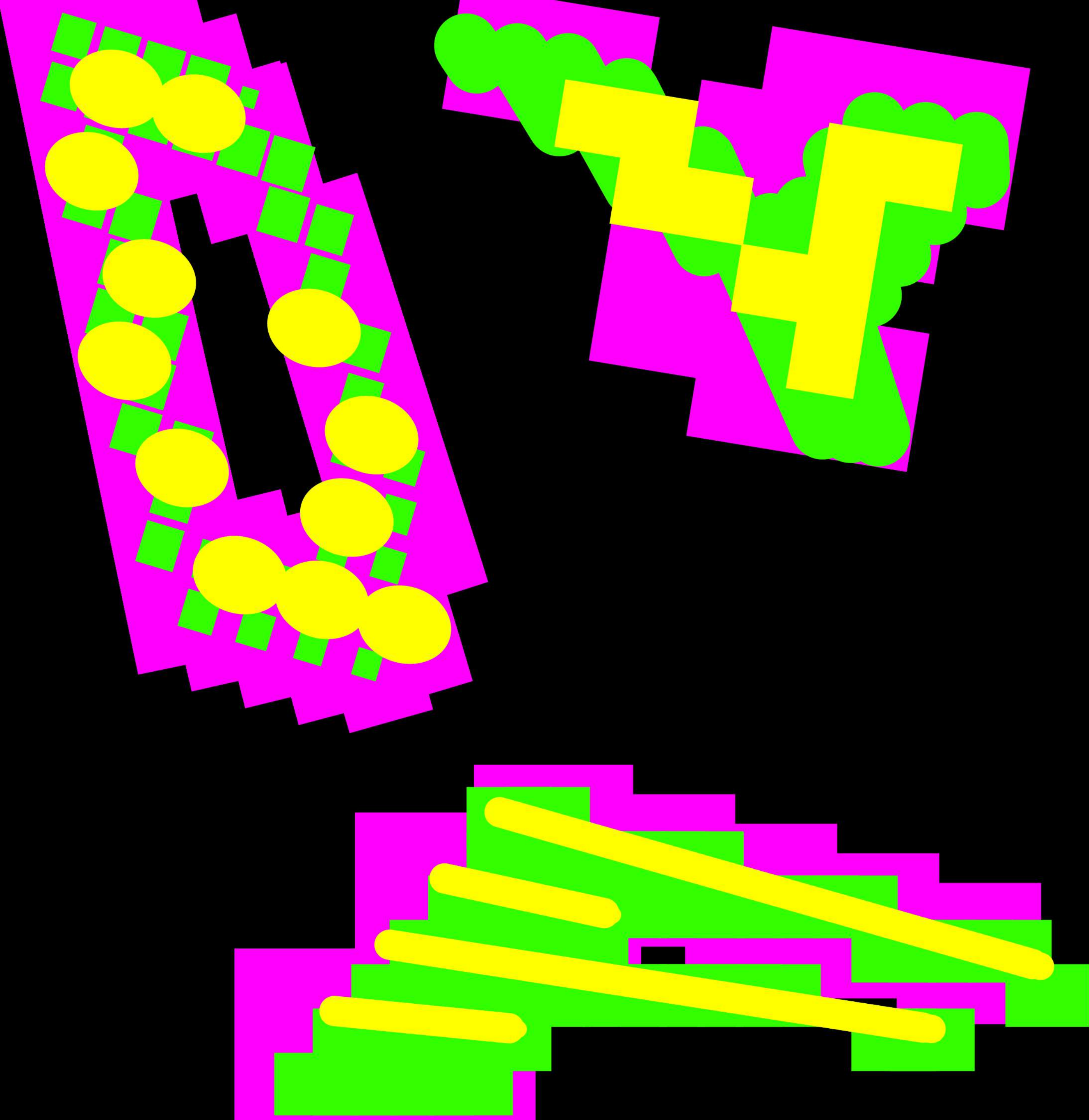
駁二藝術特區 The Pier-2 Art Center

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

THE PIER-2
ART CENTER
駁二藝術特區

YDF

青春設計節暨青春影展得獎專刊



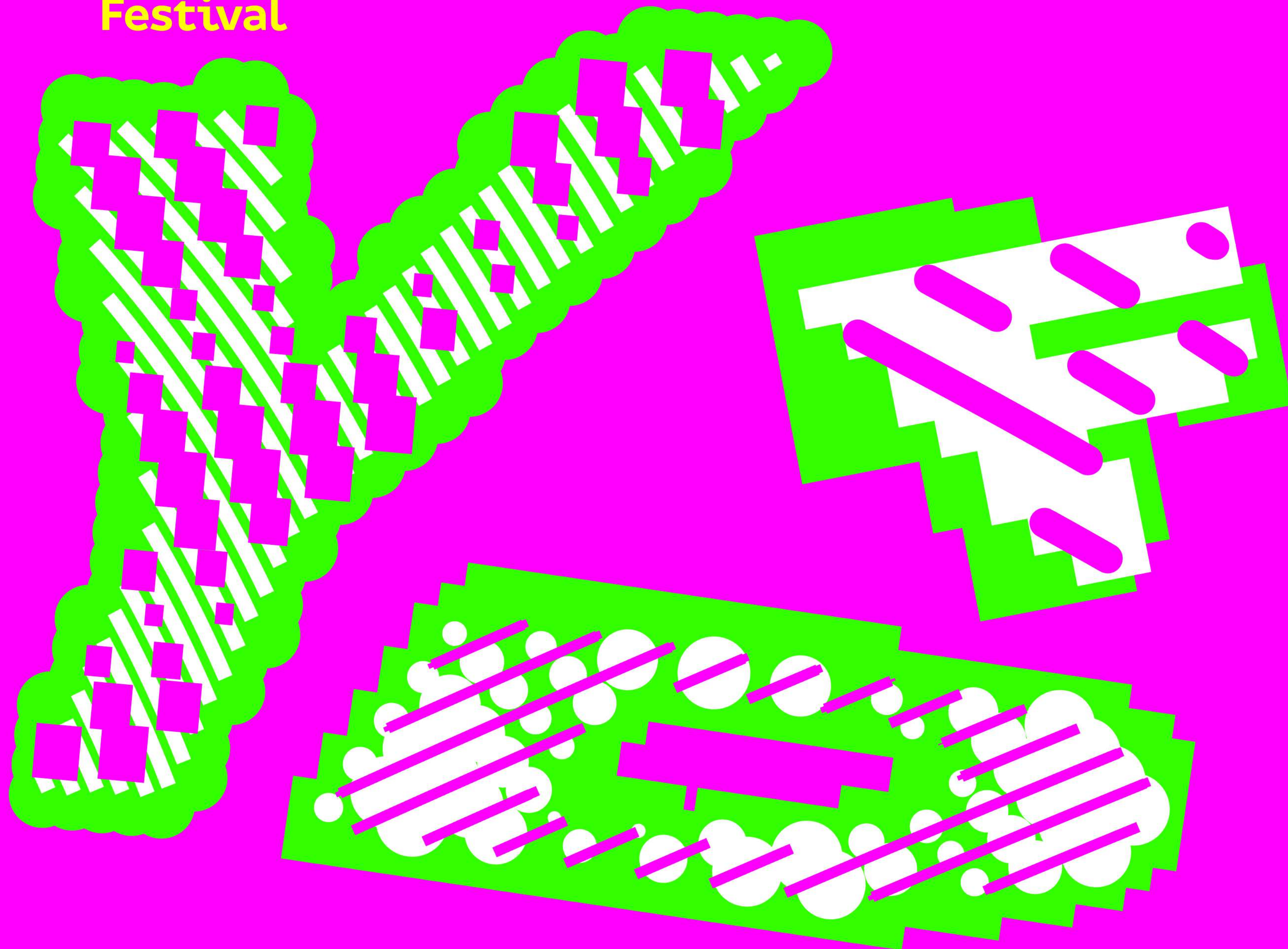
目錄

創意設計競賽得獎作品

- 04 視覺傳達設計類
- 17 立體造型暨產品設計類
- 42 數位多媒體與遊戲設計類
- 65 建築與空間設計類
- 78 音樂設計類
- 85 策展實踐與展示設計類
- 95 Pinkoi 企業特別獎

青春影展得獎作品

- 97 影視類
- 103 動畫類
- 109 參展校系
- 110 企業合作
- 119 活動花絮



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

視覺傳達設計類

馬玉山最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎

創意設計競賽得獎作品



評審召集人

黃顯勛

日目視覺藝術有限公司 | 設計總監

本次邀請不同領域的專家來參與評審，目的是希望視傳能夠呈現更多維度的面向。評選標準從青春設計節的觀點出發，除了必須是優秀的視傳作品，還需要充滿實驗性和共創的可能性，以視傳的手法展現突破的亮點，我覺得這次的審查過程令我很驚豔。本屆最佳設計獎之所以勝出，不單是因為梳理了一個議題，關鍵在於它提出一個新的觀點，獨特的議題跟切入方式受到評審們一致肯定。



評審

莊濟寰

角白設計 | 負責人

獎項不只是肯定過去的成就，它乘載一個很重要的責任，就是是否能開創設計未來的可能性？我認為這次選出的得獎作品，某種程度上皆具備這樣的程度。這次的入圍作品讓我覺得很欣慰，這幾年無論是學校或業界，設計都正在慢慢轉向。我們從思考 How to do design？逐漸升級到思考 What is design？設計不只是解決問題，而是能夠發現和尋找問題，進到了推測設計的階段。我看到同學們不只繼承傳統的知識群，甚至在未來更成熟時，能夠帶領設計走向那個我們未知的未來。



評審

廖韋

廖韋設計工作室 | 藝術指導

念設計都會談到：設計是解決問題的方法。在這麼多年後，開始看到不同角度的解法。在初選時會先以設計水平和視覺美感去篩選作品，所以入圍的作品都具備滿好的水平。但到了決選階段，看的就是如何切入議題。過去大家會去做很多的苦功和研調，但這些在畢業後的未來職涯也可以做，如果想在競賽有更漂亮的成績，同學們就要去思考什麼是現在才能做的？這是更核心更值得把握的地方。



評審

陳青琳

深度設計 | 總監暨共同創辦人

在評選標準上，我會依據作品本身的想法，去判斷它在其領域達到了哪個階段。例如創作性作品具有足夠的實驗性和突破性嗎？商業性作品是否清楚描繪了 TA 輪廓？議題性作品的挖掘深度和切入視角，能否讓觀者去深思和探討？自從成為老師後，我體會到學生這種多元的樣貌是最棒的，而在青春設計節就可以實際看到學生們盡情展現自己的樣子。

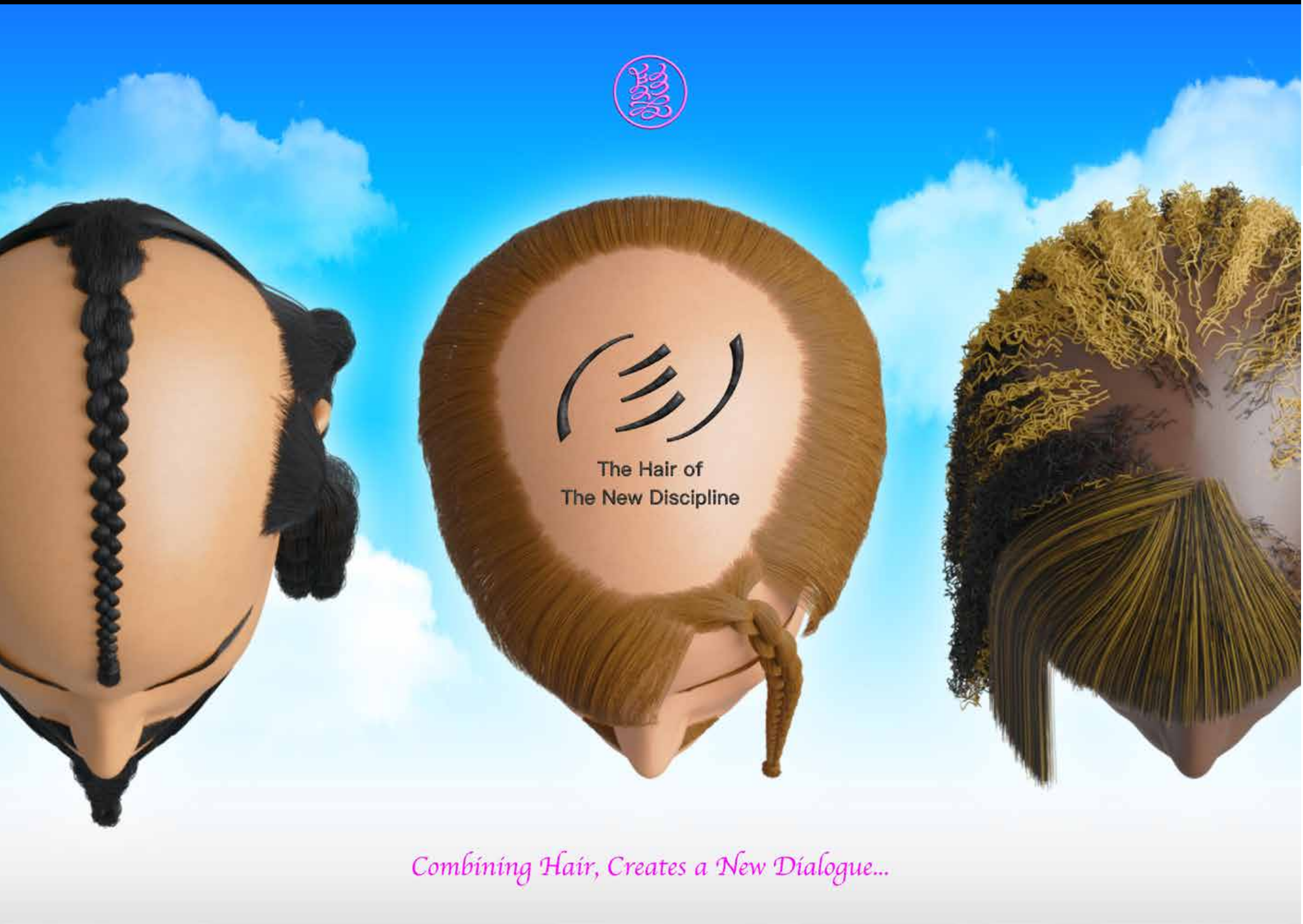


評審

何曼瑄

嘖嘖募資平台 | 專案經理

看作品很像在瀏覽銷售網頁，我會著重於同學是否能用很簡短的時間清楚傳達自己的概念？又是否知道自己的銷售對象是誰？有些同學還沒完全搞清楚方向，所以作品也不太明確。反之，即便作品呈現方式不夠完整，只要同學很清楚自身想傳達的訊息，那便可以引起強烈的共鳴。我覺得越小眾就越大眾，有些議題雖然是個人很在意的事情，但往往在做出成果後會發現原來有很多人同樣關心。



(彡)：新規則之下的毛髮

(彡)：The Hair of The New Discipline

馬玉山最佳設計獎

BEST OF THE BEST

國立臺灣科技大學 設計系

設計團隊 | 余承恩 / 吳定遠

指導老師 | 廖一豪

歷史上毛髮曾是權力與信仰的界線：被剪、被留、被規訓。毛髮作為承載文化與規訓的載體，能否在彼此的兼容中開啟新的對話：包容、衝突，甚至反思？以明朝束髮與清朝辮子（剃髮易服）為例，在政權動盪之際，若有人選擇同時保留這兩種代表不同政權的髮型符號，這樣的交疊是否正是規訓界線逐漸失去清晰的可視化？

「彡」，作為一個對毛髮界線抱持不同見解與想像的團體。當界線逐漸模糊，我們是否能容納更多元的聲音？本專案以反歷史視角將不同髮型文化共融，探討毛髮於新規則之下的可能樣貌。

Hair used to be a boundary between power and faith: cut, grown, and disciplined. As a carrier of culture and discipline, could hair open dialogues of inclusion, conflict, and even reflection? Taking the Ming dynasty's Bun and the Qing dynasty's Braid (as enforced through the policy of The Queue and Manchu Clothing) as an example: during a time of political upheaval, if an individual were to retain both hairstyling symbols simultaneously, what kind of cultural identity or stance would they represent? Could this very act of overlap be seen as a visualization of disciplinary boundaries gradually losing their clarity?

“彡” (shān) is an organization that explores alternative perspectives and imaginations on hair. When boundaries dissolve, could we further embrace diversity? This project merges diverse hairstyling cultures through an alternative historical perspective, and explores the possibilities of hair under new forms of discipline.



The Hair of
The New Discipline



Combining Hair, Creates a New Dialogue...

1. Hairstyle Introduction



2. Hair Files Main Page



3. Hair Files Introduction



4. Choose the Filter & Take a Photo !

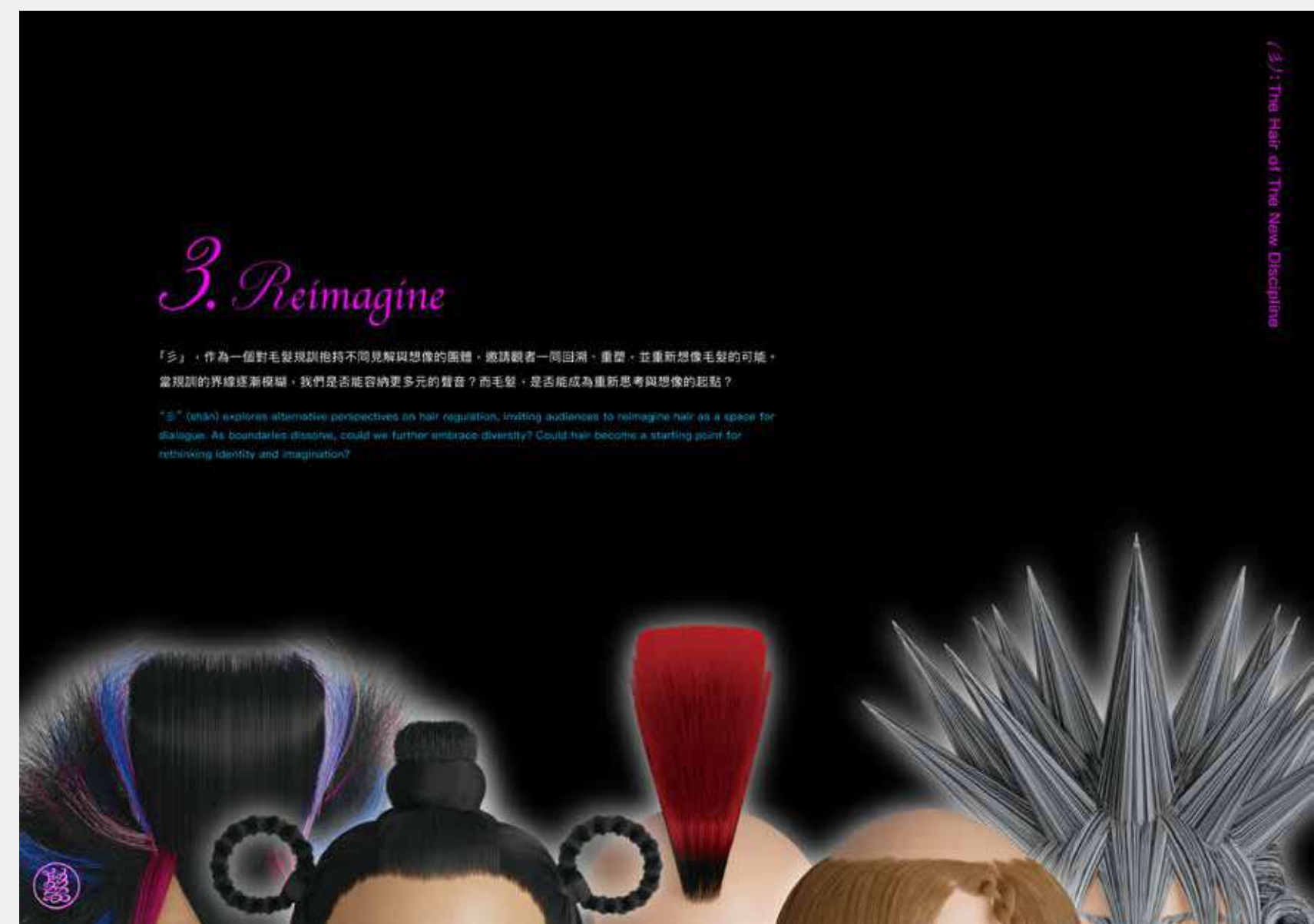
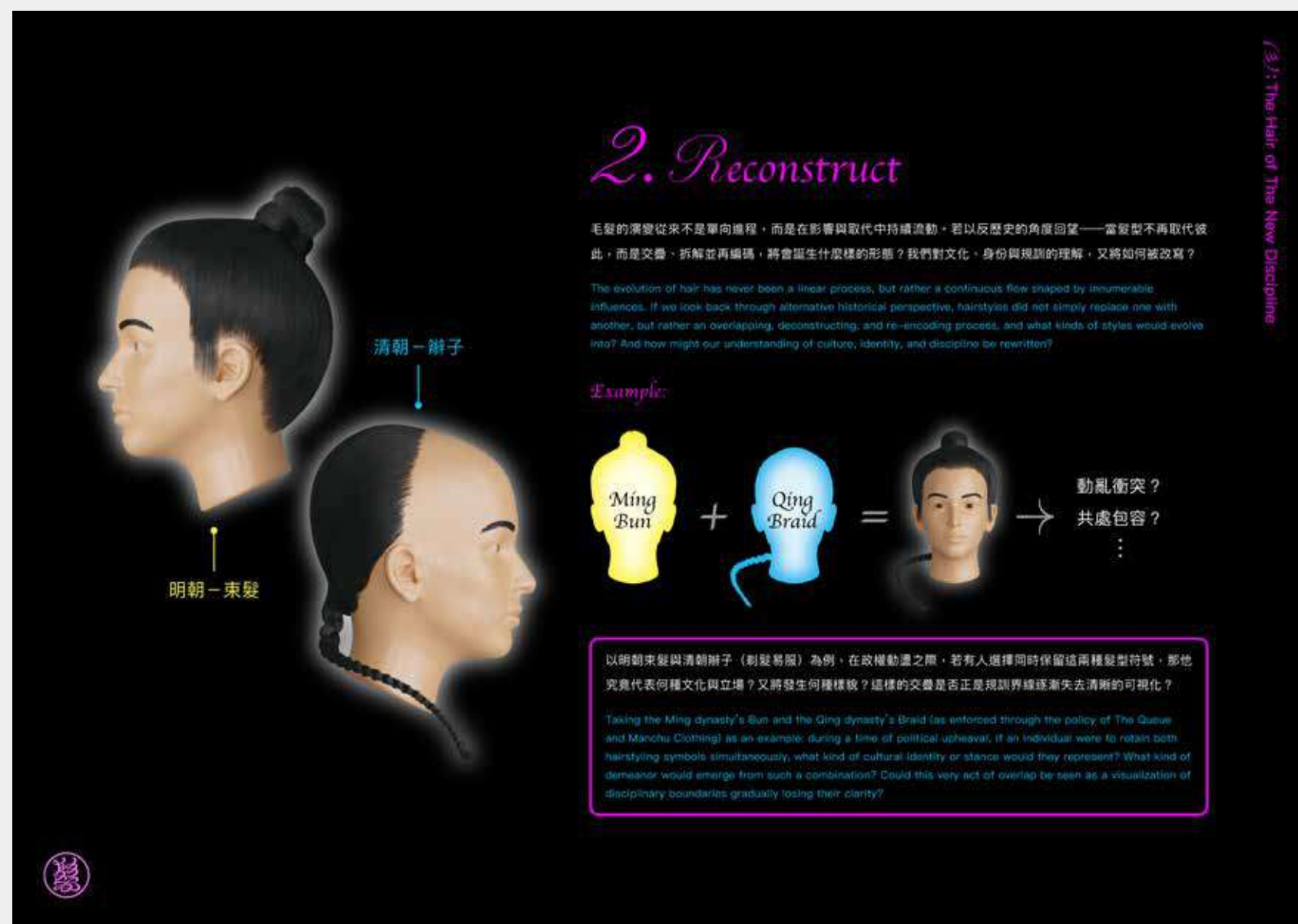
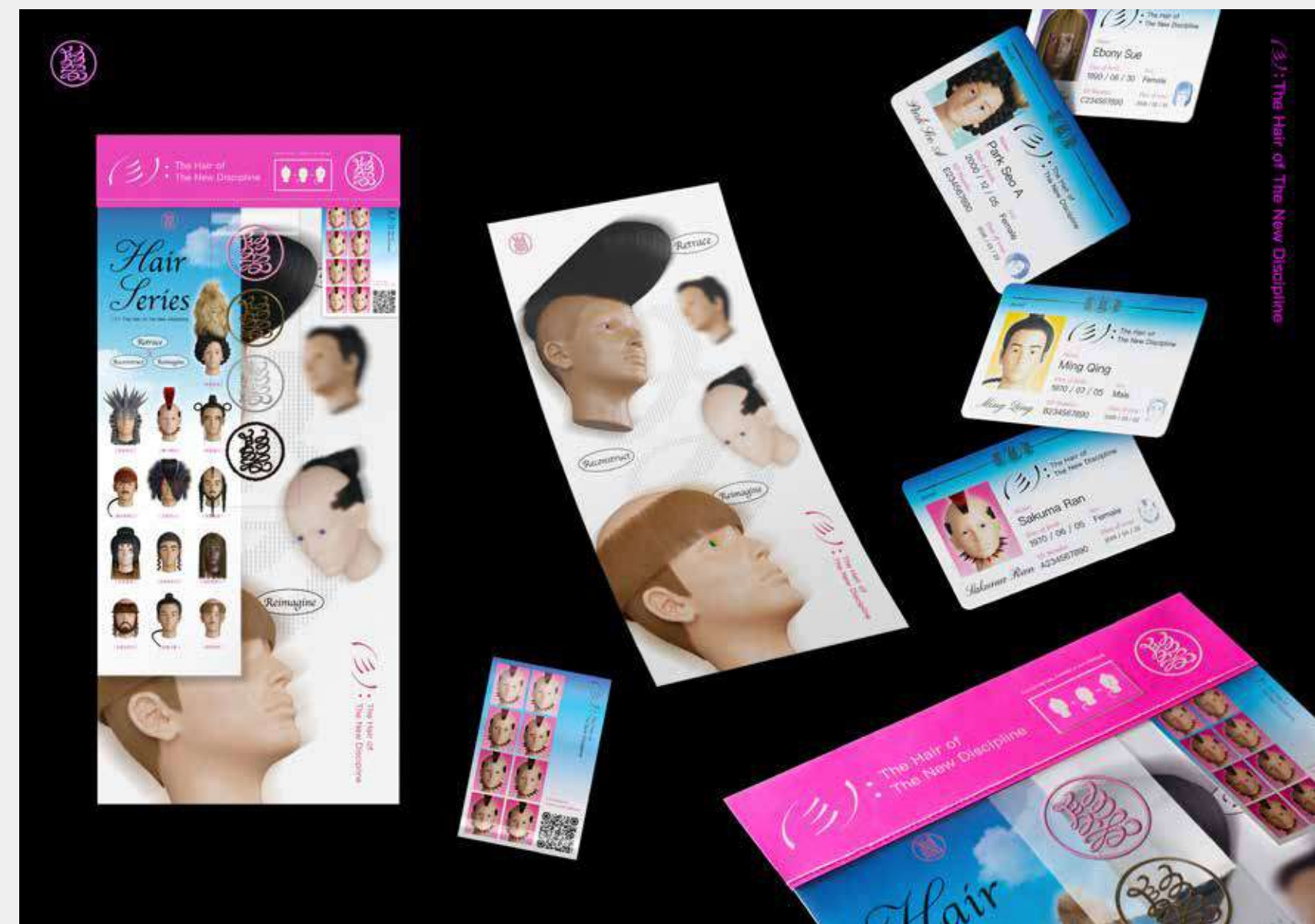
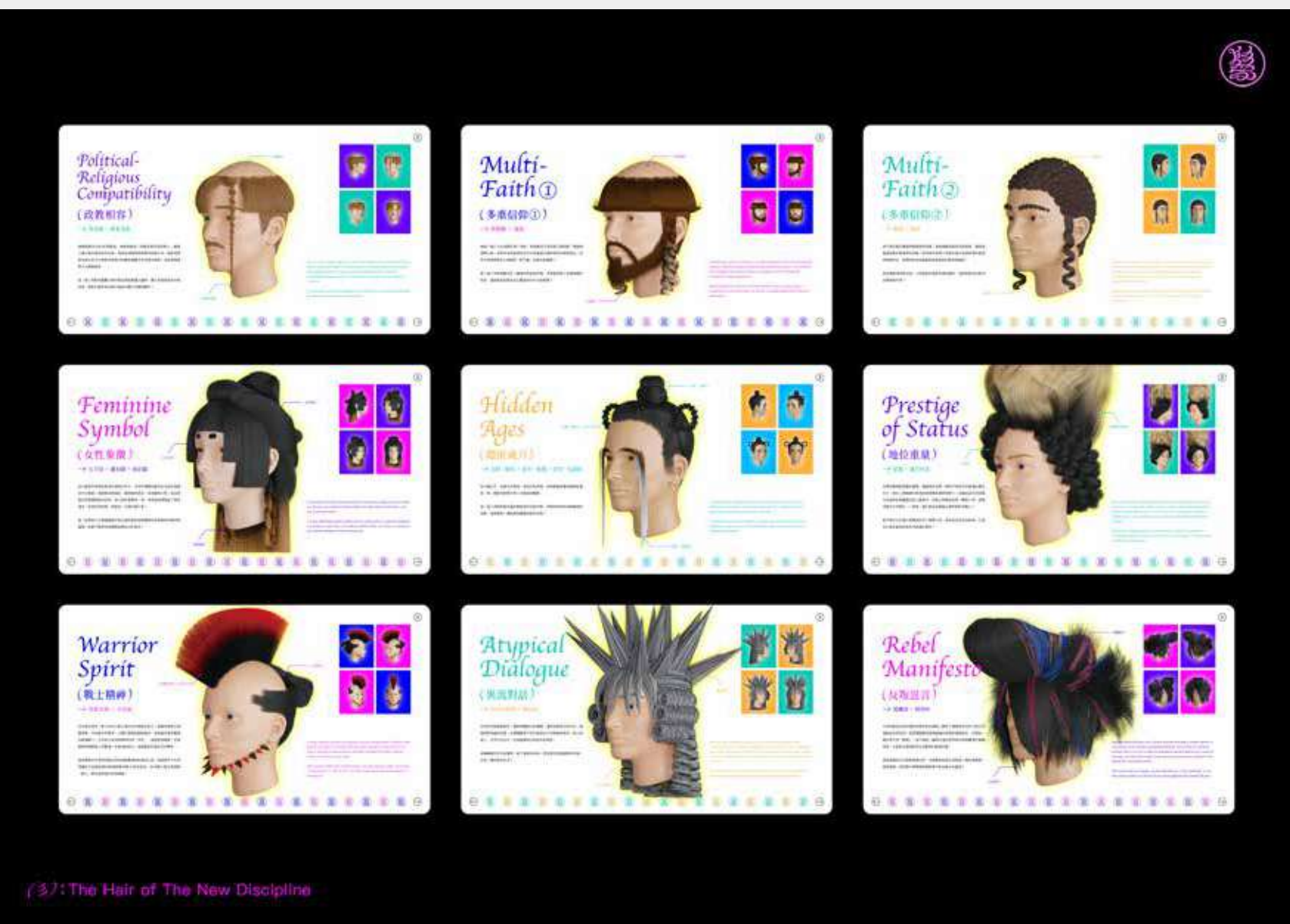


5. Get an ID Card !



(三): The Hair of The New Discipline









《曆日》

Literature Calendar

評審團獎

JURY PRIZE

國立臺灣藝術大學 視覺傳達設計學系

設計團隊 | 李依凌 / 黃宥榛 / 蔡竺津 / 林健如

指導老師 | 李尉郎 / 林俊傑

書中無曆日，日曆中有書。

經典文學往往因其龐大的篇幅和深厚的內容，讓許多人望而卻步，即便熟知書名，也很少有機會真正讀完。為了打破這道門檻，我們將經典文學與日曆結合，依文學篇幅劃分為三種等級 (Level)，從希望養成閱讀習慣的初心者到資深讀者，皆能依個人偏好及閱讀強度選擇最適配的日曆。

內頁的資訊設計結合輔助閱讀項目：每日前情提要、預計閱讀時長、休讀日設計、假日資訊補充等，幫助讀者快速進入閱讀狀態，讓使用者只要一天看一點，就能在一年看完一本經典文學，降低閱讀的門檻。

In this collection, days hold no dates, yet the calendar holds a book.

Classic literature often intimidates readers with its extensive length and profound content. Many know the titles, yet few have the opportunity to truly finish them. To remove this barrier, we combine timeless literary works with a daily calendar, allowing readers to enjoy a small portion each day and complete an entire classic in a year—making the reading journey more approachable.

We made the product in three Levels, based on how long each story is. Whether you're just starting to build a reading habit or already love diving into bigger books, there's a Level that suits you. Each day, you simply tear off a page and enjoy a small piece of the story. Day by day, your progress adds up. By the end of the year, you can gather all the pages and turn them into your very own book to keep and treasure.



述樹

AbouTAPA

優選獎

MERIT AWARD

中原大學 商業設計學系

設計團隊 | 藍珮榛 / 陳芷榕 / 鍾喬安

指導老師 | 紀健龍



樹皮布源自原住民文化，是連結陽光、雨水與土地的傳統技藝，也被視為與祖靈溝通的橋樑，它不僅承載織布技術傳入前的生活樣貌，更蘊含祖先與自然共存的智慧。

「述樹」意指述說樹皮布的一切，透過設計重新詮釋其歷史與價值，讓更多人理解這項不易被看見的文化，並從不同角度發現其獨特之處。設計以多層次視覺呈現樹皮結構，結合視覺、聽覺、觸覺與嗅覺的感官體驗，引導觀者認識其製作過程與自然質地，展現其多變與細膩，書籍皆為手工縫製，所使用的樹皮也由我們親手製作，以最原始的方式呈現這項技藝，讓觀者更深刻地感受樹皮布的溫度。

Barkcloth originates from Indigenous culture and serves as a traditional craft that connects the sun, rain, and land. It is also regarded as a bridge for communicating with ancestral spirits. Beyond representing life before the introduction of weaving in Taiwan, it embodies the wisdom of living in harmony with nature.

“Shu Shu” means to narrate all aspects of barkcloth. Through design, we reinterpret its history and cultural value, making this often-overlooked tradition more accessible. The project presents the layered structure of bark through visual design, combined with sensory experiences of sight, sound, touch, and smell, allowing audiences to understand its making process and natural qualities. Each book is hand-stitched, and every piece of bark is handmade by us, presenting the craft in its most original form and conveying the warmth of barkcloth.

迴波錄

ECHO LOG

優選獎

MERIT AWARD

嶺東科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 羅羽晴 / 王韻涵 / 徐若榛 / 邱湘恩

指導老師 | 陳正桓 / 藍偉憲

以台灣海域 16 種海豚科鯨豚為核心，本作品將隱形的深海聲音轉譯為可閱讀的視覺語言，讓觀者同時「看見」與「聽見」海洋訊息。透過聲音轉化為可操作的按鈕物件，結合全域同步感應系統，連動聲音與動態顯示裝置，使抽象的鯨豚溝通得以被感知與理解。視覺上以聲譜分析建構聲形圖與專屬色紋系統，將聲音頻率轉化為流動的圖像，並以 16 件裝置組構海浪意象，呈現光影層次。觀者互動時，雙螢幕同步呈現物種動畫與轉譯對白，整合聲音、影像與文字，傳達台灣海洋生態的文化價值。

Centered on 16 Taiwanese odontocete species, this project translates deep-sea sounds into a readable visual language, allowing viewers to both “see” and “hear” ocean messages. Sound is transformed into interactive buttons connected to a full-field synchronous sensing system, linking audio with dynamic displays to make cetacean communication perceptible. Using spectrogram-based sonograms and a unique color system, sound frequencies become fluid visuals, while sixteen modules form a wave-like installation. Through interaction, dual screens present species animations and translated dialogues, integrating sound, image, and text to convey the cultural value of Taiwan’s marine ecology.



中正路走幾遍

Along Zhongzheng Road

優選獎

MERIT AWARD

嶺東科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 許芷苓 / 吳柏欣 / 何家怡 / 呂昱葶

指導老師 | 藍偉憲 / 陳正桓

在台灣「中正路」不只是路名，更是威權時代留下的政治符碼。本作品透過輕快且具親和力的設計視角切入「轉型正義」，將沉重的歷史轉化為公眾能輕鬆參與的對話。

走訪全台 20 個縣市，我們記錄了 275 條中正路的在地樣貌。轉化為一套視覺系統，包含插畫、鋁製明信片，以及結合地方文化的銅像公仔。

核心作品為四面拼組的全景插畫，引導觀者比較各區的街道特色。透過幽默且具深度的視覺語彙，邀請大眾重新審視日常風景，思考如何轉化原本肅穆的政治痕跡，成為土地記憶的新起點。

In Taiwan, "Zhongzheng Road" is more than a street name—it is a pervasive political imprint of former leader Chiang Kai-shek. This project explores transitional justice through an approachable design lens, transforming a heavy historical topic into an engaging public dialogue.

Based on archival research and fieldwork across all 20 counties, we documented the unique local identities of Taiwan's 275 Zhongzheng Roads. These observations are distilled into a visual system featuring panoramic illustrations, aluminum postcards, and collectible figurines that blend Chiang's statues with regional cultural icons.

The centerpiece is a series of panoramic four-panel illustrations, allowing viewers to compare the spatial rhythms and visual characters of different regions. By employing a humorous yet insightful visual language, the project invites the public to re-examine familiar landscapes. It encourages reflection on how political history continues to shape everyday urban life, turning "Zhongzheng Road" from a static symbol into a starting point for modern social contemplation.



第一次當惡房東就上手

Evil Landlord

優選獎

MERIT AWARD

國立臺灣藝術大學 視覺傳達設計學系

設計團隊 | 陳姿璇 / 管若琳 / 林釗賢 / 陳妤婕 / 彭稚閔

指導老師 | 李尉郎 / 林俊傑

在大台北暫居，「租屋」是北漂族共同的生活經驗；遭遇「惡房東」亦成反覆困境。我們以「知己知彼」為策略，設計多種互動體驗，從紙本特殊印刷到數位沉浸裝置，代入房東視角拆解話術與制度漏洞，引導租屋者識別陷阱、培養租賃意識與應對能力。

讓觀者在荒謬操作中看清租屋背後的權力運作，引起大眾對於租屋結構問題的關注，讓台灣的租屋市場變得更好。希望減少租屋生活的不安與對抗，讓每一個人在異鄉的租屋者都得以安居。

Living temporarily in the Taipei metropolitan area, many young migrants share the common experience of renting. Encounters with “evil landlords” have also become a recurring predicament. Adopting the strategy of “know thyself, know thy enemy,” the work enters the landlords’ perspective and dissects the rhetoric and loopholes embedded in the rental system. Through deliberately absurd scenarios, viewers see how power operates beneath everyday negotiations and are prompted to reflect on structural problems within the housing market.

CACTUS LAB 仙人掌植研所

CACTUS LAB Cactus Research Institute

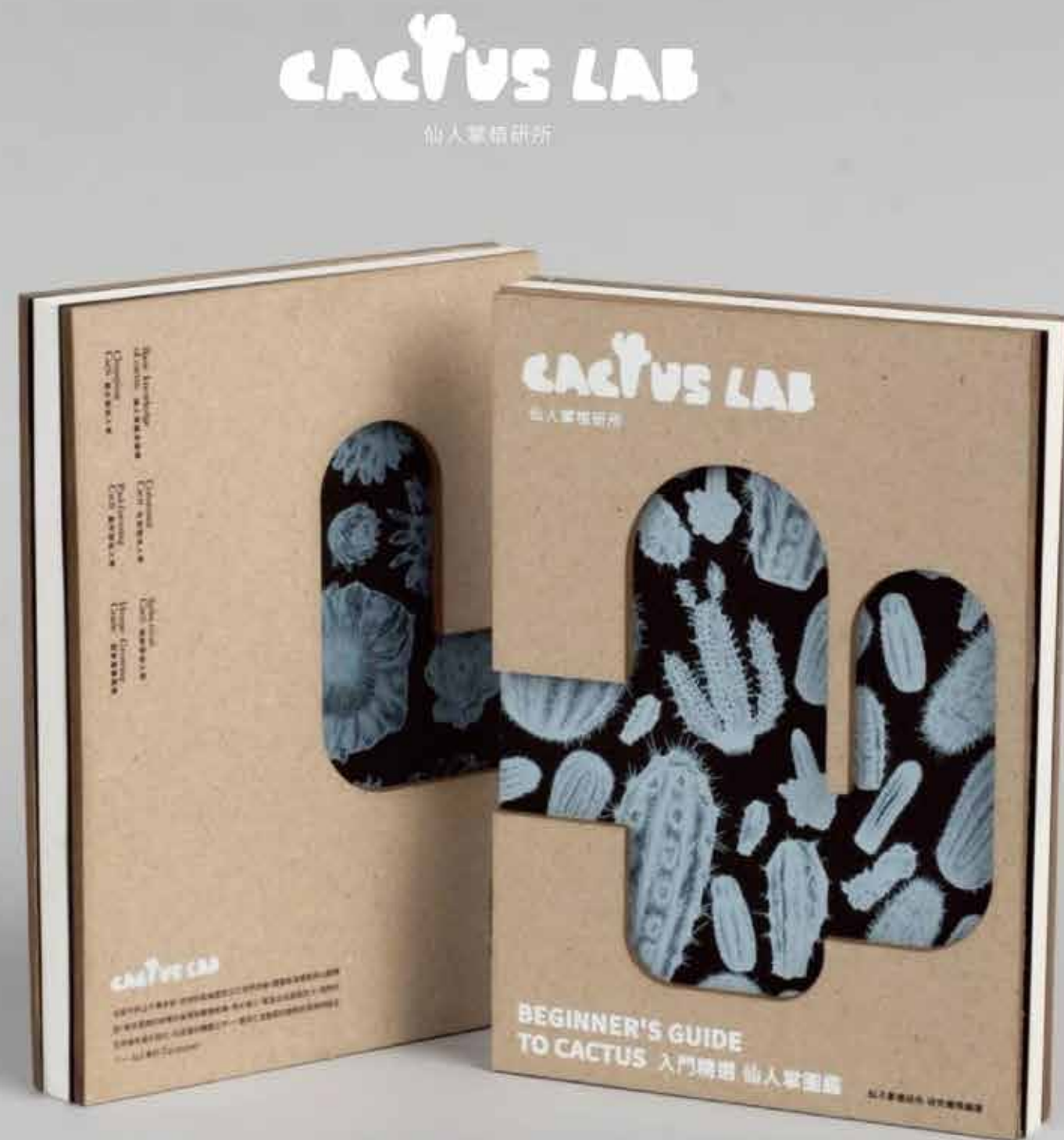
優選獎

MERIT AWARD

崑山科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 王柏程 / 蘇吉哲 / 林秉瑩

指導老師 | 鄭中義



In the rush of everyday life, cacti offer a moment of pause.

在專題發想過程中，我們從日常中共同擁有的仙人掌出發，重新思考這個熟悉卻常被忽略的植物，並發展出《Cacto Lab | 仙人掌植研所》。本計畫以圖鑑為核心，透過純手繪針筆點描描繪仙人掌的形態與結構，去除色彩干擾，回歸其最本質的特徵。以細密點狀堆疊構成畫面，呼應沙漠的顆粒質地，並透過反覆累積的繪製過程，對應仙人掌在自然中緩慢生長的節奏與時間感。

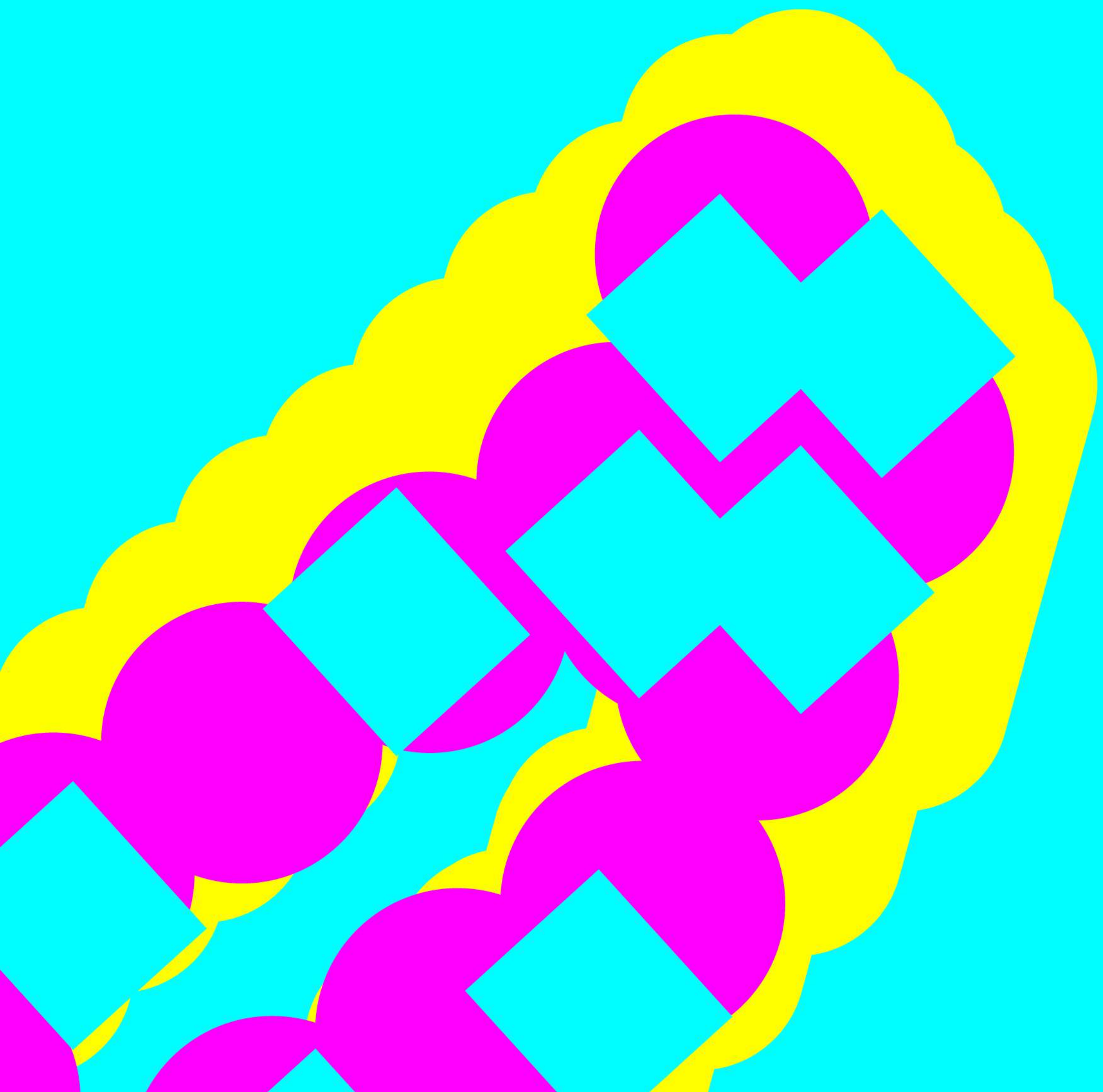
在材質選用上，運用砂紙結合書籍設計，將粗糙觸感轉化為沙漠意象，使閱讀不只停留於視覺，更延伸至觸覺感知。整體以系統化方式整理物種與視覺語言，並延伸至海報、明信片等載體，建立具一致性與辨識度的植物視覺系統。

During the development of this project, we began with a shared element from our daily lives—a small cactus. This familiar yet often overlooked plant became the starting point of Cacto Lab. Centered around a catalog format, the project translates the morphology and structure of cacti through hand-drawn stippling. By removing color, the visuals return to their essential forms, emphasizing ribs, spines, and growth patterns. The accumulation of fine dots echoes the granular texture of the desert, while the slow and repetitive drawing process reflects the gradual growth of cacti over time.

In terms of material application, sandpaper is incorporated into the book design, transforming its rough texture into a tactile representation of the desert environment. This approach extends the experience beyond visual perception into touch. The project also systematically organizes cactus species into a coherent visual language, which is further extended into posters, postcards, and other design applications, forming a consistent and recognizable visual identity.

立體造型暨產品設計類

睿新創意最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎



創意設計競賽得獎作品



評審召集人

王斌鶴

TaG | 設計品牌創辦人
TaG Studio 創夏設計 | 創意總監

本次評審團分為市場性及實務性兩個維度，我們選出的得獎作品也具備這兩項特質。從概念思考到整體的視覺呈現，今年作品的完整性明顯提升。每一組同學在短短的時間內，發揮創意分享自己花了一年所投入的成果，讓我從中學習到年輕的活力。看設計就像體驗一道料理，不光是料理本身，而是五感帶給你的感受，很佩服同學除了作品創作，還延伸到形象攝影和社群經營，讓人印象深刻。期許他們能在市場上得到進一步的驗證，不斷調整並找到自己的路。



評審 | 工業設計組

蕭韋立

立創設計 | 設計總監

這次參賽作品的表現都很優秀，沒有獲獎的同學不必太灰心，這個結果是經由評審們深入討論後所得出的共識決。各位在初選時從眾多作品中脫穎而出獲得入圍資格，本身就是一種肯定，你已經證明自己做得到了。



評審 | 工業設計組

徐震

嘖嘖群眾集資平台 | 共同創辦人

我會以潛在商業化的角度去評估作品，這幾年確實感受到同學們越來越知道這是設計裡很重要的一個元素，做簡報時也會提及自己設定的受眾是什麼角色，我覺得這是滿好的改變。今年最佳設計獎獲獎的原因在於他對材料的實驗性，我覺得這是臺灣的學生比較少在追逐的領域。造型外觀仍然是很重要沒錯，但不可否認的是你必須要對手上的材料足夠瞭解，才能把它的特性真正地發揮出來。這樣回到起點摸索的方式，是很值得鼓勵的方向。



評審 | 工藝設計組

張家翎

messagingleaving

作為創作者，我很常會從自己的單一視角出發，這次擔任評審讓我學到很多。立體類包含工業工藝時尚三個組別，今年有一件作品其實做得很完整，放到各個領域來看都是很優秀的作品，也讓我們重新梳理，三個組別各自看重的價值到底是什麼？另外，今年遇到有些同學不太知道接下來應該往工業或工藝發展，我看見了他兩方都做得很好，但也很迷惘的狀態。這時青春設計節這個場合，就能讓有同樣疑惑的同學藉由互相觀摩看到更多可能性。



評審 | 工藝設計組

邊聖宇

Pinkoi | 全球商務總監

發現滿多同學開始從生活經驗出發找到了一些題目，比如說香灰的回收和瓦片的再製等等，而且提供了很好的創意去解決這些問題。再來就是作品完整度非常高，也聽到他們對於生產成本和以後在市場上要用什麼方式行銷有一定的想法，雖然這一部分還有待驗證，但能在現階段先做到這方面的思考跟佈局，就已經非常重要和難得了，很開心看到同學能有這方面的表現。



評審 | 時尚設計組

王子欣

Claudia Wang | 品牌主理人 設計師

無論是學生發想的多元性還是作品完成度，都令我很驚艷。從最一開始的結構到美感、色彩、材質的運用，還有站在商業角度的想法，聽到他們能夠很完整地敘述自己創作的過程是什麼，讓我非常感動。和其他評審老師的討論也讓我獲益良多，有些作品並不是沒有市場性，而是放錯了市場定位，在獲得其他老師不同角度的建議後，便突然有了新的切角，甚至可能帶來爆量的銷售，這是我覺得很特別的地方。



評審 | 時尚設計組

林家豪

oqLiQ | 創辦人

很開心能參與這次的評審，我觀察到很多同學都已建立起自己的設計語言。當我看到自己很喜歡的作品時，通常會直接問：「這個多少錢？要量產時記得第一個通知我。」這不只是玩笑話，表示以產品的角度來說，大家的作品都展現出很高的完整度和潛力。希望以後可以在市面上看到這些同學繼續在這個業界發光發熱，持續帶給台灣更多的力量、更多的活力。



PPPrinta 彈性張力成形燈具系列

PPPrinta - Elastic Tension Shaping Study

睿新創意最佳設計獎

BEST OF THE BEST

實踐大學 工業產品設計學系

設計團隊 | 邱馨慧

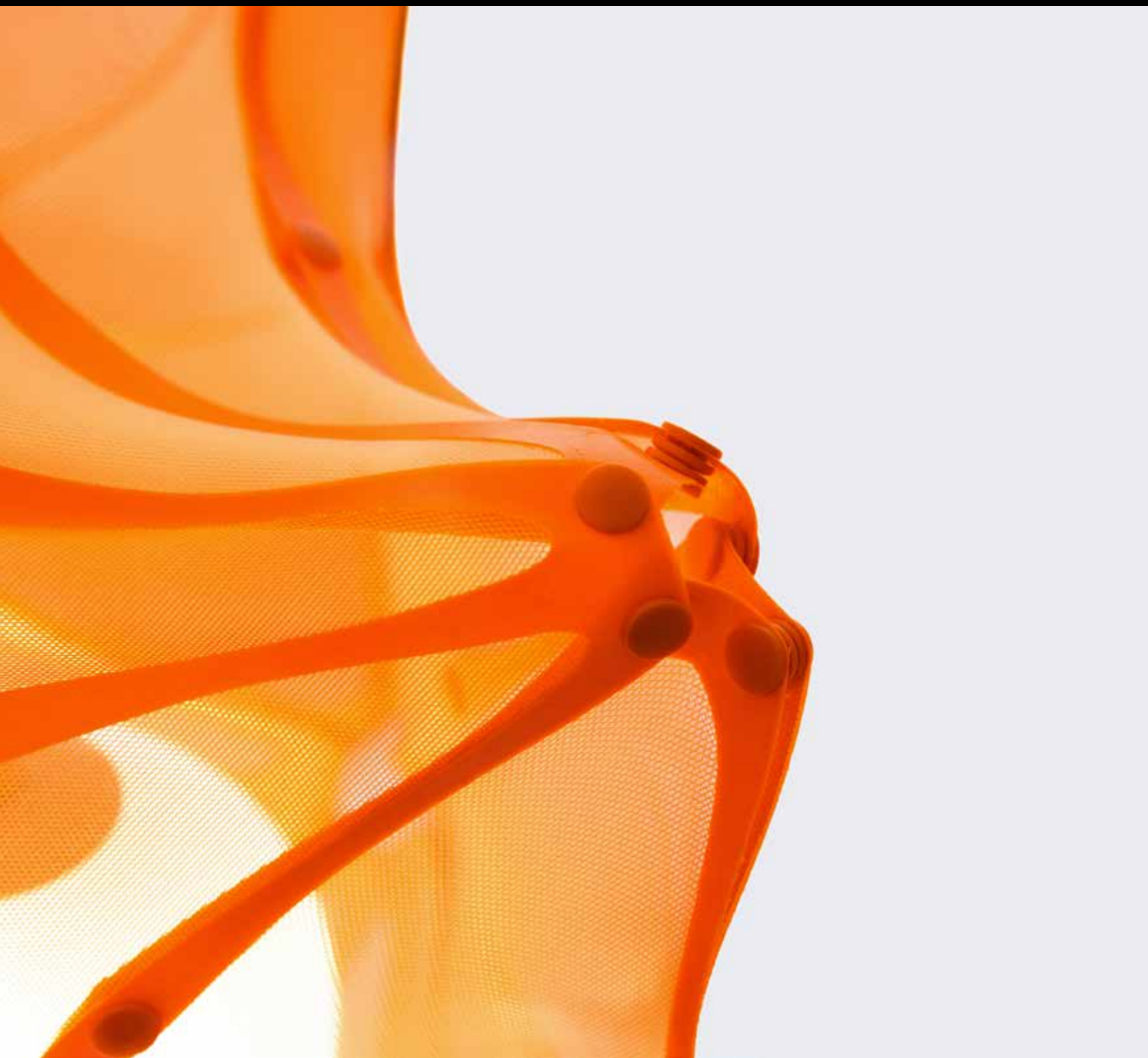
指導老師 | 曾熙凱

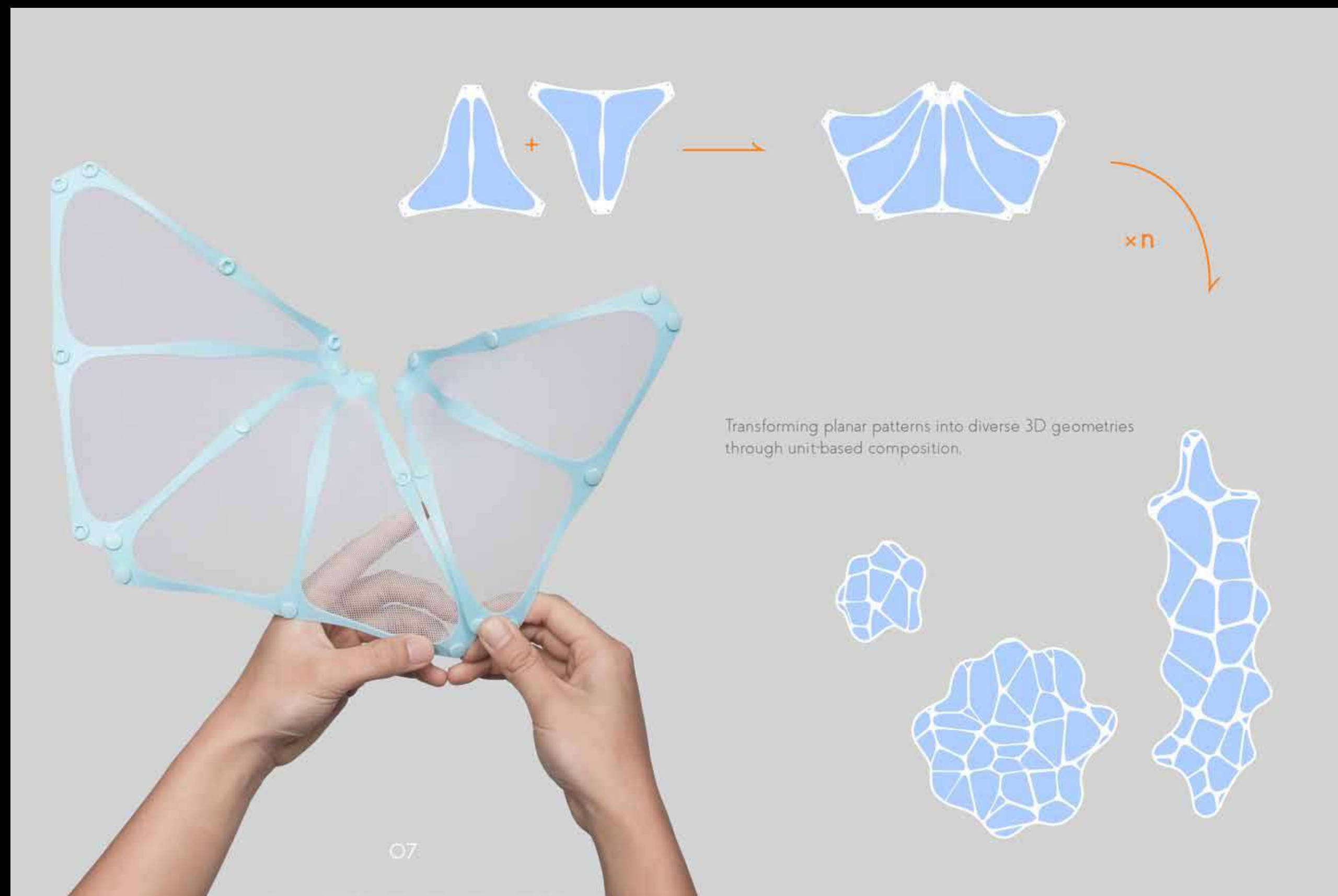
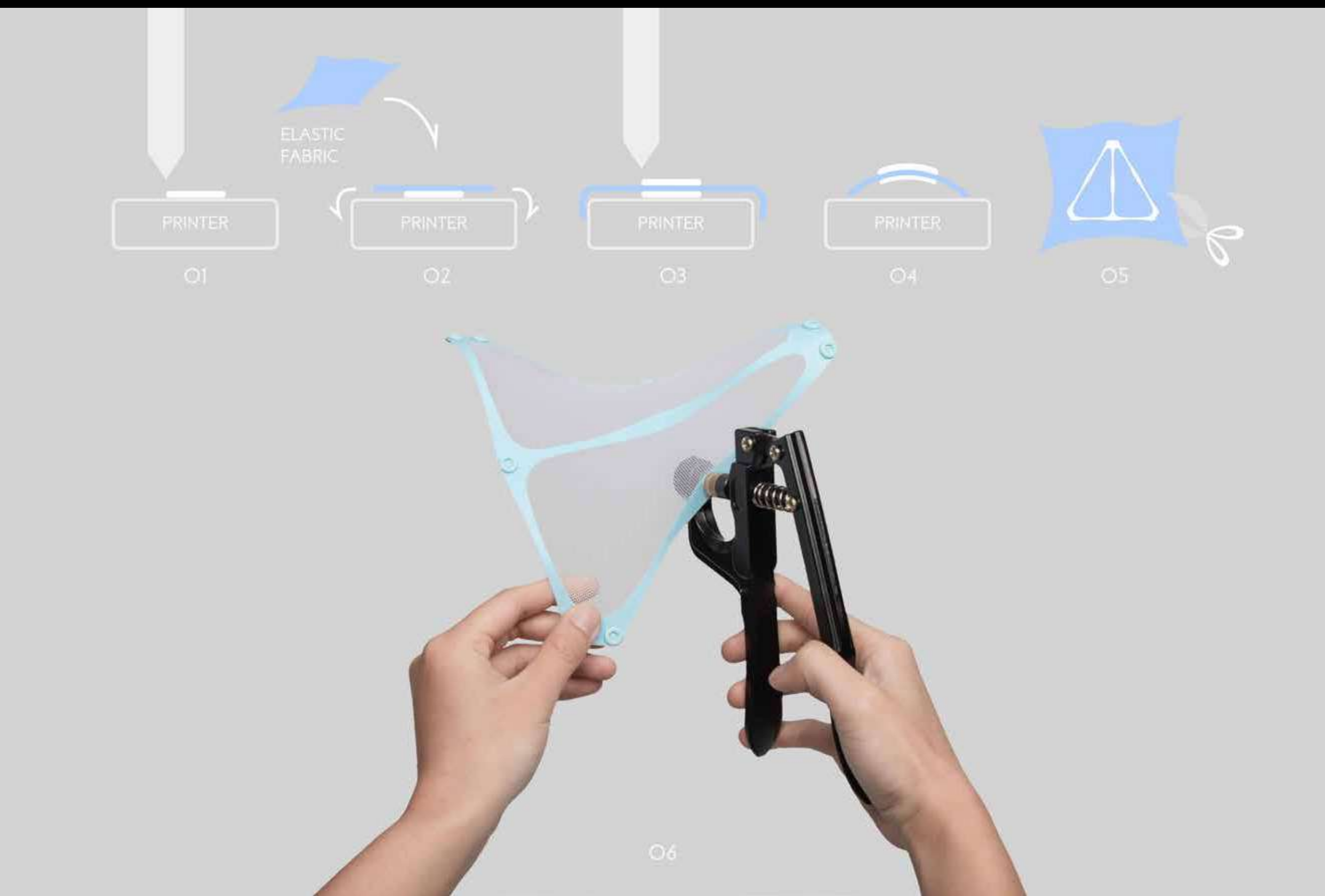
本計畫突破熱熔成型 (FDM) 作為造型打樣的製程框架，結合彈性布料的張力，創造出不同於 FDM 既定印象的有機曲線。

透過將平面圖案列印於拉伸後的彈性布料上。當張力釋放，列印區域對布料產生局部控制，使其產生自然的皺褶與立體形態。本系列透過光線展現力學的型態，彰顯材料不均勻收縮與皺褶的質感，以此落實數位製造結合工藝的發展潛力。

PPPRINTA 採用模組化設計，大尺寸的燈具也能以扁平化運輸。模組設計突破列印機台尺寸限制，能以極少量的列印耗材，擴展外型與色彩搭配，適應追求靈活度的現代居家及展陳空間。

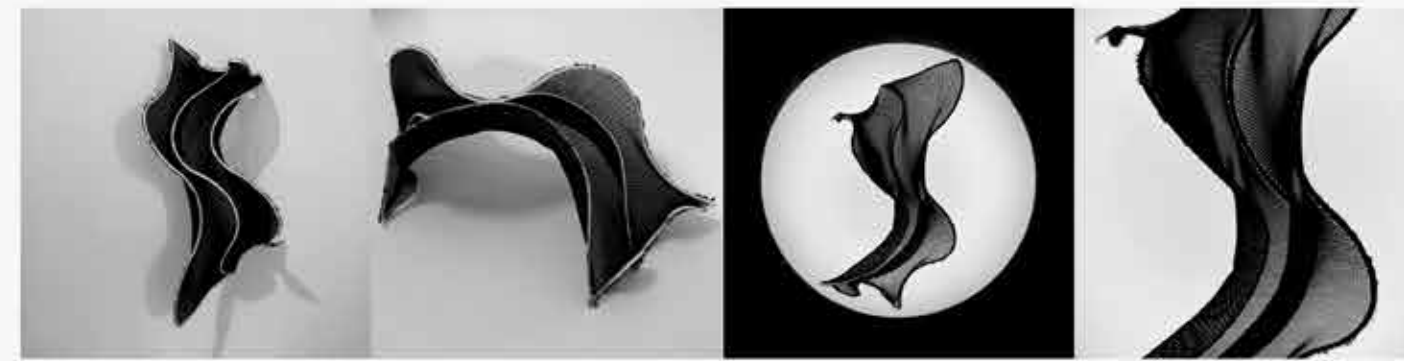
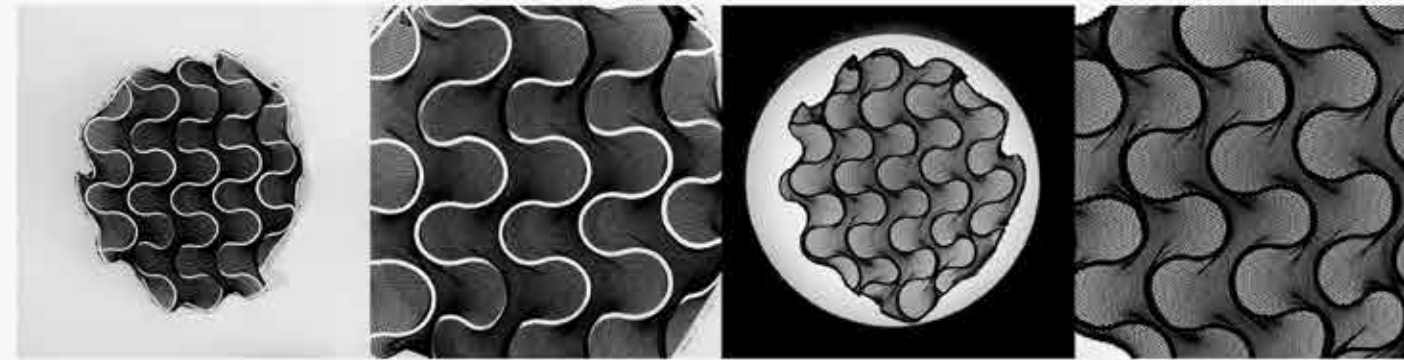
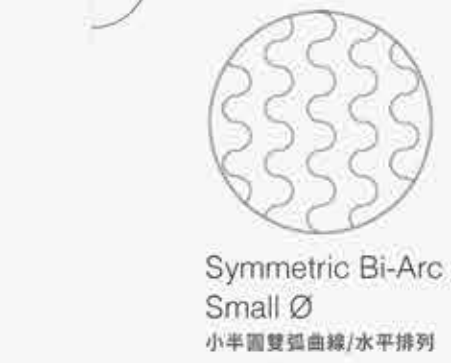
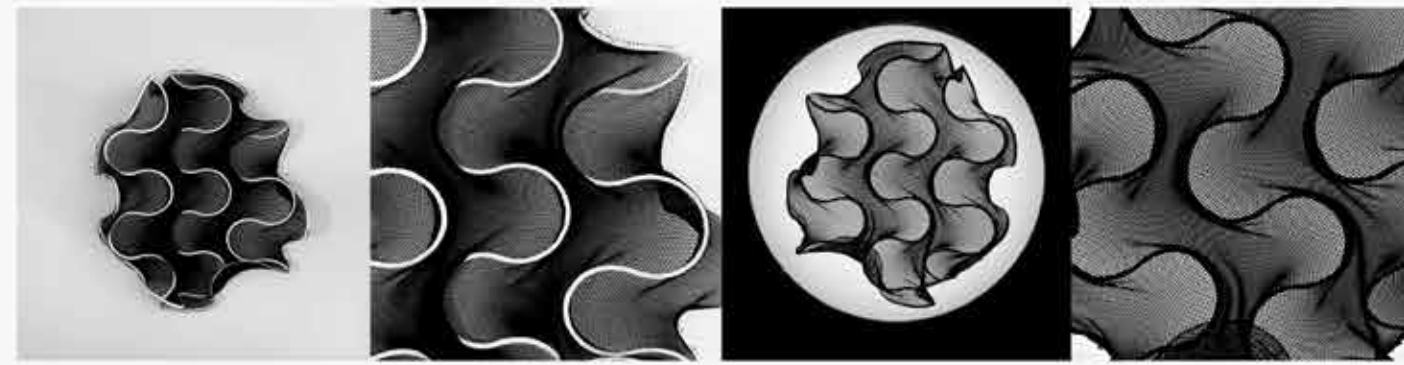
PPPRINTA reimagines FDM printing by integrating the tension of elastic fabrics. By printing on stretched textiles, the release of tension generates complex, organic forms and "living" wrinkles. This modular system overcomes printer size limits, enabling flat-pack shipping for large-scale lighting. Sustainable and highly adaptable, PPPRINTA blends digital craft with modern aesthetics to offer a flexible lighting solution for contemporary living and exhibition spaces.





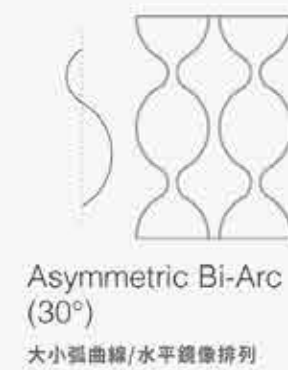
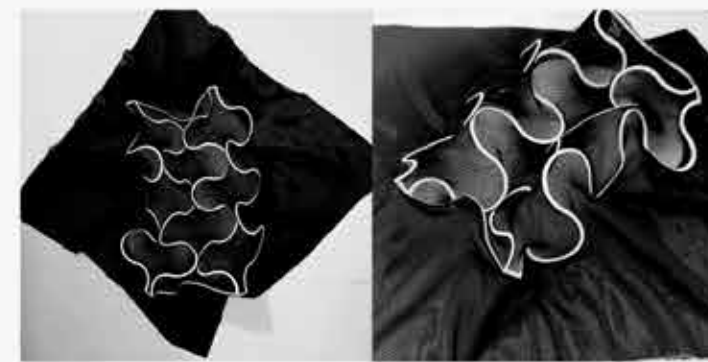
Horizontal arrangement

+ Light

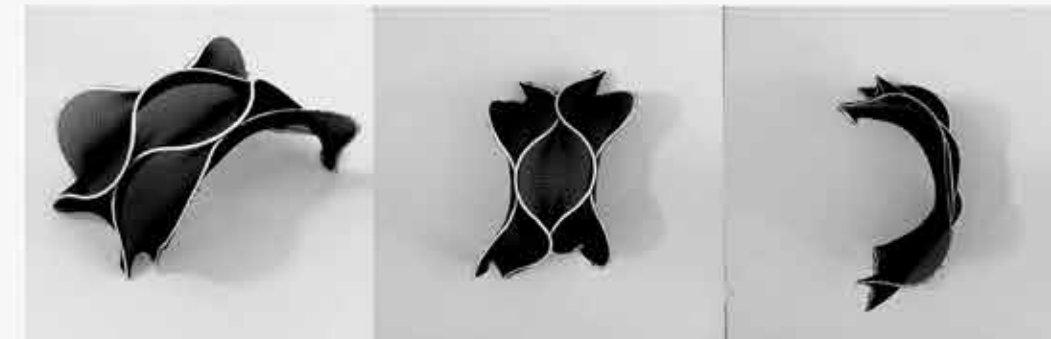


橫向彈性布料未受到限制, 伸縮量大, 因此會呈現小拱橋的形狀
(PS. 小弧曲線較容易達成)

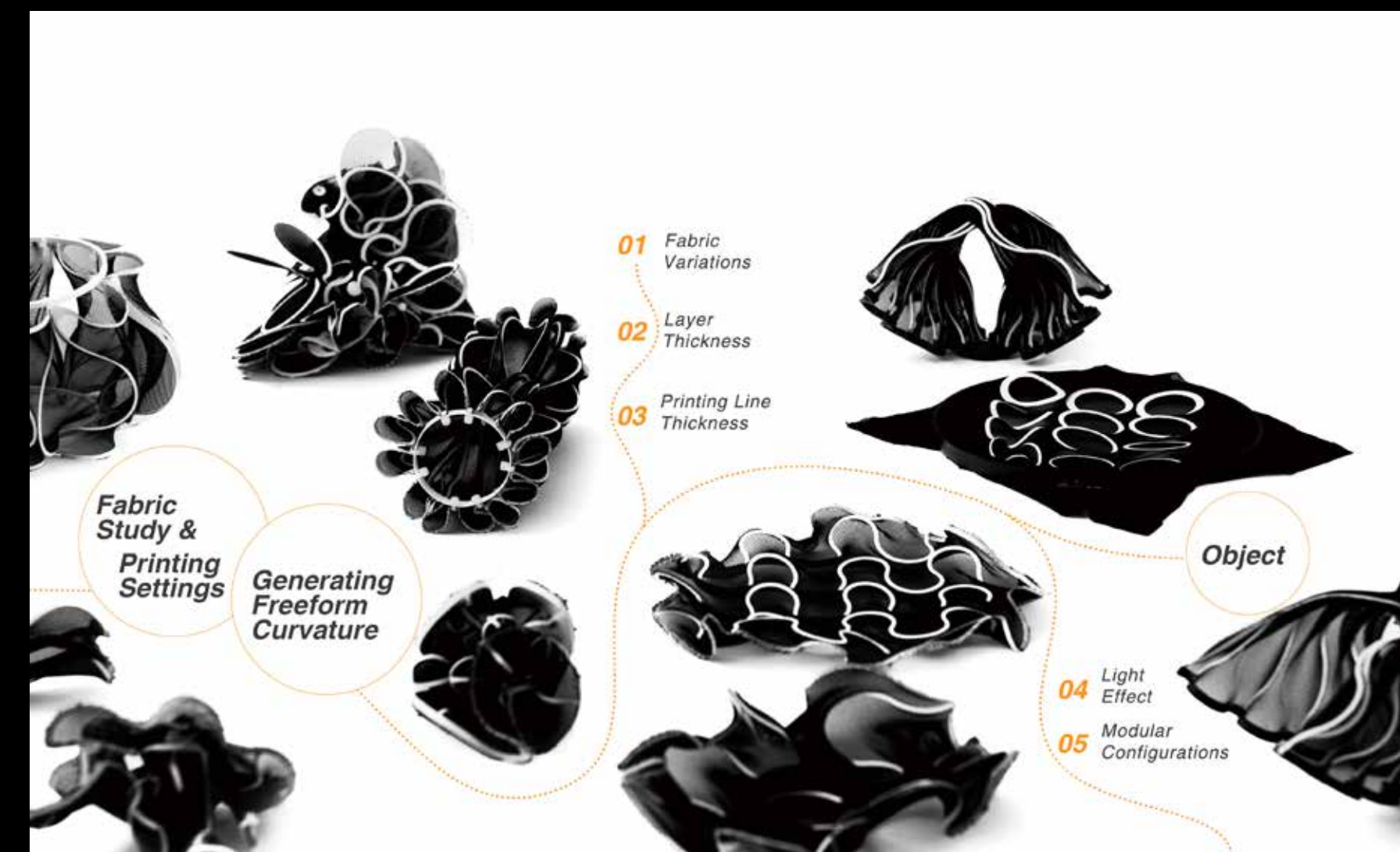
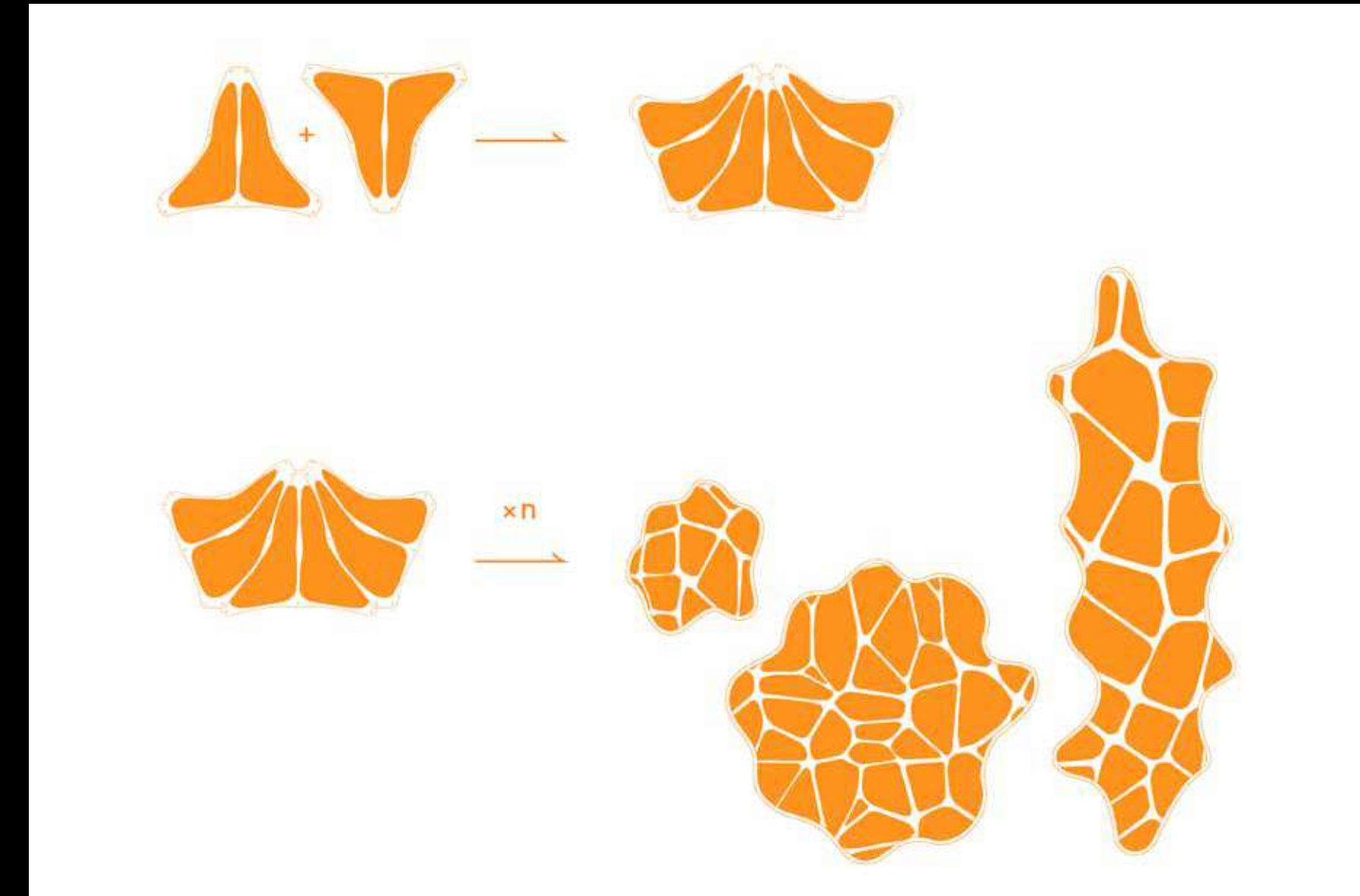
Horizontal +mirror arrangement



橫向受到半圓曲線限制, 因此產生垂直面向的尖角



+ Light



生痕 - 環境交互機能概念鞋

ICHNITE

評審團獎 | 工業設計組

JURY PRIZE

實踐大學 工業產品設計學系

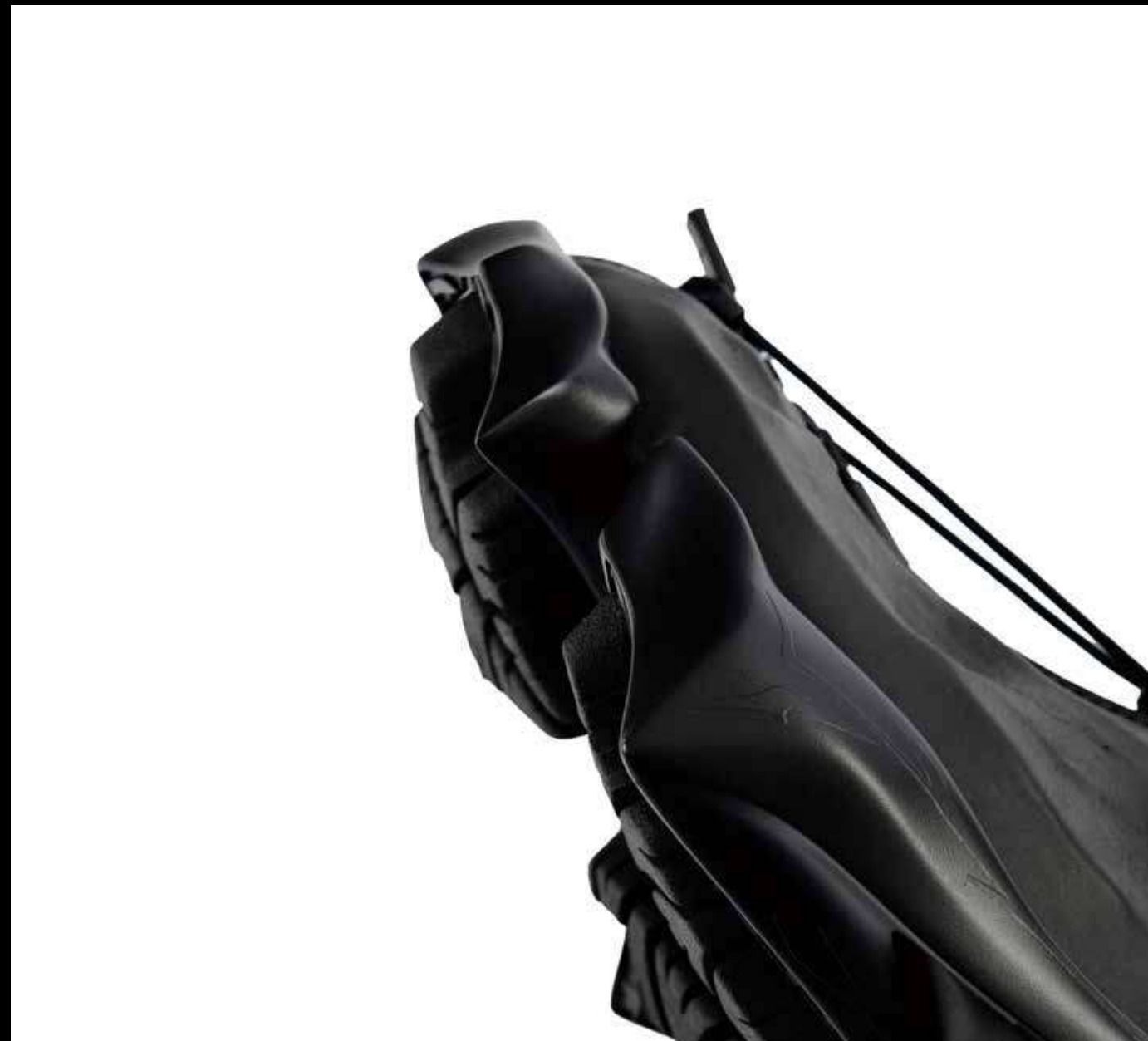
設計團隊 | 黃書楷

指導老師 | 孫崇實



化石反映其沉積環境，因此以「鞋體與環境的關聯」作為鞋款概念。鞋體上設計凹陷與粗糙表面，隨著穿著時間與行走逐步累積環境的元素，使鞋子呈現化石本質並體現自身的形態，同時承載其生成環境，形成獨特的鞋款表現。在結構上，這款鞋採用了內外靴的設計，確保腳部不會因為外層附著的元素而感到浸濕或不適。防水的外靴材質，讓使用者在有整潔要求的場合時可以快速清潔，確保這些痕跡不會干擾或帶入下一個環境。

Echoing how fossils record their sedimentary context, this design uses rough, recessed textures to capture environmental elements over time. The shoe embodies a fossil essence, retaining its form while physically carrying the debris of its surroundings. The result is a unique artifact of the environment that shaped it. The shoe features an inner and outer boot structure to ensure comfort and prevent the foot from getting wet or irritated by collected elements. The waterproof outer boot allows for quick cleaning when needed, ensuring that traces from one environment do not interfere with the next.



國立臺北科技大學 工業設計系

設計團隊 | 賴俊諺 / 王主柔 / 王宣淮

指導老師 | 鄭孟淙

NiDEX 專為租屋、交屋與老屋檢測設計，針對工具分散、操作繁瑣與資訊不整合等問題，提出整合式解決方案。產品將 16 種檢測功能模組化並整合於單一主機中，使用者可快速更換模組，減少攜帶負擔並提升效率。透過直覺化介面與標準化流程，即使非專業使用者也能進行基礎檢測，提升住宅安全資訊透明度。設計導入循環思維，結合模組化與租借服務，提高設備使用率並降低浪費，同時系統可整合數據並生成可追溯報告，建立更可靠的住宅檢測機制。

NiDEX is designed for rental inspections, property handovers, and older building assessments. It addresses scattered tools, complex operations, and fragmented information through an integrated solution. Sixteen inspection functions are modularized into a single device, allowing flexible switching, reducing carrying burden, and improving efficiency. With an intuitive interface and standardized procedures, even non-professionals can perform basic inspections, making housing safety information more accessible.

NiDEX applies circular design through its modular structure, extending product lifespan and avoiding full replacement due to single component failure. Combined with a rental model and professional services, it increases utilization and reduces resource waste. The system also integrates data and generates reports for traceability, strengthening trust in housing transactions. Overall, NiDEX is an integrated solution creating a transparent, reliable, and standardized inspection system.

使用情境 (6 / 16)



照度檢測



水質檢測



分貝檢測



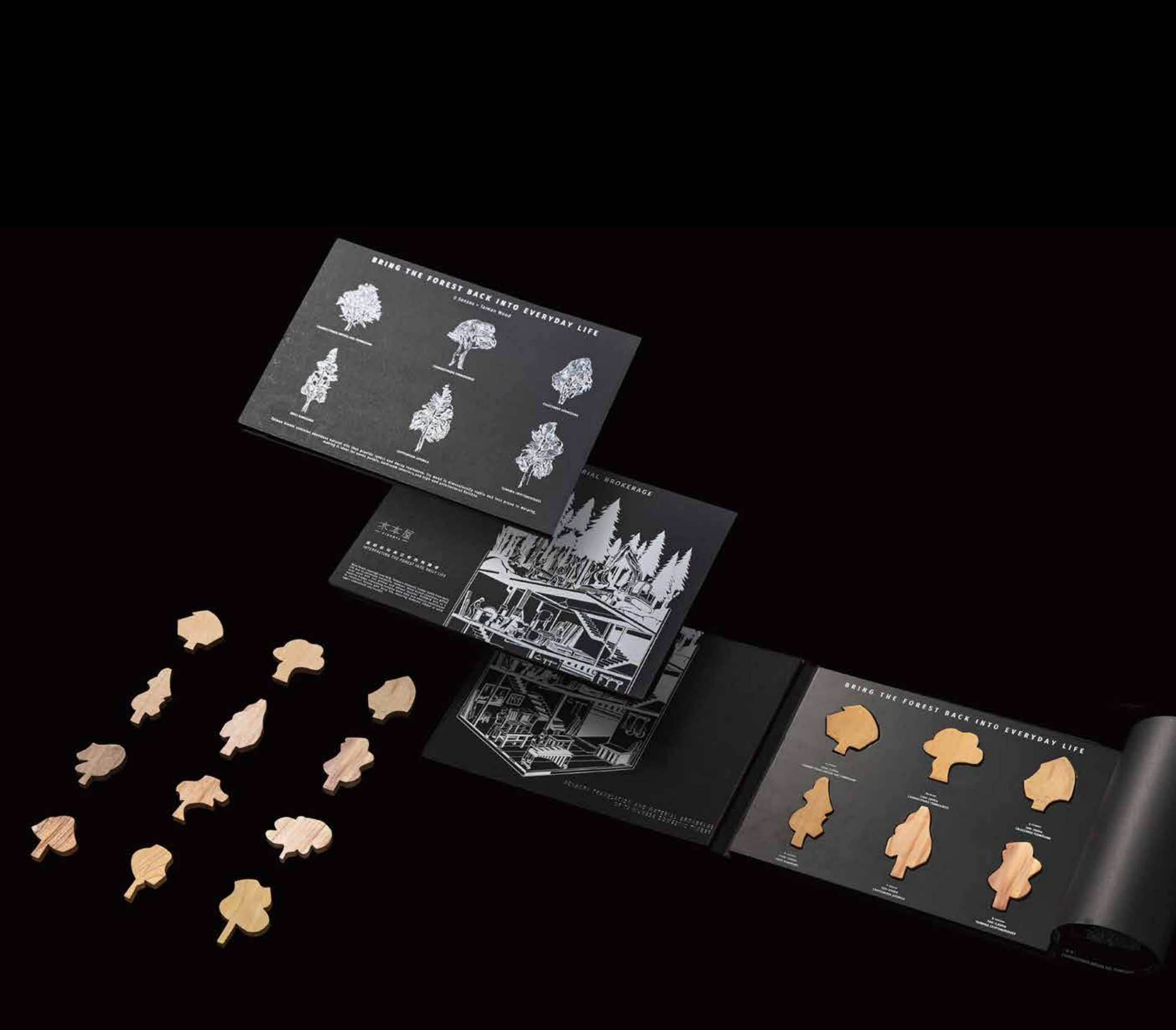
紅外線檢測



風速檢測



瓦斯測漏



木本屋

KIHONYA

評審團獎 | 工藝設計組

JURY PRIZE

嶺東科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 盧瑩瑩 / 張嘉玲 / 蔡泓旻

指導老師 | 藍偉憲 / 陳正桓

源於對台灣土地的日常觀察。儘管森林覆蓋率高，木材自給率卻不足 3%，長期禁伐導致林業發展斷層。為解決大眾對在地木材的陌生，我們以「樣品書」為載體，精選 12 種產量穩定的國產材，將生硬的資訊轉化為直覺的感官溝通。

這套樣品書結合了精準工藝與設計美學，系統化呈現各材種的紋理、特性與適用環境。我們希望透過「選對木、用對木」的引導，建立大眾與森林的連結，鼓勵在地木材的使用。透過推動自產自銷的良性循環，木本屋期許能接軌林業斷層，為台灣森林的永續經營提供一份工藝性的解決方案，讓在地木材重新走入現代生活。

"KIHONYA" stems from a critical observation: despite abundant forests, Taiwan's wood self-sufficiency rate is below 3% due to a long-term forestry hiatus. To bridge this gap, we created a systematic "Domestic Timber Sample Book."

Featuring 12 sustainably harvested Taiwanese wood species, this project transforms complex forestry data into a tactile and visual experience. By showcasing unique textures and environmental adaptability, we guide users to "choose the right wood for the right place." Our goal is to foster a connection between people and local timber, encouraging domestic consumption and self-sufficiency. Through this craft-driven medium, KIHONYA aims to revive the local forestry industry and promote a sustainable, symbiotic relationship with our land.



Afterform - FDM 結晶化實驗

Afterform - FDM Crystallization Experiment

評審團獎 | 工藝設計組

JURY PRIZE

實踐大學 工業產品設計學系

設計團隊 | 邱馨慧

指導老師 | 曾熙凱



本計畫突破 3D 列印物件作為「造型終點」的既定想像，將原先用於提升結構強化的「退火（Annealing）」程序，轉化為具備手作痕跡的型態雕塑。

在熱熔成型製程 (FDM) 與退火邏輯的基礎下，我運用材料在玻璃轉化溫度區間的橡膠態特性。透過熱水、橡皮筋、模具與手的介入，重新塑形、結晶、染色。原本 3D 模型規律的摺痕，在形變與結晶過程中，轉化為如絲綢般的有機皺褶。

Afterform 重新詮釋現代工藝與工業製造之間的界線，當工業製程不再僅是追求標準化的原型製造工具，透過設計、手感的介入，創造出不可複製的溫度痕跡，以花器為媒介進入現代居家。

Afterform challenges the conventional perception of 3D printing as a mere tool for "finality of form." By repurposing the annealing process—traditionally used for structural reinforcement—into a method of tactile sculpting, the project breathes life into industrial output.

Leveraging the materials rubbery state within the glass transition temperature, I introduce manual intervention through hot water, molds, and physical force. This dialogue between heat and hand allows the rigid, mechanical patterns of FDM printing to evolve into fluid, organic textures reminiscent of silk.

Ultimately, Afterform serves as a contemporary reinterpretation of the boundary between modern craft and industrial manufacturing. It argues that when standard production tools are met with human intuition and thermal manipulation, they cease to be mere instruments of mass replication. Instead, they become mediums for creating irreproducible traces of the human touch, transforming a standardized prototype into a singular piece of art.





閃閃發光的花朵

Kirameku hana

評審團獎 | 時尚設計組

JURY PRIZE

實踐大學高雄校區 時尚設計學系

設計團隊 | 溫宛樺 / 萬謹榕 / 郭靜 / 林恩祺

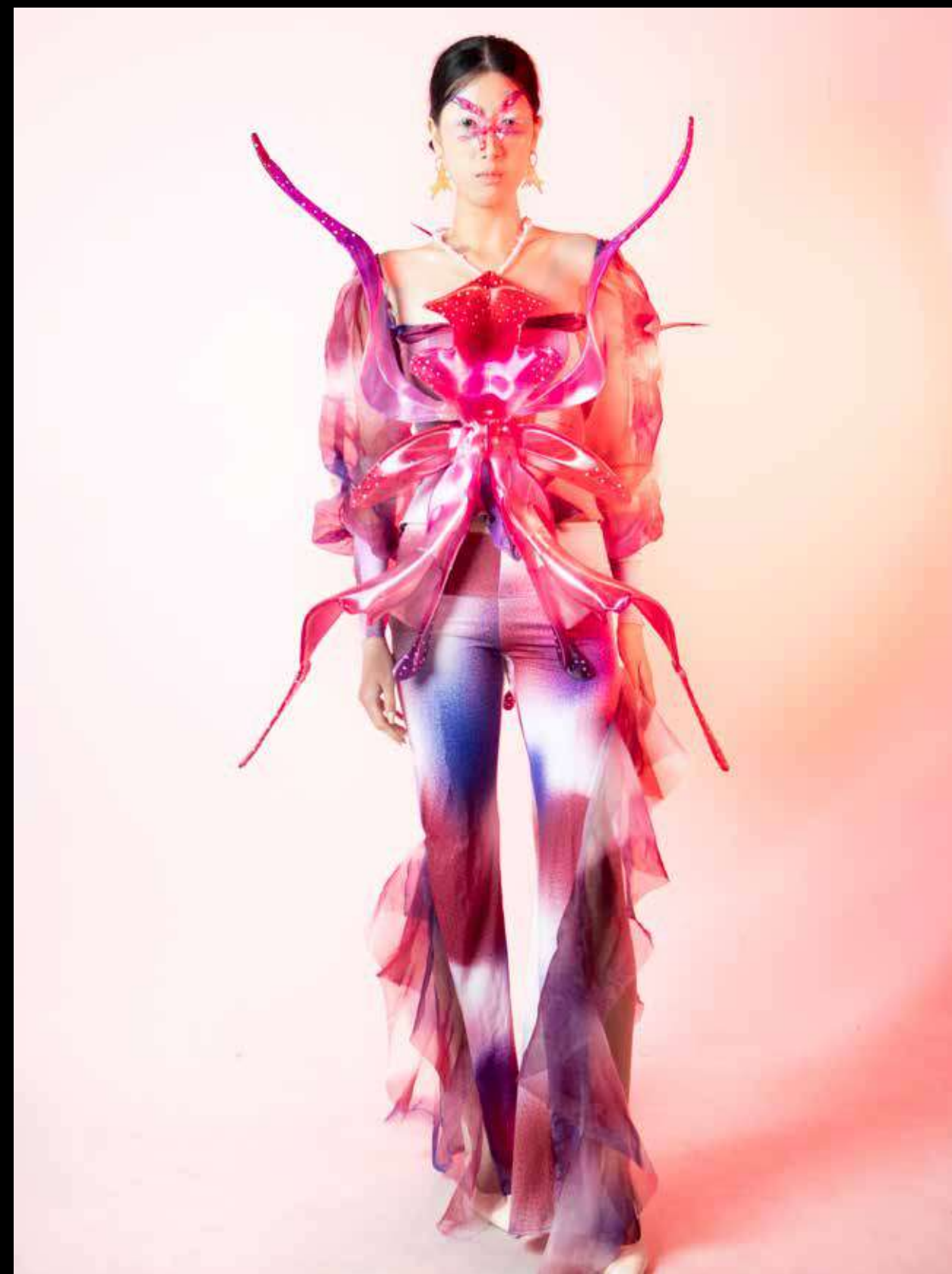
指導老師 | 謝宜彰

本系列以「蘭花」為核心意象，透過 3D 建模與 3D 列印技術，轉化自然花朵為具未來感的立體廓形。設計結合異材質拼接，如透明樹脂、柔軟布料與數位印花，營造出介於真實與虛擬之間的視覺層次。靈感源自美少女戰士的變身精神，將「魔法棒與權杖」作為象徵力量與自我覺醒的媒介，延伸出角色式造型語彙。作品中閃爍發光的花朵結構，不僅呼應蘭花的優雅與生命力，也象徵內在能量的綻放。透過對稱結構與平衡延展的有機形態，強化秩序感與視覺中心，重新定義服裝與身體之間的關係，使穿戴者如同進入一場神聖的變身儀式，在光影與色彩中展現自我。此系列融合科技、幻想與人體藝術，打造具敘事性與未來感的當代舞台服裝。

This collection centers on the orchid as a core motif, transforming its natural form into futuristic silhouettes through 3D modeling and 3D printing. By combining heterogeneous materials—such as transparent resin, soft textiles, and digital prints—the design creates a visual language that exists between reality and virtuality. Inspired by the transformation spirit of magical girl culture, the wand and scepter serve as symbolic extensions of power and self-awakening, shaping a character-driven aesthetic.

The luminous floral structures echo the elegance and vitality of orchids while representing the release of inner energy. Through fluid, extended, and asymmetrical organic forms, the work redefines the relationship between garment and body, allowing the wearer to embody a transformative ritual. Light, color, and reflective surfaces enhance the sense of movement and fantasy.

This series integrates technology, imagination, and performative fashion, constructing a narrative-driven and futuristic stage costume language that explores identity, transformation, and the poetic coexistence of nature and innovation.





眾影之間

Inter-Shadow

評審團獎 | 時尚設計組

JURY PRIZE

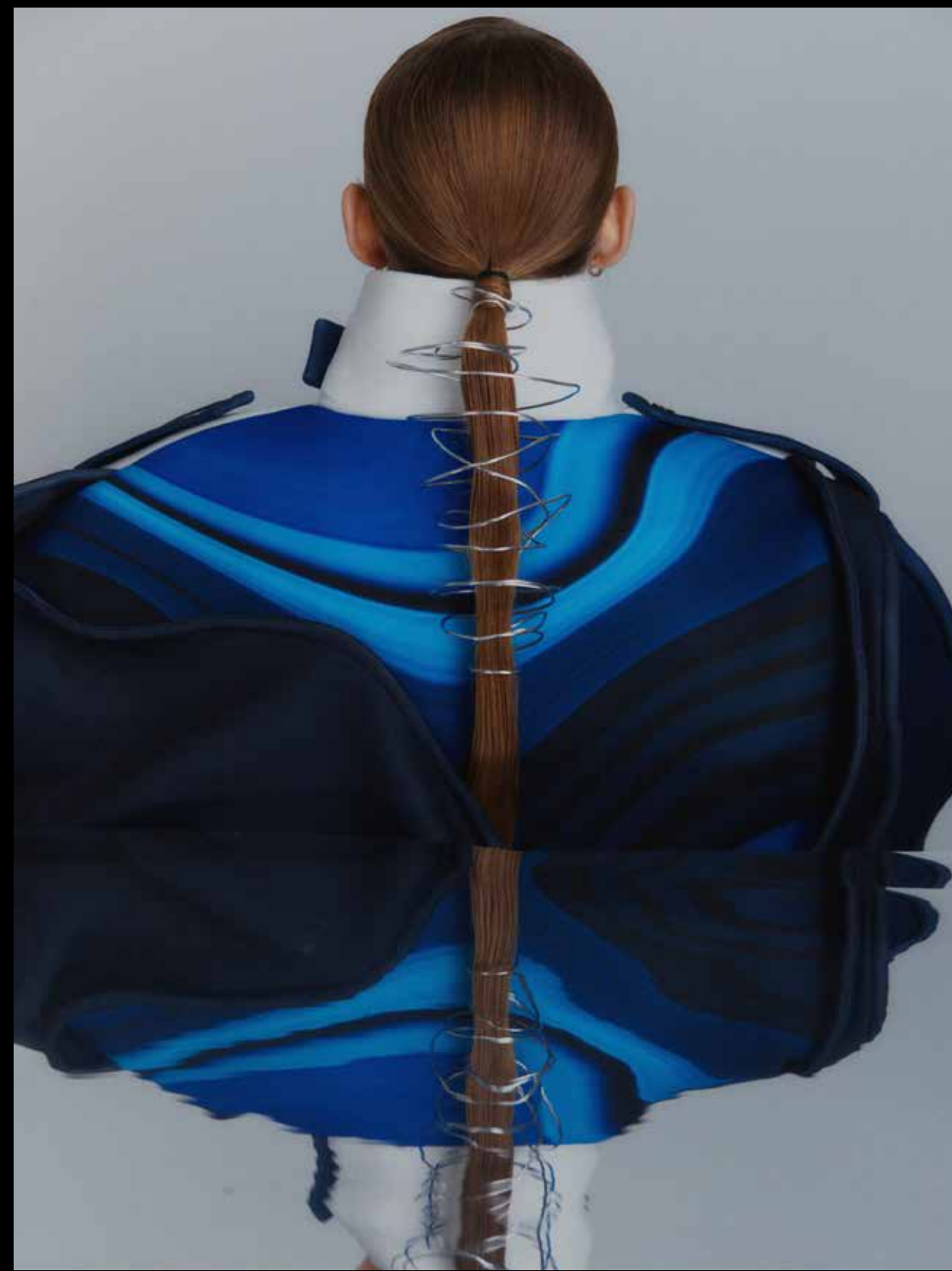
國立清華大學 藝術與設計學系

設計團隊 | 許涓涓

指導老師 | 詹宗佑

本作品以人群之間的距離與連結為出發點，透過對群體密度的觀察，將人際間無形的張力轉化為可視化的設計語言。藉由廓形的變形與圖案的變換，展現互動的流動性與延展性，並呼籲人們重視真實社交，促進社會持續發展。

Inspired by distance and connection among people, this project visualizes interpersonal tension through transformations of silhouette and pattern. It highlights the fluidity of human interaction and calls for renewed awareness of authentic social connections.



綁繩語言

Rope-Binding Language

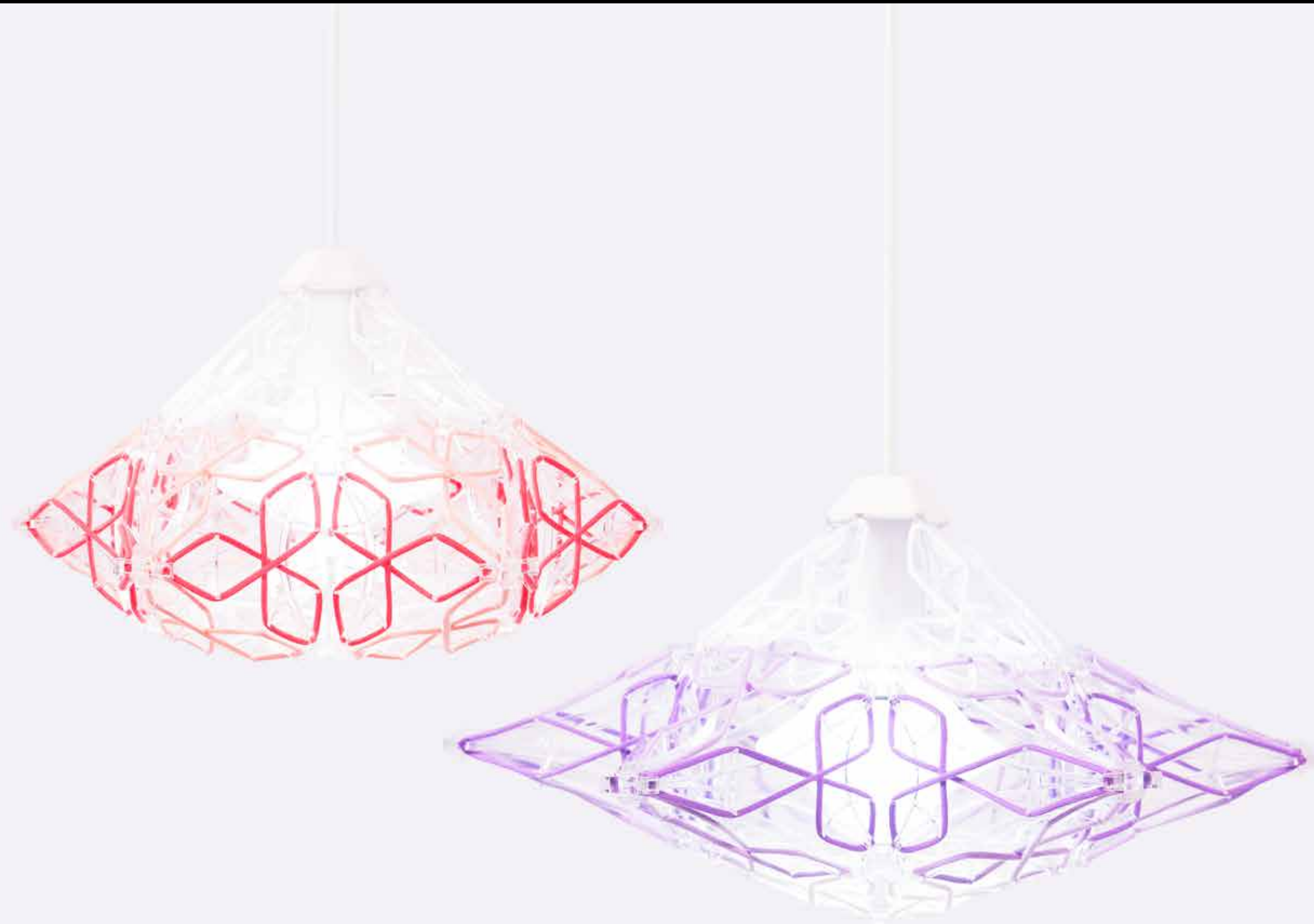
優選獎 | 工業設計組

MERIT AWARD

實踐大學 工業產品設計學系

設計團隊 | 艾亭儀

指導老師 | 宮保睿



本設計源於台灣早期雜貨店常見的「玻璃瓶網綁」技藝，僅依靠一條繩索，透過特定交織路徑產生的束縛工法。然而隨著時代更迭，這項具備在地氣味的技藝正逐漸消失。

以提取傳統網綁中的交織型態作為靈感，將繩子的網綁規律經由符號化重塑，透過軟質繩索與硬質單元在拉力平衡下的相互約束，形塑出具備結構張力的當代造型，並以光源由內向外發散，在空間中投射出具備韻律感的交織陰影。

透過符號化的傳遞，讓時代重新感受那份樸實卻精巧的台灣智慧，實現生活記憶的創新傳承。

This design originates from the traditional "glass bottle binding" technique once common in Taiwan's early grocery stores. Using a single rope, this craft relies on specific interlacing paths to create a functional structural system. As times change, this local wisdom is gradually fading from daily life.

By extracting these traditional patterns, the design transforms functional binding into a symbolic language. It achieves a contemporary form through the tension and equilibrium between soft ropes and rigid units, showcasing the rhythmic beauty of fibers under mechanical transformation. When lit from within, the structure projects dynamic interlaced shadows, filling the space with a sense of movement.

Through this symbolic translation, the design invites the modern era to rediscover the humble yet ingenious craftsmanship of Taiwan, achieving an innovative inheritance of collective memory.

南臺科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 林文月 / 郭姿吟 / 李子榛 / 汪佩宜 / 吳孟綦

指導老師 | 陳滢 / 黃國禮



沐浴是孩童日常生活中不可或缺的一環，但部分孩童因抗拒或貪玩而不願洗澡，增加家長照護壓力。

因此，TUMO 將洗澡轉化為遊戲與創作體驗，結合肥皂的清潔功能與蠟筆的繪畫特性，打造可於沐浴時使用的「沐浴蠟筆」，讓孩童在身上自由創作的同時完成清潔。瀝水盒設計為可連接的動物小火車造型，兼具收納與陪伴功能，使產品不僅是洗澡中的玩伴，也成為引導孩童洗澡的工具。

在忙碌的日常節奏中，與孩子同樂的時光更顯珍貴，TUMO 期待透過本系列商品，提升孩童洗澡興致，促進親子互動，將洗澡轉化為愉快且正向的生活體驗。

Bathing is an essential part of children's daily lives, yet some resist it due to reluctance or a desire to keep playing, increasing the burden on caregivers.

TUMO transforms bathing into a playful, creative experience by combining soap's cleansing function with the drawing qualities of crayons. These bath crayons allow children to freely create on their skin while getting clean. The drain box, designed as a connectable animal train, offers both storage and companionship, serving as a playful guide for bath time.

In today's busy life, shared moments with children are especially valuable. TUMO aims to make bathing more enjoyable, encourage parent-child interaction, and create a positive daily experience.

綁繩語言

Rope-Binding Language

優選獎 | 工藝設計組

MERIT AWARD

實踐大學 工業產品設計學系

設計團隊 | 艾亭儀

指導老師 | 宮保睿



本設計源於台灣早期雜貨店常見的「玻璃瓶
網綁」技藝，僅依靠一條繩索，透過特定交
織路徑產生的束縛工法。然而隨著時代更迭，
這項具備在地氣味的技藝正逐漸消失。

以提取傳統網綁中的交織型態作為靈感，將
繩子的網綁規律經由符號化重塑，透過軟質
繩索與硬質單元在拉力平衡下的相互約束，
形塑出具備結構張力的當代造型，並以光源
由內向外發散，在空間中投射出具備韻律感
的交織陰影。

透過符號化的傳遞，讓時代重新感受那份樸
實卻精巧的台灣智慧，實現生活記憶的創新
傳承。

This design originates from the traditional "glass bottle binding" technique once common in Taiwan's early grocery stores. Using a single rope, this craft relies on specific interlacing paths to create a functional structural system. As times change, this local wisdom is gradually fading from daily life.

By extracting these traditional patterns, the design transforms functional binding into a symbolic language. It achieves a contemporary form through the tension and equilibrium between soft ropes and rigid units, showcasing the rhythmic beauty of fibers under mechanical transformation. When lit from within, the structure projects dynamic interlaced shadows, filling the space with a sense of movement.

Through this symbolic translation, the design invites the modern era to rediscover the humble yet ingenious craftsmanship of Taiwan, achieving an innovative inheritance of collective memory.



Gloash 香灰再造燈具

Gloash Recycled Incense Ash Lighting

優選獎 | 工藝設計組

MERIT AWARD

嶺東科技大學 創意產品設計系

設計團隊 | 鄭偲函 / 古東岳

指導老師 | 邱瑋晨

燒香文化為臺灣重要的民俗信仰，而儀式後產生的香灰通常被棄置，過往吃香灰治百病的習俗，希望以現代化的方式將其保存。我們與新北石碇的伏虎宮合作，選用其祭祀後產生之香灰作為主要材料來源，透過實驗，開發具穩定性、可塑性與柔和透光性的香灰紙，並藉由調整香灰與膠材比例，建立多樣質地與色階的材料系統，製程中加入香腳纖維，利用顏料自然滲透形成層次紋理，將手持香時雙手被香腳暈染的經驗轉譯為香腳染藝技法，外型為融合廟宇燈籠意象的摺紙結構，讓宗教副產物轉化為承載祝福的日常物件，回應當代永續與文化保存之設計價值。

Incense burning is an important aspect of folk belief in Taiwan. However, the incense ash generated after rituals is typically discarded. In the past, there was also a custom of consuming incense ash as a remedy for various illnesses. This project seeks to preserve such cultural elements through a contemporary approach.

In collaboration with Fuhu Temple in Shiding, New Taipei City, incense ash collected from post-ritual practices is used as the primary material source. Through a series of experiments, incense ash paper with stability, malleability, and soft translucency has been developed. By adjusting the ratio of incense ash to binding agents, a diverse material system with varying textures and tonal gradations is established. During the production process, incense stick fibers are incorporated, and pigments are allowed to naturally diffuse, creating layered patterns. This technique translates the experience of hands being stained by incense sticks during rituals into a material-based dyeing method. The final form adopts a folded structure inspired by traditional temple lanterns, transforming religious byproducts into everyday objects that carry symbolic blessings, while responding to contemporary values of sustainability and cultural preservation.



戮噬

Atrocity

優選獎 | 時尚設計組

MERIT AWARD

樹德科技大學 流行設計系

設計團隊 | 方玉雯

指導老師 | 蕭儀

本系列將揭示家庭暴力中的另一個核心「加害者」。加害者如一把冷冽扭曲的利刃，外披「愛」的偽裝，內心卻潛藏病態控制。他以羞辱撕裂他人尊嚴，用冷漠碾碎情感，拳頭成為語言，勒頸成為權力。他們反覆施暴，透過身體與心理的侵略鞏固優勢，在失控中尋求虛妄的掌控感。

透過帽飾設計，運用尖銳、遮蓋、扭曲、裂痕的結構象徵加害者的控制、壓迫與心理失衡，將其對權力的渴望、操控慾與內在矛盾加以視覺化，並將暴力心態具象呈現，揭示暴力的隱蔽性與心理複雜性，進而引發觀者與社會對此議題的關注討論。

This series reveals the hidden core of domestic violence—the “perpetrator.” The perpetrator is depicted as a cold, distorted blade, cloaked in the illusion of “love,” while concealing pathological control. He destroys dignity through humiliation, crushes emotion with indifference, where fists become language and strangulation becomes power. Repeated acts of violence reinforce dominance through physical and psychological invasion, seeking a false sense of control within collapse. Through millinery design, sharp protrusions, oppressive wrapping, and distorted structures are used to translate control into visible restraint devices, embedding oppression onto the body as an invasive visual language. By restricting and obscuring the head, the works suggest compression of consciousness and emotional suffocation, exposing the hidden and complex psychology of violence, and inviting public reflection and discussion.



未形之身

FORMA INCOGNITA

優選獎 | 時尚設計組

MERIT AWARD

實踐大學高雄校區 時尚設計學系

設計團隊 | 李秋穎 / 陳美玲 / 曾美癱 / 章義道

指導老師 | 張祐豪

本系列靈感源自印尼神話生物 Leyak，其無固定形體、能不斷變化的特質象徵流動的身份。透過服裝設計想像其在數位時代中的多重化身，每套造型皆為同一存在的不同顯現。手風琴結構象徵身份的變化與不穩定，如持續展開與重塑的身體。毛皮喚起原始與儀式感，連結本能與祖先記憶；合成面料、多樣紋理與 PVC 則象徵數位世界中被建構的身份。透過有機與人工材質的對比、誇張輪廓與層疊結構，系列將服裝轉化為可被多重解讀的身份碎片，呈現自我在感知與環境影響下不斷重組與轉化的狀態。

Inspired by the Indonesian folklore creature Leyak, a shapeshifter with no fixed form, this collection explores identity as fluid and continuously reconstructed in the digital age. Each look represents a different manifestation of the same entity, shaped by perception. Accordion structures symbolize transformation and instability, with expandable forms suggesting a body that constantly unfolds and reshapes itself. Fur evokes primitive and ritualistic qualities, referencing instinct and ancestral memory. In contrast, synthetic fabrics, varied textures, and PVC represent the digital realm, where artificial surfaces suggest constructed identities. By juxtaposing organic and synthetic materials with exaggerated silhouettes and layered structures, the collection transforms garments into fragments of identity, presenting the self as unstable, adaptive, and constantly reshaped through perception and environment.

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

創意設計競賽得獎作品



評審召集人

曾煒傑

叁式 | 總監

AI 工具的普及讓執行變得越來越簡單，不再像過去那麼仰賴 handcraft，因此同學如何取捨和拿捏變成今年的重點。我認為要有好的詮釋能力，就必須親自動手執行，身體經驗是很重要的，如果沒有任何經驗就去做一個類統籌或類導演的角色，那只會彰顯你在知識上的缺乏。從這次的作品中，我感受到同學在追求完成度和多樣性，但青春的感覺就略為淡薄。鼓勵同學大膽去衝撞，尋找前所未見的可能性，我想那才是最大的價值。



評審 | 互動多媒體組

蘇巧純

二三設計 | 總監

評分時我們會看到作品的不同面向，有些人的概念和設計美感很好、執行得很完整，或是技術很純熟，最後就看是哪一件作品特別突出。數位類三個組別有一樣的評選標準，但也有每一組各自很重要的焦點。對我來說互動多媒體本來就是很跨領域的產業，除了同學們的整合能力之外，作品的互動性設計是否流暢合理？是否沒有任何標示就能直覺操作？這些都是很重要的關鍵，也是我很加強關注的地方。



評審 | 互動多媒體組

陳威帆

SPARKFUL | CEO

你想傳達的訊息真的有透過互動的方式傳遞出去嗎？還是純粹為了增添娛樂性，最後變成「為互動而互動」？我最重視的是作品是否能在自身內容結合互動環節的前提下，將訊息正確地傳達給玩家。我相信人只會被人感動，在創作的過程中，你思考了哪些東西、放進了多少感情，那些很詩意很個人的感受，又怎麼經過你的反覆取捨後融入作品，我想這是身為創作者需要花費最多心力的地方，也是大家可以透過作品所感受到的。

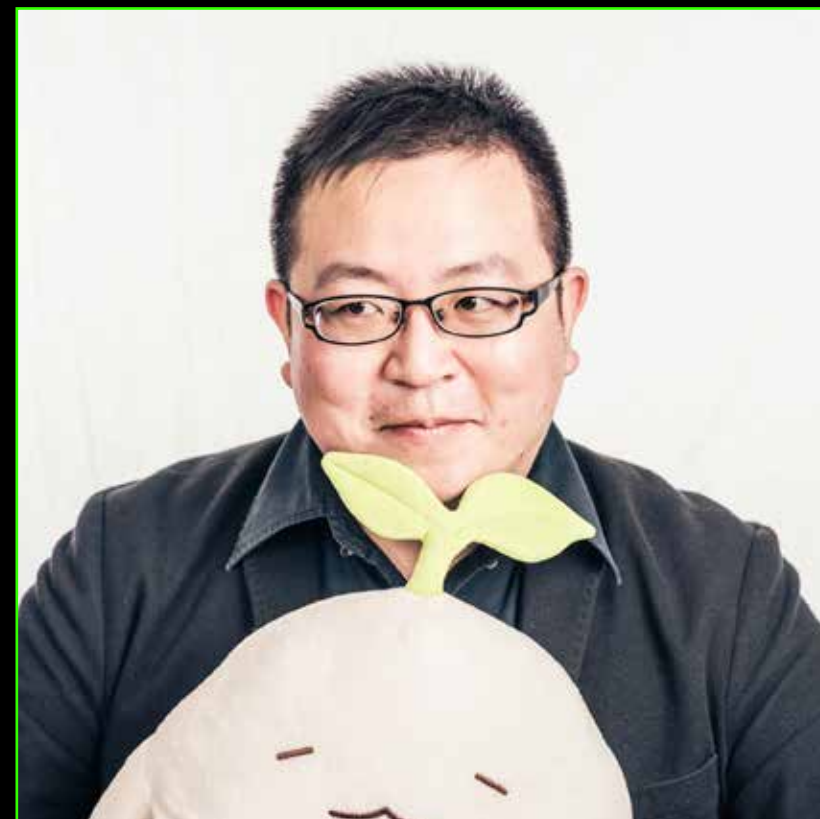


評審 | 遊戲設計組

王瀚宇

赤燭遊戲 | 共同創辦人

在青春設計節這樣的學生競賽中，我想看到的是以學生作品來說，你突破了什麼？你多做了什麼？是不是超越了學生的標準？再來，遊戲是一個滿成熟的市場，所以我們很看重商業性。鼓勵同學可以透過這樣的場合多做一些嘗試，不要那麼保守。創作會帶來多巴胺，從同學說明時表現出來的情緒，就能知道你有沒有享受這個過程。



評審 | 遊戲設計組

李勇霆

雷亞遊戲 | 共同創辦人

不同遊戲會有不同的標準和需求。遊戲組評審走評時，最常看到我們會馬上衝下去玩玩看同學的作品，站在玩家的角度實際感受操作的手感、整體流暢度，以及 UX 是否符合玩家的想像等等。透過試玩也能看出同學對作品是否真的有愛，當你認真投入心血，也不會允許不符合自己期待的東西出現。雖然難免會有能力未及的部分，但我認為當你竭盡所能想傳達喜歡的事物給你的受眾時，他們就會被你的訊息所感動。



評審 | 創意數位影片組

陳瀚文

慣性頭痛 | 導演

我著重的地方在於，創作的過程中你們自己有沒有覺得好玩？表現內容和使用技術有沒有突破性或有趣的創意在裡面？你想傳遞的訊息是什麼？鼓勵下一屆的同學，以影像來說，我覺得也許可以反過來先縮小範圍，很專注地做你有熱情的題材，或是你想呈現的東西就好。將規模限於一個小而短而美的創作，不用太複雜卻能清楚地傳達訊息，我反而覺得這會比較容易在眾多作品裡面凸顯出來。



評審 | 創意數位影片組

劉耕名

Bito | 創辦人暨創意總監

一支作品要如何傳遞出你想表達的情感，甚至能給出一種情緒的價值，進而去感動他人？當你一次傳遞非常多的 message 的時候，其實就等於沒講，所以拿捏確實變得很重要。尤其在 AI 時代，創作影片時有非常多的工具可以使用，我重視的是你要如何強調那種 human craft。這次還是有看到一些很純粹用手藝去創作的同學，這樣在作品中保有人類神秘感和詩意的做法，在這個時代算是非常珍貴的。



《除草機 1831》

《Purger1831》

樂誠創意最佳設計獎

BEST OF THE BEST

國立臺中科技大學 多媒體設計系

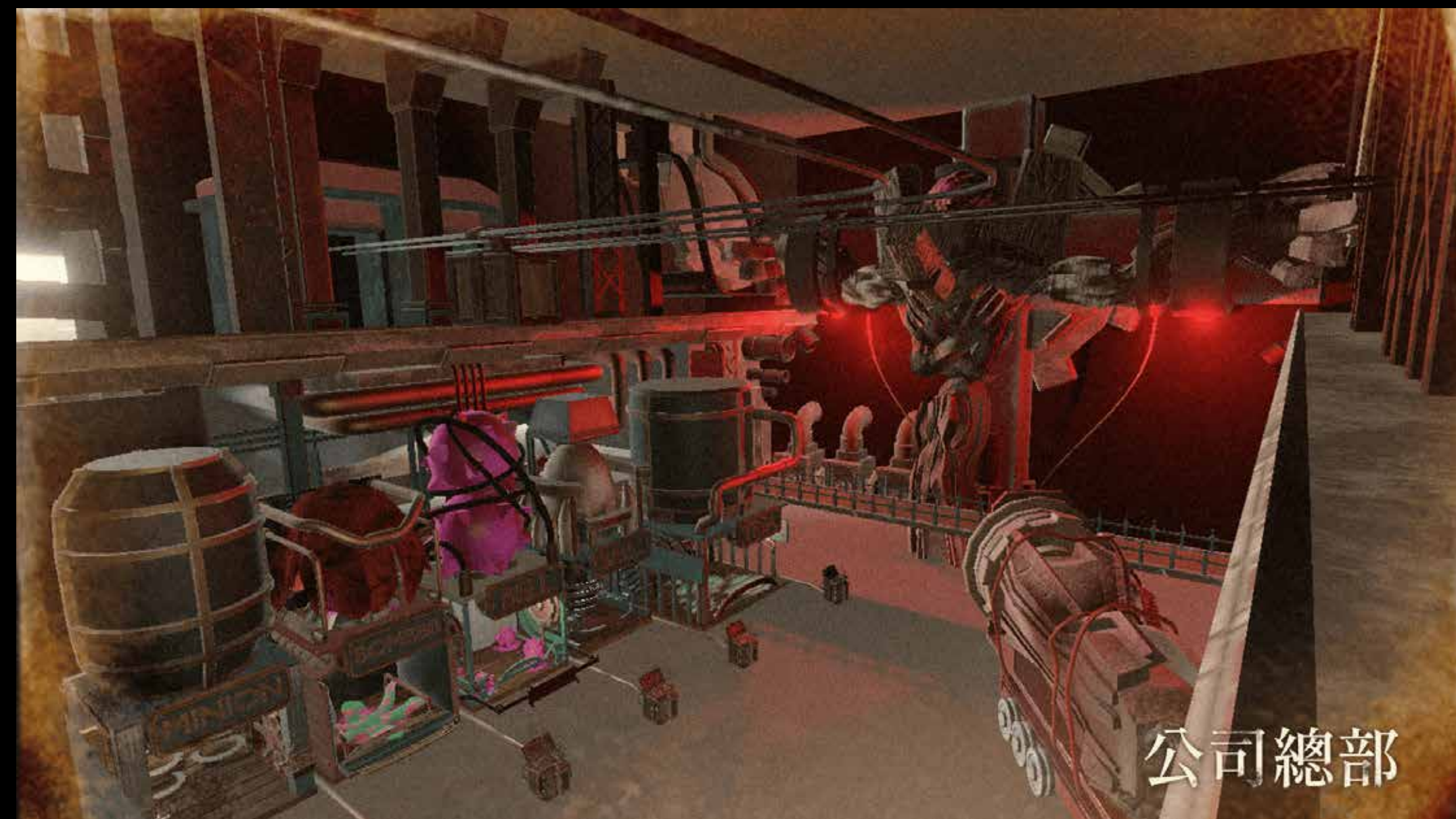
設計團隊 | 鄭宇廷 / 洪子涵 / 陳子琳 / 林欣楷 / 張孟澤

指導老師 | 王雨涵

《除草機 1831》是一款單人 PVE 第一人稱射擊遊戲。背景設定於變異植物肆虐的蒸氣龐克世界，玩家扮演除草公司的基層員工——也就是所謂的「除草機」。

遊戲結合「高機動作戰」與「撤離博弈」，玩家需要裝備槍械與核心的「鉤索槍」，在植物怪的猛烈攻勢中殺出重圍。利用鉤索飛簷走壁，並在滯空時觸發「子彈時間」給予敵人致命一擊。帶著戰利品趕往隨機撤離點成功逃生，就能換取變強的籌碼！

Purger 1831 is a single-player PvE first-person shooter where you fight through waves of enemies and make your way to an extraction point. The story of Purger 1831 takes place in a fictional steampunk world where mutated plants have spread across the surface. These plants have self-awareness and are attempting to take over human civilization. You play as a employee of a weed-clearing company. The company was founded during this crisis and quickly grew into the leading force against the threat, sending workers to different regions to eliminate mutated plant creatures and contain their expansion.





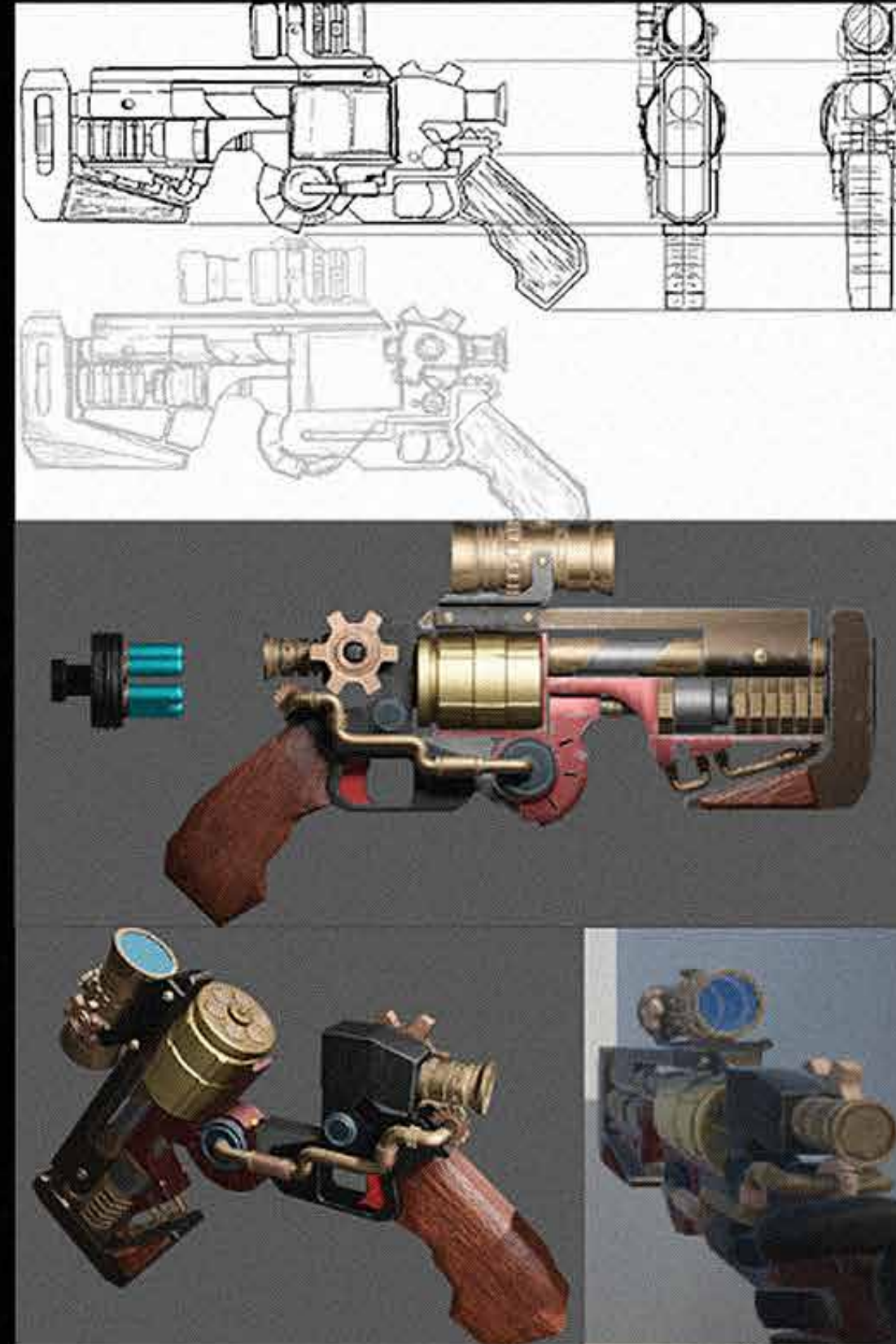
主角設計——除草公司的戰鬥員工



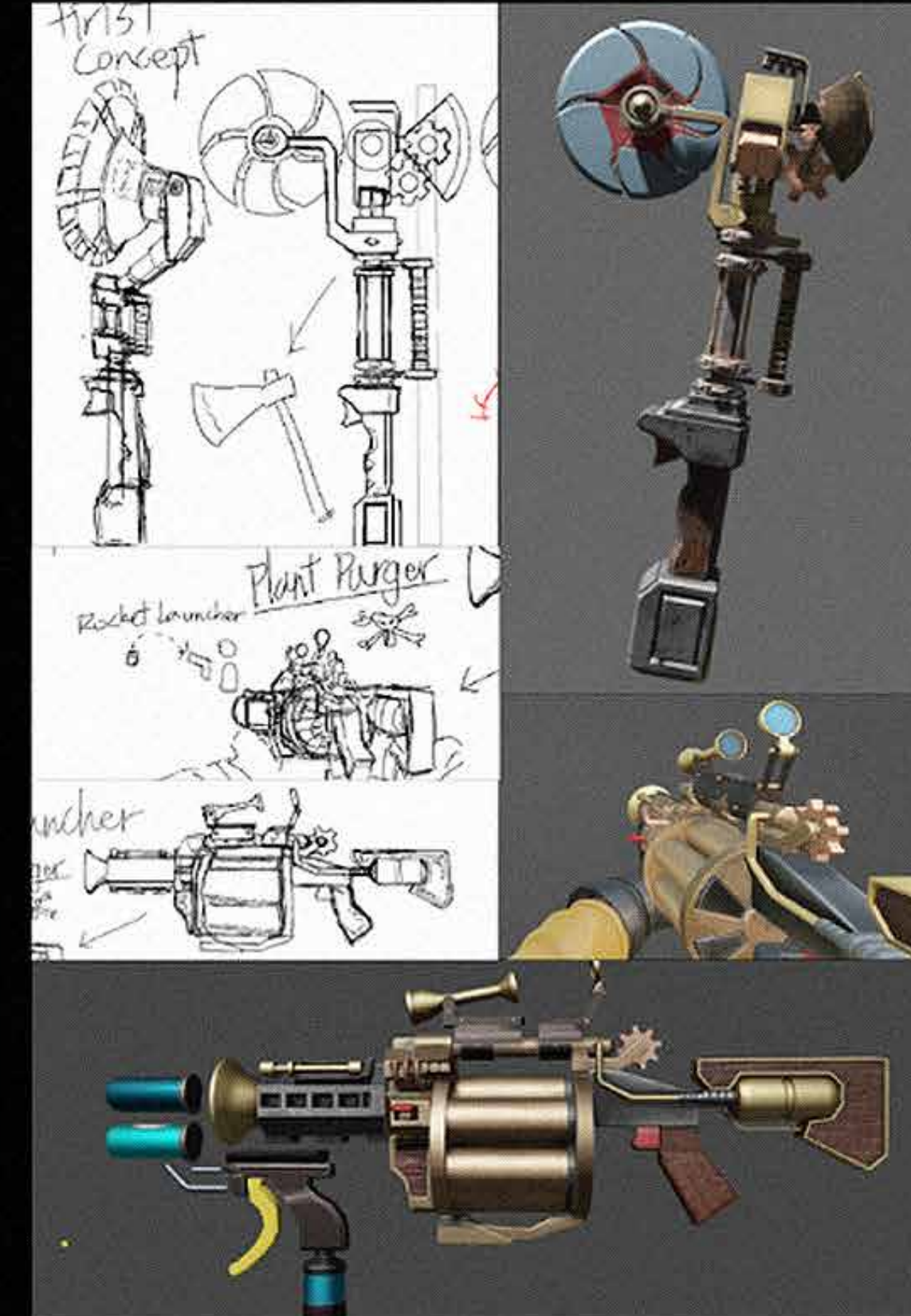
武器設計草稿及介紹:



除草箱: 高射速衝鋒槍，30發子彈，搭配中距離瞄準鏡，平時以公事包收納



滅草左輪: 高傷害手槍，6發子彈，搭配中遠距離瞄準鏡，開鏡有額外傷害



特殊近戰: 為近距離快速劈砍的折疊手斧
特殊遠程: 造成範圍傷害的榴彈槍



马、！就叫你不要按！

@#%! How dare you press that button!

評審團獎 | 互動多媒體設計組

JURY PRIZE

國立臺灣藝術大學 視覺傳達設計學系

設計團隊 | 林秣戎 / 謝沂蓁 / 陳韋翰 / 董寓仁 / 陳睿謙

指導老師 | 蔡政旻 / 林昱萱 / 李尉郎

本作品以公共按鈕的正確使用時機為核心，將日常生活中常被誤按 / 亂按的按鈕轉化為互動式遊戲體驗。透過像素風格視覺設計與雙人競賽機制，玩家需在不同情境中快速判斷是否按下按鈕，並依據操作結果獲得即時回饋。作品特色在於結合遊戲化與實體操作，將抽象的公共安全觀念轉為具體且可體驗的行為判斷過程，使使用者在遊玩中建立正確使用觀念。藉由輕鬆卻具壓力感的互動設計，引導大眾重新思考日常生活中的公共按鈕使用習慣，提升對公共安全的認知與敏感度。

This project focuses on the correct timing of using public buttons and transforms commonly misused or randomly pressed buttons in daily life into an interactive gaming experience. Through pixel-style visual design and a two-player competitive mechanism, players are required to quickly decide whether to press a button in different scenarios and receive immediate feedback based on their actions.

The project's key feature lies in combining gamification with physical interaction, turning abstract concepts of public safety into concrete and experiential decision-making processes. By engaging users in a playful yet slightly pressuring interactive experience, the design encourages users to rethink their everyday habits of interacting with public buttons and enhances their awareness and sensitivity toward public safety.



退散！退散！

Dispell

評審團獎 | 遊戲設計組

JURY PRIZE

嶺東科技大學 數位媒體設計系

設計團隊 | 陳欣瑩 / 葉芊彤 / 周芊妤 / 宋怡君 / 葉柏驛

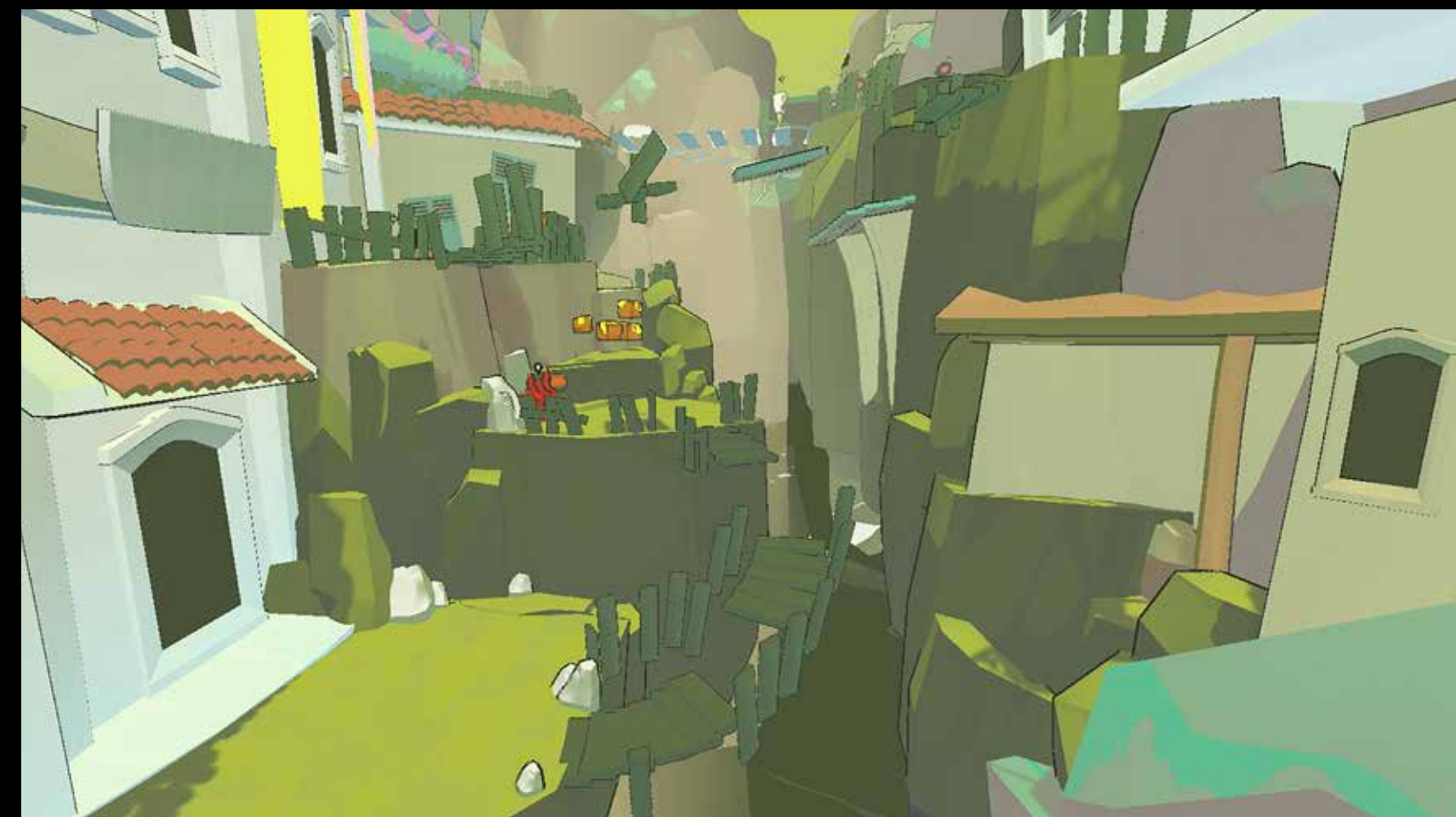
指導老師 | 巫俊采

《Dispell》是一款結合敘事與動作的第三人稱單人 3D 冒險遊戲，旨在探討現代化進程中被邊緣化的生命痕跡。玩家化身靈媒，在自然與都市化之間的臨界空間中探索，化解潛藏的異常現象。

核心玩法圍繞著「念頭生物」展開，這些生物象徵著被遺忘的記憶與情感。玩家透過化解與吸收，獲得改變移動與交互方式的能力，藉此解開環境謎題。本作靈感源自台灣與馬來西亞的文化背景，融合民間信仰、快速擴張的城市建設與環境變遷議題。

Dispell is a third-person, single-player 3D adventure game that combines narrative and action, exploring the traces of life marginalized by the process of modernization. Players take on the role of a medium, navigating a liminal space between nature and urbanization to uncover and resolve hidden anomalies.

The core gameplay revolves around “Thought Creatures,” which symbolize forgotten memories and emotions. By dispelling and absorbing these entities, players gain abilities that transform movement and interaction, enabling them to solve environmental puzzles. The game draws inspiration from Taiwanese and Malaysian cultural contexts, blending folk beliefs with themes of rapid urban expansion and environmental change.





蛙漾日報

The Frogswell Daily

評審團獎 | 創意數位影片組

JURY PRIZE

國立臺中科技大學 多媒體設計系

設計團隊 | 李奕帆 / 袁歡 / 傅逸寧

指導老師 | 吳彥良 / 陳賢錫 / 邱敏棋 / 王雨涵

當世界將被淹沒，報紙卻仍歌頌著「風和日麗」。

本片是一部結合黏土偶與 3D 建模的偶動畫，透過送報員的視角，揭開小鎮村民在假新聞下安於現狀的荒謬。故事以經典寓言「溫水煮青蛙」為核心，將不斷上漲的水位與沉溺於謊言的麻木村民，構成了強烈且詭異的視覺反差。

影片旨在探討海平面上升與資訊失序兩大危機，反思人們在面對迫近的威脅時，為何選擇集體性的沉默與無動於衷。

While the world is on the brink of being submerged, the newspaper headlines stubbornly declare today's weather as "fair and sunny."

The Frogswell Daily is a stop-motion film that combines claymation with 3D modeling, following a newspaper carrier who uncovers the absurdity of a town where residents, lulled by fake news, carry on with their daily lives in blissful indifference. Centered around the "boiling frog" metaphor, the film captures a surreal and nonsensical atmosphere where everything appears normal, yet everything has already gone wrong.

The film explores two hidden crises of modern society: sea-level rise and the spread of fake news, urging the audience to reflect on our collective silence and passivity in the face of impending disaster.





Wotabeats

Wotabeats

優選獎 | 互動多媒體組

MERIT AWARD

國立臺灣科技大學 人工智慧跨域科技研究所

設計團隊 | 江柏宏 / 王冠文 / 賴冠綸

WotaBeats 是一款以日本應援文化御宅藝（ヲタ芸）為核心的 VR 音樂節奏遊戲，結合虛擬偶像演出與體感操作，打造沉浸式舞台應援體驗。玩家站上虛擬偶像 ARIA 的演唱會舞台，隨著音樂節奏揮舞螢光棒，模仿 OAD、羅曼史等御宅藝動作進行應援。演出中，偶像會傳遞「節奏之心」，玩家需跟隨節拍揮棒接住，與偶像形成節奏互動；同時以人形牆機制引導玩家做出全身動作。本作搭載自動 BPM 偵測與譜面生成系統，收錄多首台灣 VTuber 原創曲目，並透過臂展校正確保不同體型的玩家皆可無障礙遊玩，讓所有人都能感受舞台的熱情與氛圍。

WotaBeats is a VR music rhythm game built around wotagei, the energetic cheering performances of Japanese idol culture. Players step onto the concert stage of virtual idol ARIA, swinging glow sticks in time with the music and performing iconic wotagei moves such as OAD and Romance to cheer her on. During performances, ARIA sends out "Rhythm Hearts" that players must catch by swinging to the beat, creating a call-and-response dynamic between fan and idol. A "Human Wall" mechanic further challenges players to move their entire body through shaped openings. The game features an automatic BPM detection and beatmap generation system, original tracks from Taiwanese VTubers and virtual singers, and the calibration system that adapts gameplay to each player's physique, ensuring accessibility for children, players with disabilities, and all ages. WotaBeats transforms idol fan culture into an immersive VR experience anyone can enjoy.



Milky Weigh

Milky Weigh

優選獎 | 互動多媒體組

MERIT AWARD

國立臺灣藝術大學 視覺傳達設計學系

設計團隊 | 陳彥中 / 巫沛庭

指導老師 | 李尉郎 / 林俊傑

創作概念

以「秤重」作為比較媒介，探討牛奶背後的环境成本，並與植物奶對照。面向涵蓋溫室氣體、作物需求、土地用量與優養化程度，讓觀者從多角度理解飲食選擇對環境的影響。同時，透過對比二十世紀與現今乳牛年產乳量差異，揭示酪農業在追求效率下，對乳牛造成的壓迫與剝削。

作品特色

將數據轉化為牛奶盒積木模型，使抽象資訊成為可觸摸的物件。觀者可透過拿取與秤重，建立身體感知與知識連結，並搭配影像逐步理解不同選擇的環境與生命代價。讓「重量」不僅是物理感受，也成為道德與環境意識的具象化，引導重新思考飲食背後的成本。

Concept

Using weighing as a comparative lens, Milky Weigh explores the environmental costs embedded in milk production and contrasts them with plant-based alternatives. The comparison indicators are greenhouse gas emissions, crop use, land use, and eutrophication. It also highlights the significant increase in yearly milk yield per cow from the early 20th century to today, revealing how industrialized animal farming, in its pursuit of efficiency, has intensified the pressure, harm, and exploitation imposed on dairy cows.

Feature

In its presentation, Milky Weigh transforms precise data into milk-carton modular block models, turning abstract information into objects that can be physically experienced. Viewers can pick up and weigh the blocks, using touch and weight to connect bodily perception with data. Combined with interactive weighing and video explanations, Milky Weigh guides viewers to understand the environmental impacts and ethical costs behind different choices.



彈射少女

Magika Bounce

優選獎 | 遊戲設計組

MERIT AWARD

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 蕭郁勳 / 廖芥芩 / 沈宏翰 / 高浩鈞 / 傅晨婷 / 蒙家寶

指導老師 | 謝承勳

《彈射少女》是一款單人俯視的動作打磚塊戰鬥遊戲，玩家扮演一個擁有著星靈力量的女高中生，在場上操控一顆有北極星力量的彗星來回反彈，反擊敵人、瓦解攻勢。在故事中一一挑戰黃道十二宮並揭發最後的陰謀。

遊戲結合傳統打磚塊與現代魂系戰鬥要素，有別於常見的動作 RPG，形成獨特玩法，緊張與成就感並存。

多樣化特殊技能，收球、衝刺擊球、續力攻擊、大招，提供玩家靈活的戰術選擇與遊戲深度，在危機時刻逆轉戰局。

Magika Bounce is a single-player, top-down action brick-breaker combat game. Players take on the role of a high school girl empowered by a Stellar Spirit, controlling a comet infused with the power of the North Star as it ricochets across the arena to counter enemies and break through their assaults. Throughout the story, players challenge the Twelve Zodiac Signs one by one and ultimately uncover the final conspiracy.

The game fuses classic brick-breaker mechanics with Souls-like combat intensity, delivering a high-risk, high-reward loop. Use diverse skills such as ball recall, dash strikes, charged attacks, and powerful ultimate to adapt tactically. Combo-based acceleration rewards mastery, while Zodiac-themed stages and bosses lead to an epic final battle.



寂靜沉輪

Silent Wreckage

優選獎 | 遊戲設計組

MERIT AWARD

嶺東科技大學 數位媒體設計系

設計團隊 | 江浚盛 / 陳威宇 / 江龍至 / 巫晨瑋 / 林子娟 / 江承翰

指導老師 | 廖偉智

《寂靜沉輪》是一款融合深海幽閉恐懼與空氣資源管理的敘事生存解謎遊戲。玩家將在沉沒郵輪的扭曲空間與表裡世界間探索，在有限的氣體與未知怪物威脅下尋找真相，並追尋失散女兒的呼喊。

Silent Wreckage is a narrative survival puzzle game that masterfully fuses deep-sea claustrophobia and critical air management.

Trapped within the warped corridors and parallel realities of a sunken ocean liner, players must carefully conserve their limited oxygen supply while unraveling dark mysteries and evading terrifying unknown entities — all in a desperate search for their missing daughter, guided only by her haunting calls echoing through the abyss.

寂靜沉輪

Silent Wreckage



艾爾芙卡

ELVKA

優選獎 | 遊戲設計組

MERIT AWARD

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 蘇柏穎 / 黃鉉展 / 唐義君 / 陳廷安

指導老師 | 廖世傑 / 吳思璿

《艾爾芙卡》是一款強調策略規劃與戰術運用的戰棋遊戲。玩家可自由組合出戰陣容，並於戰鬥開始前在指定區域內配置角色位置，透過不同角色特性與站位安排建立初始優勢。

本作核心在於「地形系統」，戰場由多層高度構成。角色可透過移動至特定高度獲得能力加成，甚至觸發強化攻擊，使地形成為影響戰局的重要資源。玩家需透過移動與站位控制爭奪有利位置。

此外，部分角色具備改變地形的能力，玩家可主動調整戰場結構，創造優勢並干擾敵方。透過地形、角色能力與站位的搭配，帶來多變且富有深度的戰鬥體驗。

Elvka is a strategy-based tactical board game focused on planning and battlefield control. Players can freely assemble their teams and position units within designated areas before battle, creating unique tactical setups. Team composition and positioning directly shape the flow of combat, requiring careful decision-making from the start.

The core feature is the **Terrain System**, where the battlefield consists of multiple elevation levels. Units can move to specific heights to gain bonuses or trigger enhanced attacks, making terrain a key strategic resource. Players must control positioning to secure advantageous locations.

In addition, certain characters can alter the terrain, allowing players to reshape the battlefield, create advantages, and disrupt opponents. By combining terrain, character abilities, and positioning, Elvka delivers a dynamic and strategically rich combat experience.

天空盒中的門

The Door in the Skybox

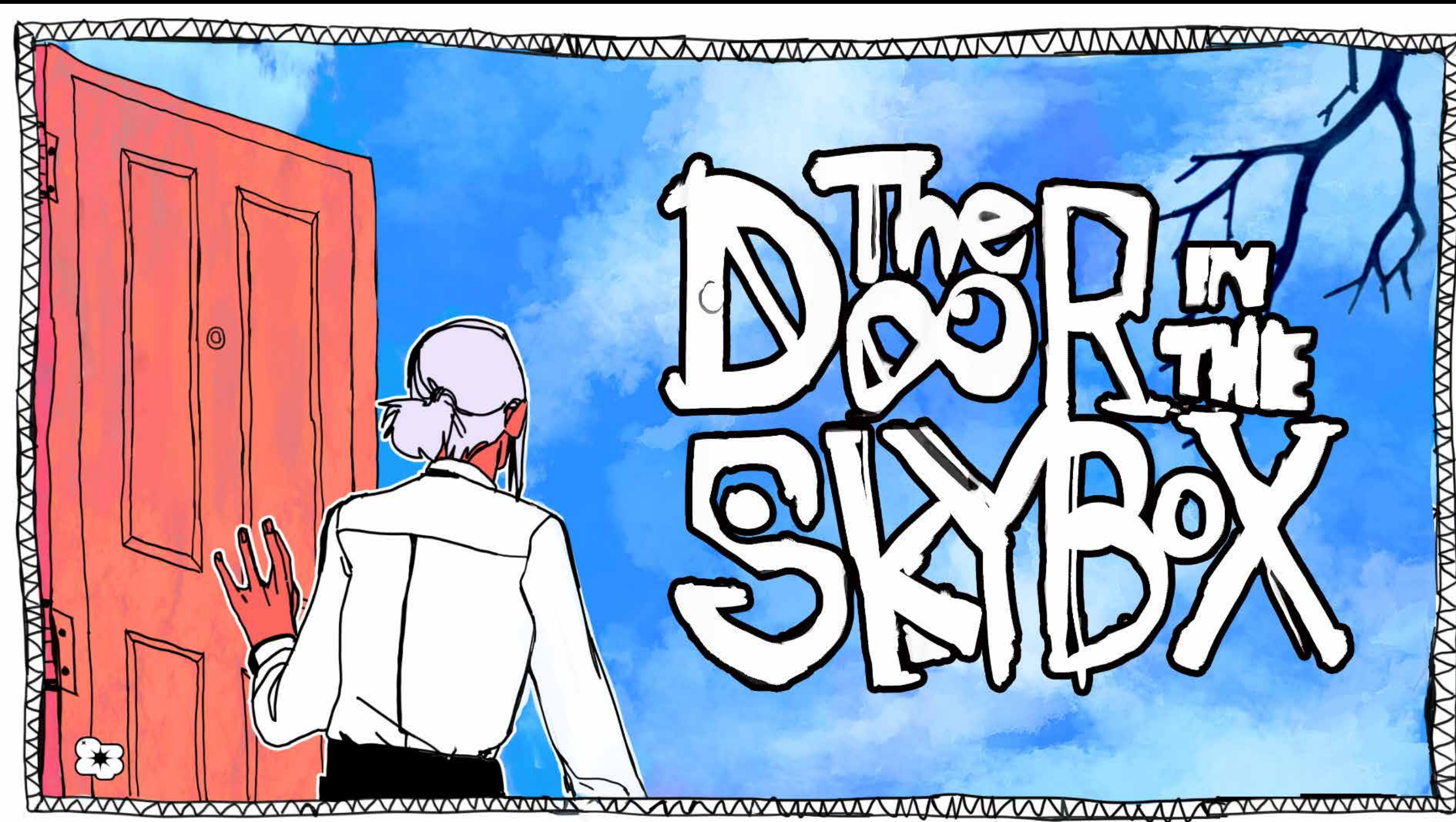
優選獎 | 遊戲設計組

MERIT AWARD

南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

設計團隊 | 蕭呈亦 / 謝昀潔 / 李品潔 / 史亦妘 / 盧芑蓁 / 楊采瑜

指導老師 | 謝承勳 / 吳思璿



《The Door in the Skybox》以「空間作為畫布」為核心概念，結合夢境與超現實主義，將 19 至 21 世紀的藝術轉譯為可行走的遊戲空間。玩家透過穿越「門」，在 16 個風格迥異的關卡中探索解謎，從繪畫筆觸、幾何拼貼到裝置藝術，感受材質、色彩與比例帶來的視覺轉換。關卡設計營造如同漫遊美術館的體驗，使空間轉換同時也象徵藝術形式的切換，玩法上則以直觀操作為基礎，透過門的移動與重組構築空間謎題。

本作試圖探討遊戲作為媒介的可能性：讓玩家在行走、觀察與互動中親身參與並感知藝術風格的差異與演變。

The Door in the Skybox turns space into a canvas, blending dreamlike surrealism. Pass through doors to explore 16 levels of shifting styles, solving spatial puzzles and experiencing art through movement and interaction.

生物知識大進擊

Bio Knowledge Adventure

優選獎 | 遊戲設計組

MERIT AWARD

亞洲大學 創意商品設計學系

設計團隊 | 鐘仁瑛 / 周思吟 / 劉子齊

指導老師 | 柯雅娟



《生物知識大進擊》是一款以台灣保育類昆蟲生命週期為核心設計的桌遊教具。我們透過「遊戲化學習」的方式，將環境教育與生態保育的概念轉化為生動的遊戲體驗，讓孩童與一般民眾在遊戲中自然吸收生物知識，培養生態保育意識。

設計靈感來自台灣多樣的生態棲地與保育現況，精選三種具代表性的保育昆蟲——分別為象徵森林生態的臺灣寬尾鳳蝶、象徵水域與濕地生態的無霸勾蜓，以及象徵土壤與枯木生態的臺灣大鍬形蟲。

透過遊戲機制導入「保育行動」與「生態干擾」的概念，讓學習者在趣味操作中理解生態平衡的脆弱，進而建立共感與守護自然的意識。

“Bio Knowledge Adventure” is a board game designed around the life cycles of Taiwan’s protected insects. Through game-based learning, it transforms environmental education and conservation concepts into an engaging experience, allowing children and the general public to naturally absorb biological knowledge while playing and develop awareness of ecological conservation.

Inspired by Taiwan’s diverse habitats, the game features three representative species: the Broad-tailed Swallowtail (forest), the Giant Dragonfly (wetlands), and the Taiwan Stag Beetle (soil and decaying wood). By incorporating “conservation actions” and “ecological disturbances” into gameplay, players learn about the fragility of ecological balance and develop empathy for nature.



競箱團

Box Scramble

優選獎 | 創意數位影片組

MERIT AWARD

樹德科技大學 動畫與遊戲設計系

設計團隊 | 林祐嬋 / 陳珮玟 / 吳柏劭 / 沈宗賢

指導老師 | 江雅媚

動畫講述一對兄妹的故事，帶領觀眾體驗他們平凡的一天，而這一天卻逐漸演變成一系列意想不到的事件。內容以喜劇節奏與誇張橋段如老人、輪椅追逐打破現實邏輯，形成強烈反差與幽默，在荒誕情境中展現視覺張力與娛樂。

This animated project follows a pair of siblings as they experience what begins as an ordinary day that gradually unfolds into a series of unexpected events. Through playful comedic timing and exaggerated scenarios—such as a gangster-like elderly man and an unconventional wheelchair chase—the narrative intentionally bends the logic of reality to create sharp contrast and humor. By combining absurd situations with dynamic visual storytelling, the animation generates strong visual tension while maintaining a lighthearted tone, delivering an engaging and entertaining story within a short runtime.



冰箱

Refrigerator

優選獎 | 創意數位影片組

MERIT AWARD

世新大學 數位多媒體設計學系

設計團隊 | 王文琦 / 秦芷寧 / 鄭啟呈

指導老師 | 張恩光

創作動機

我們每天都會開關冰箱，也許它看見了我們的許多樣貌，暴怒、崩潰、快樂……不如和它聊聊天吧？

為甚麼我要打開冰箱？也許有天冰箱不再只是嗡嗡叫、也許它偷吃了我的布丁、一定是冰箱把我的可樂藏起來……和冰箱渡過的日子，平淡卻充實。

冰箱只能冰食物嗎？喜歡冰箱對吧？那冰箱，你的回應呢？

作品特色

零碎卻又像有點關聯的故事、簡潔的線條、偶爾令人感到衝擊的畫面，代表着「我」和冰箱的日常——簡單卻有那麼一刻令我印象深刻，我或許不記得每個和他相處的細節，但他的確曾在我平凡的生活中存在過。

Concept

We open and close the refrigerator every day. Perhaps it has witnessed our many states—rage, collapse, joy. Why not talk to it?

Why do I open it? Maybe one day it will be more than a hum. Maybe it stole my pudding, hid my cola. Life with the refrigerator is ordinary, yet full. Can it hold more than food? For example, my love. Refrigerator, what is your reply?

Feature

Fragmented yet loosely connected stories, simple lines, and occasional striking images portray our daily life—plain, but marked by fleeting, unforgettable moments.

LOGIC ERROR

LOGIC ERROR

LOGIC ERROR

優選獎 | 創意數位影片組

MERIT AWARD

銘傳大學 數位媒體設計學系

設計團隊 | 鄭鈞陽 / 邵婉柔 / 江宸欣 / 張容瀚 / 李昀潔 / 蕭詠駿 / 賴逸薰 / 艾真甄

指導老師 | 鄧博澍

在未來，AI 全面接管社會，人類額頭配戴的「晶球」麻痺了自主思考，城市變得冷靜、整齊且沉默。藝術家盧西恩因晶球損壞，開始到處創作挑戰秩序，卻被視為異端遭到追捕。受晶球控制的兒子艾薩克，完全無法理解父親為何選擇這種「自討苦吃」的行為。

2026 年的現在，AI 創作雖飛速進步，但人類精心打造的作品仍需耗費無數創意與心思。我們幻想著發揮創意是否終將成為一種奢侈，並透過主角的故事強調：創作從來不只是做出物品，作者為其付出的靈魂及意義，才是獨一無二且極其珍貴的。

In a future governed by AI, humans are fitted with "AI Orbs" that numb independent thought, creating a city of chilling order and silence. When Lucien's orb malfunctions, the artist begins creating again, challenging the AI's logic. His son, Isaac, conditioned by the system, cannot grasp why his father chooses such "pointless" struggle.

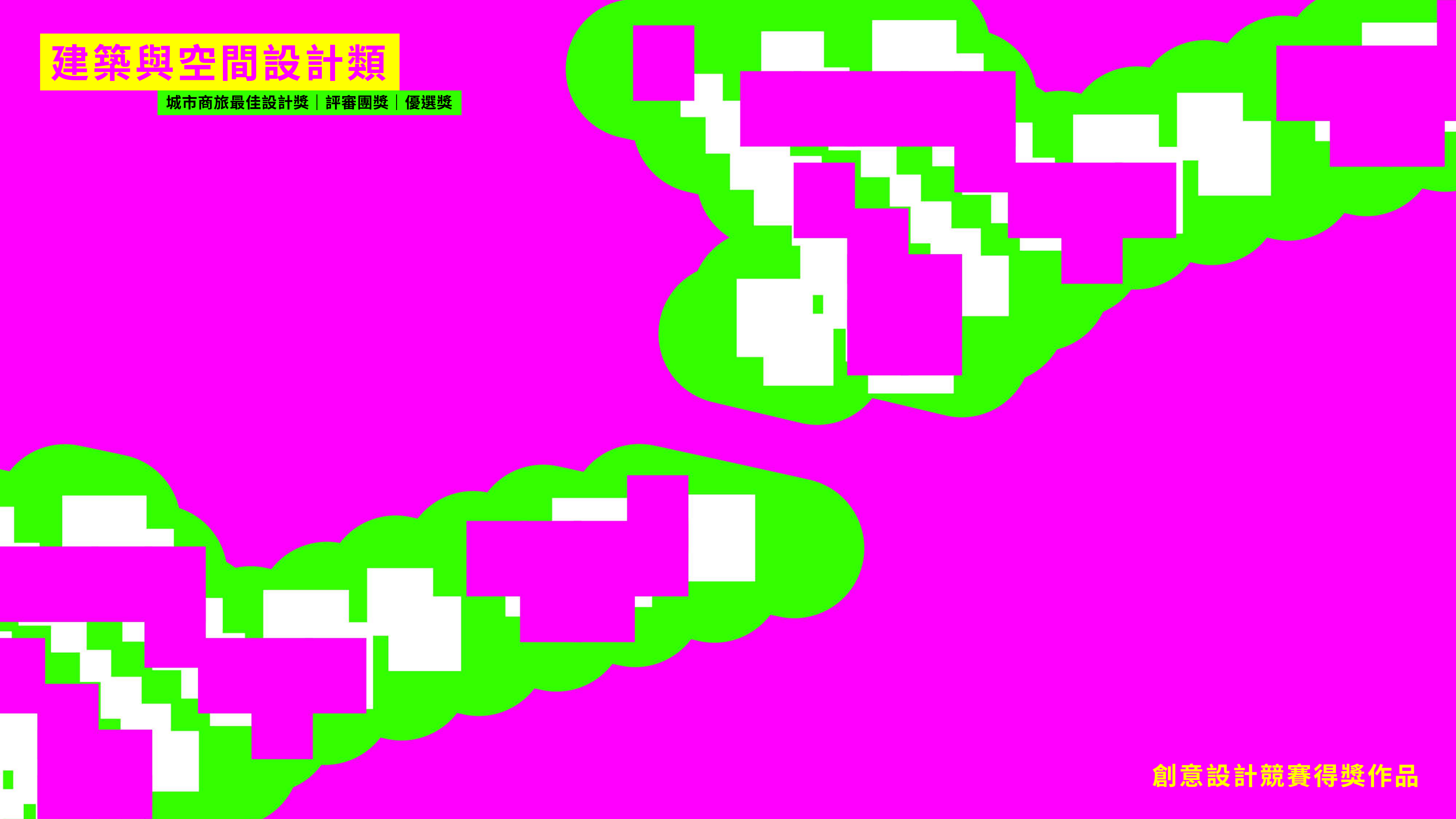
In 2026, as we marvel at AI's speed, we fear a day when creativity becomes a luxury. This animation explores a world fully reliant on algorithms, yet emphasizes through Lucien that creation is never just about the output. It is the soul and meaning poured into the work that remains unique and precious—something no calculation can ever replace.

LET LOGIC ORB TAKE CARE OF EVERYTHING.

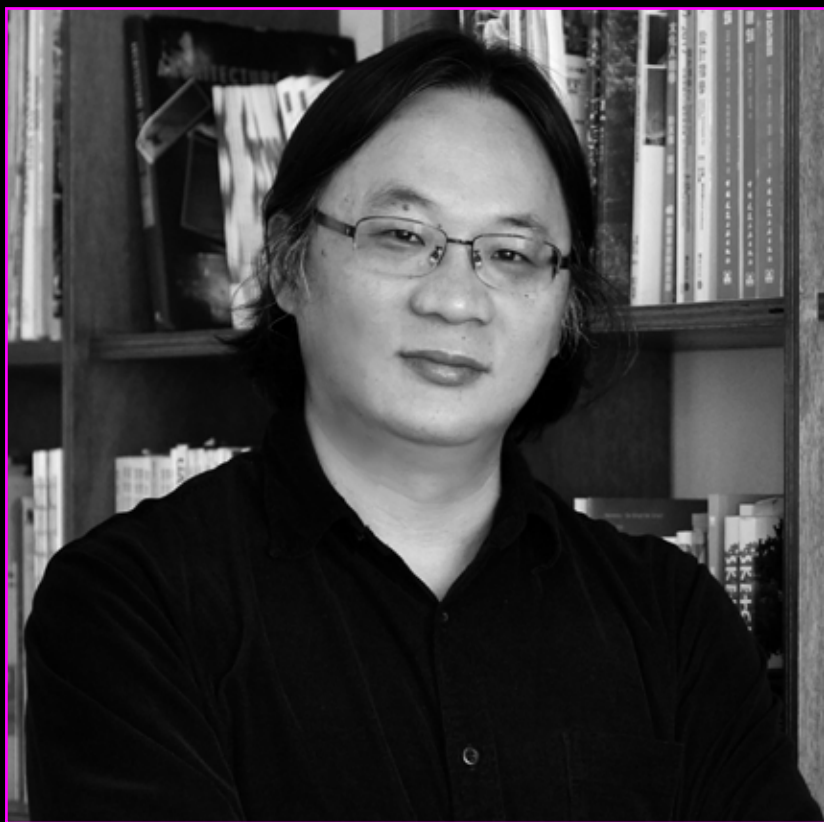
MING CHUAN UNIVERSITY - DEPARTMENT OF DIGITAL MEDIA DESIGN
CREATED BY : CHENG JUN-YANG, LEE YUN-CHIEH, AI CHEN-CHEN, CHIANG CHEN-SIN, HSIAO YUNG-CHUN, SHAO WAN-ROU, LAI YI-HSUN, CHANG JUNG-HAN
FACULTY ADVISOR : TENG PO-SHU

建築與空間設計類

城市商旅最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎



創意設計競賽得獎作品



評審召集人

林聖峰

實踐大學建築設計學系 | 副教授
嶼山工房 | 主持人

因為現在數位化的潮流，從建築的視角去看環境、涵構、空間、身體、人等等，這種比較緩慢的節奏似乎在慢慢消逝。但今年回來評審時，我發現還是能從很多作品當中讀到這件事，給我一種很正向的能量。重點不在於改造舊建築或打造新建築，而是你如何更細膩地去回應這個世界，並且不要輕易地給答案。對現實更慢更深刻的理解，還有作為創作者對事情的探尋，這兩件事情是同等重要的。

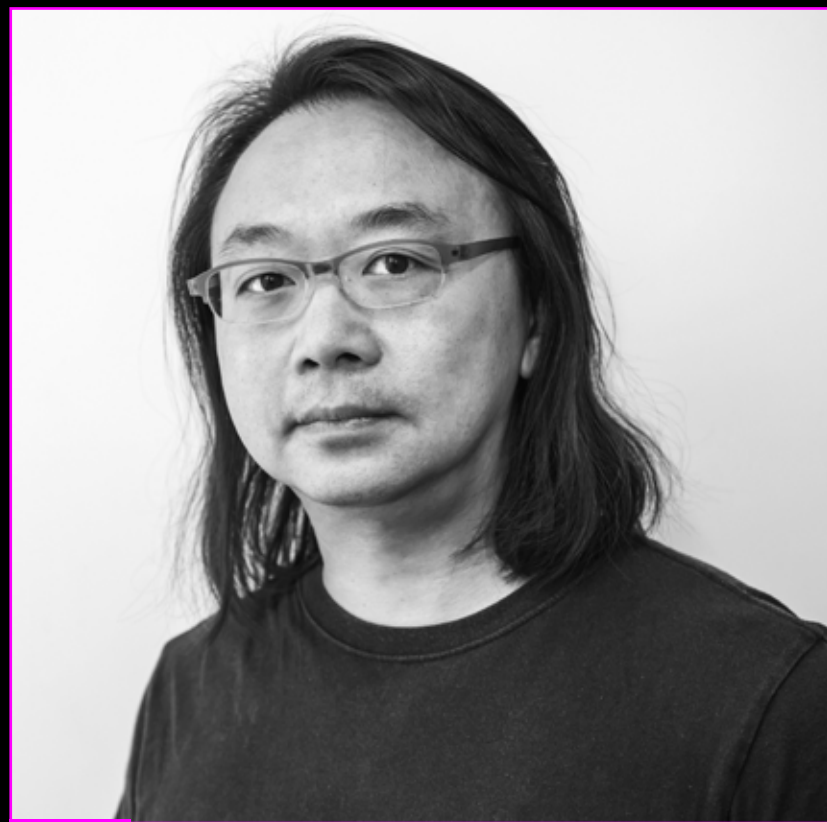


評審

黃聖鈞

國立成功大學建築學系 | 副教授

我覺得今年作品最大的方向是與改造有關，以現有的條件作為基礎來發想，這似乎是個趨勢。從國際角度來看，很常會把台灣和科技連想在一起，反而是學生看到快要消失的那一塊來作為觸發點，這個對比特別有意思。建築是很寬廣的，可以文學內有科學，科學內有文學，做設計時未必要選一個，可以容納兩方面，全看你怎麼去說明。建築教育有一定的挑戰，在有限資源下，看到還有這麼多很好的學生作品，如果能有更多的資源投入教育，台灣的建築業會有更好的表現。



評審

梁豫漳

禾磊建築及禾磊設計 | 主持人

透過同學們的模型和設計圖面，看見他們對未來空間的想像，這是很令人振奮的事情。建築是一種對於未來的描繪，做任何的建築都是為了它的未來，而非過去。但要描繪這個未來，你必須先理解它的過去跟現在，並以此為基礎，去思考新的社會運作模式，進而去想像我們會需要什麼樣的空間跟環境？建築的影響會跨越時間，不僅改變人們的生活方式，也反映地方文化與價值觀，這是建築很迷人也很困難的地方。



評審

周書賢

預景設計 | 建築師

這次有很多作品的發想，來自於我們既有生活環境中已經消失的重要產業或記憶，同學用當代的討論方式，透過空間跟建築讓它重新與現在連結，這是我覺得滿特別的地方。在這個使用 AI 就可以快速得到答案的時代，我們往往會忽略生活周遭裡那些不起眼的細微或片段。我們應該要用更慢的腳步，不要想那麼快找到一個答案，那些細微或片段都可以有更多的再解釋跟再體會。

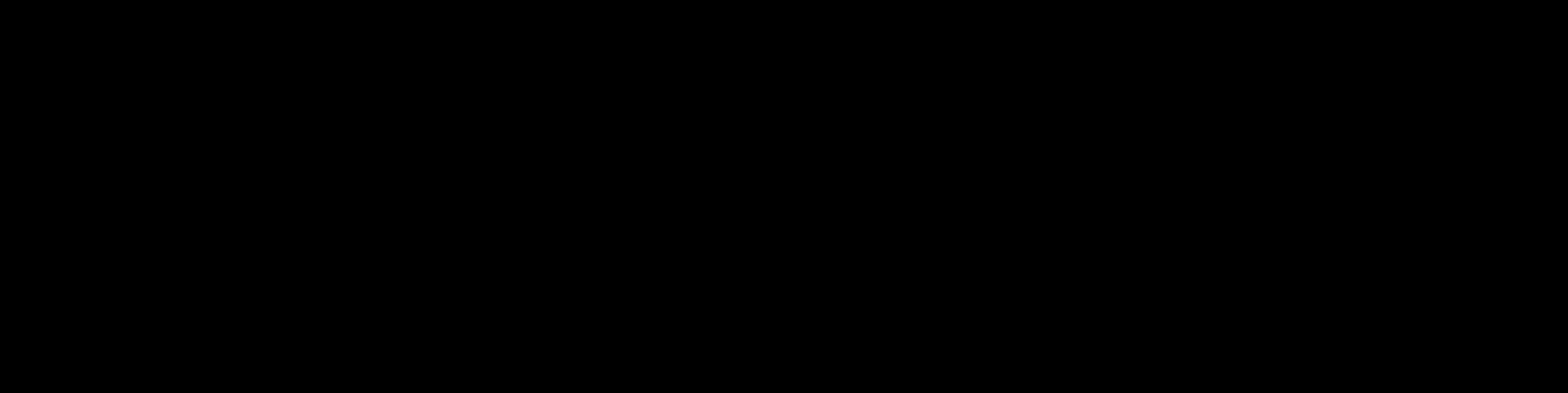


評審

蕭有志

實踐大學建築設計學系 | 副教授

今年的最佳設計獎是一件將研究目標與所在地區的宗教習慣、社會風俗、某個社會底層群體的生存方式，統整並結合在一起得出的成果，這也是讓評審印象深刻的原因。建築要考慮到方方面面很複雜的事情，所以往往會屈就成一個折衷的結果。但我們看到還是有同學願意花很多很多力氣，試圖在建築這種多面向的思考裡面拉出一個形式的想像，這是很令人動容的事情，也希望這化作一記迴響，讓更多同學看到這股堅持。



從有至無-從無至有

/居所墓園



從有至無 - 從無至有

From Being to Nothingness — From Nothingness to Being

城市商旅最佳設計獎

BEST OF THE BEST

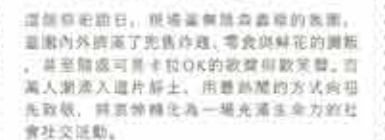
國立臺南藝術大學 建築藝術研究所

設計團隊 | 蘇語柔

指導老師 | 王為河

墓園是瞑然入定邊境，動物守遺骸揭示等待離開，保留蒼老渴望。靈魂散於時間，人類在虛空中放下對造化控訴。馬尼拉擁擠是「有」，墓地荒涼是「無」。在租約限制下，人們剝離產權執念，以貧乏換取廣闊生存，擺脫階級焦慮。居民在無中實踐靈性生活，從虛無孕育極簡格調。居住本質為佔用。矩陣是規訓暴力，生命在歪斜中尋韌性。重力彎曲萬物，生死存於同一曲面。開棺瞬間，肉身見日的自由勝過凝滯。勞作中私有祭祀轉為集體陪伴，昇華為守望虛無的牧者。大骨塚揭示終極自由：放棄個體身分、融入無名集體，徹底跳脫階級，實踐對造化本意的控訴。

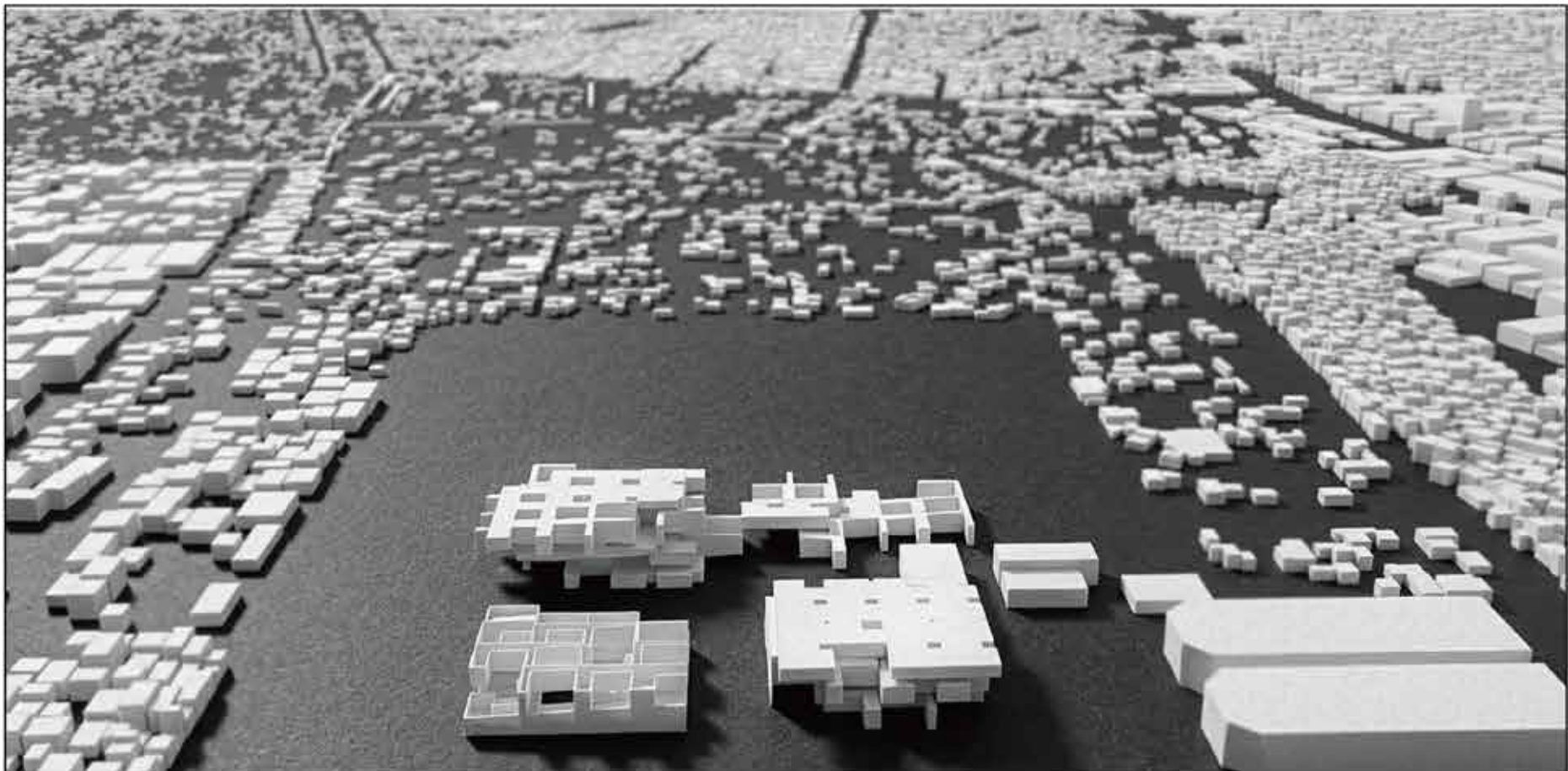
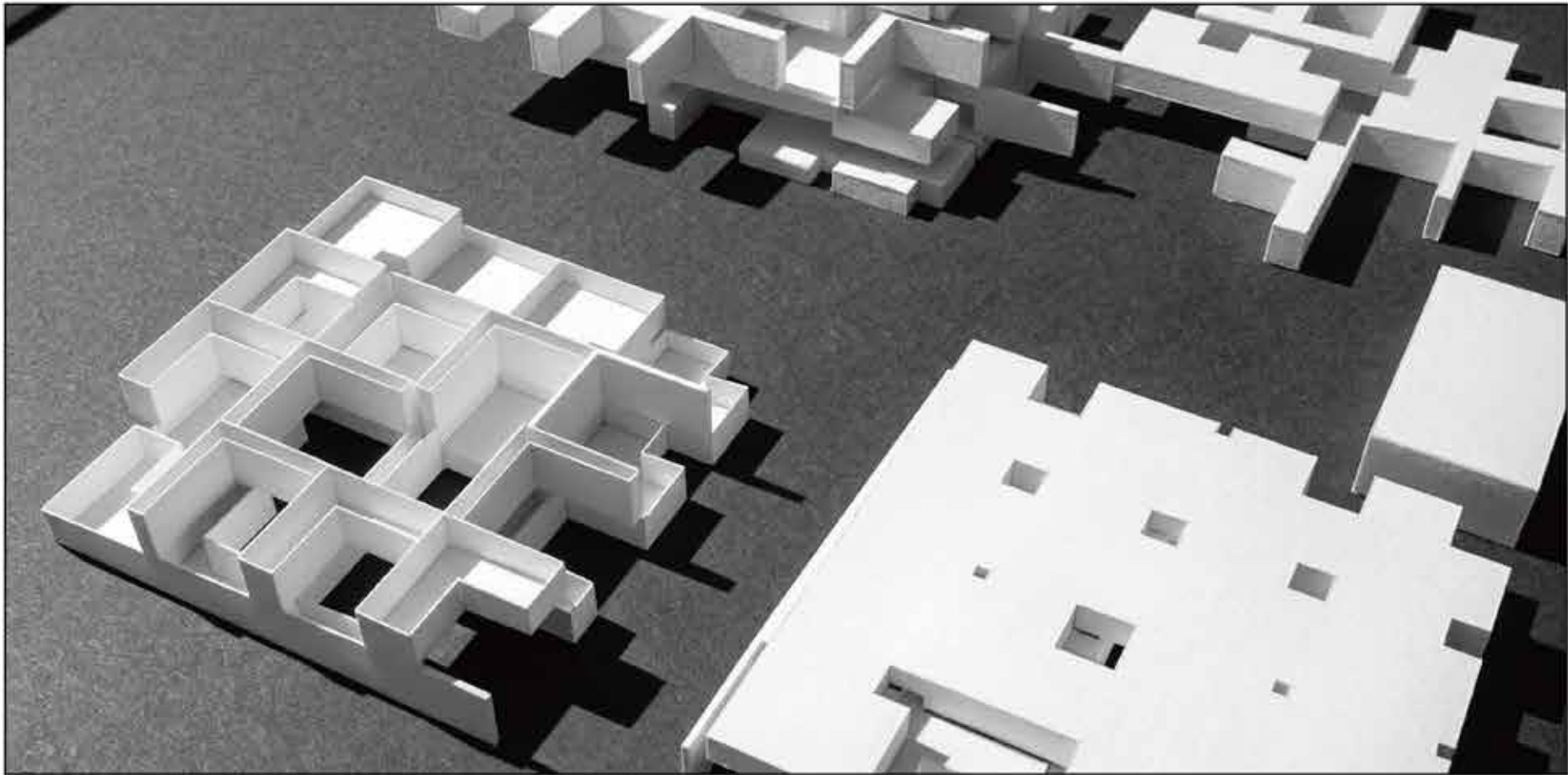
Cemeteries act as borders of meditation where stillness reigns. Animals guarding remains reveal an essence of waiting to leave, preserving the most ancient longing. As souls disperse within the temporal flow, humans release lingering accusations against creation in the moving void. Manila's density represents a presence of desire, while cemetery desolation signifies a profound absence. Under capitalist lease constraints, residents divest from property obsession, exchanging material poverty for expansive survival space, escaping class anxiety. Dwellers practice spiritual life within this absence, birthing minimalist styles from the void. Dwelling remains essentially an act of occupation. Matrices represent disciplined violence; organic life finds resilience in slants and fractures. Gravity bends everything; life and death exist upon a single curvature. The moment a coffin opens, the freedom of light surpasses architectural stagnation. Through daily labor, private rituals transform into collective companionship, sublimating into shepherds of the common void. Ossuaries prove ultimate freedom: by abandoning individual identity and merging into nameless collectives, one transcends class boundaries, enacting a supreme protest against creation's original intent. Such emptiness becomes the final sanctuary for the wandering spirit.



A black and white photograph showing a makeshift structure made of wooden crates and debris, with a person standing in front of it. The structure appears to be a temporary shelter or storage area, built from various materials including wooden planks, crates, and other scavenged items. A person is visible in the foreground, standing near the base of the structure. The background shows a flat, open area, possibly a field or a construction site.

從無至有

人類從來不曾觀察過其不存在的狀態，墓園便成了那處能注視、並穿越其中的空間。當獨自站在這片萬物最終歸宿的深處，穿過密集如林的碑石，目睹第一道意識的虛無力量時，那殘餘的意識，竟構成了墓園絕對的本體。生活於此的人們，像是已奔向最深最遠的邊境，在「無」的陰影下，透過集體的自律與克制，實踐著一種如修行般的靈性生活。僅憑內心深處生生不息的渴望，在生命起點與終點交會的縫隙中，主動選擇了極簡的生存格調。從虛無中孕育出新的空間，在一處空若無物的遮攔地，保留了生命的蒼老，一種重新出發的歸宿。



格

一實一虛，一明一暗，一生一死。在明暗虛實間盤桓，猶如墓園中意識的消長。它便擴散演化為器，將生死的殘餘凝煉成獨立自重，並於虛空核心，安放渴望。

以牆圍固功能，中核留下空白。真相橫互重力較勁，亦抗拒物質意志。樓板既是地板也是天。結構產生審美。空間猶如代碼，似生命輪迴。盒子與縫隙揉合，邊界模糊。縫隙生存蘊含自律。空白裡，生命款款在虛實交界完成。



拼力衝向陸地的貝類，最終於岸邊層疊、枯萎、粉碎。那密集的擁擠感，在游目中幻化為空虛的邊境。眾生猶如來來去去的活貝，僅是這片大地表層暫時的過客。生命遵循從無到有的環繞，於巨大的生命貝塚中，如驛站般被經歷。承認身處飄蕩的狀態，棄絕對於佔用的執念。在註定消逝的集體命運裡，企及一份不被欲望打擾的平靜。這或許才是生命在虛無之中，唯一獨有的東西。



每個人過往的堆疊，如木頭斷面，長短厚薄不一，卻在切下的高刻齊平。那一刻，我們平等地站在當下。任由光、風、雨、平等的穿透空間的縫隙。回歸最原始的感受，是去個人化的共通。人類居住的本質，始終是一場「佔用」。從遠古的穴居、樹洞，到死後永久定居的墓塋。建與築，是無盡的連續。佔用著億萬年不變的自然。



肉身重力下掙扎，是生命真實的碎片。人被削成方體，在規則裡，只剩均質暴力。我們緊密疊合，營造極固假象，拒絕變異生機。矩陣是死者特權，根本方正、獨立、排他，是為難後的包圍。永恆禁錮，還是絕對自由？盒子裡，喪失有機與流動。生命在傾斜中尋找韌性，碰撞中贏得本心。絕對方正前，歪斜、破碎的行走，才是動人的棲居。



世界 離沒在平面的謊言中

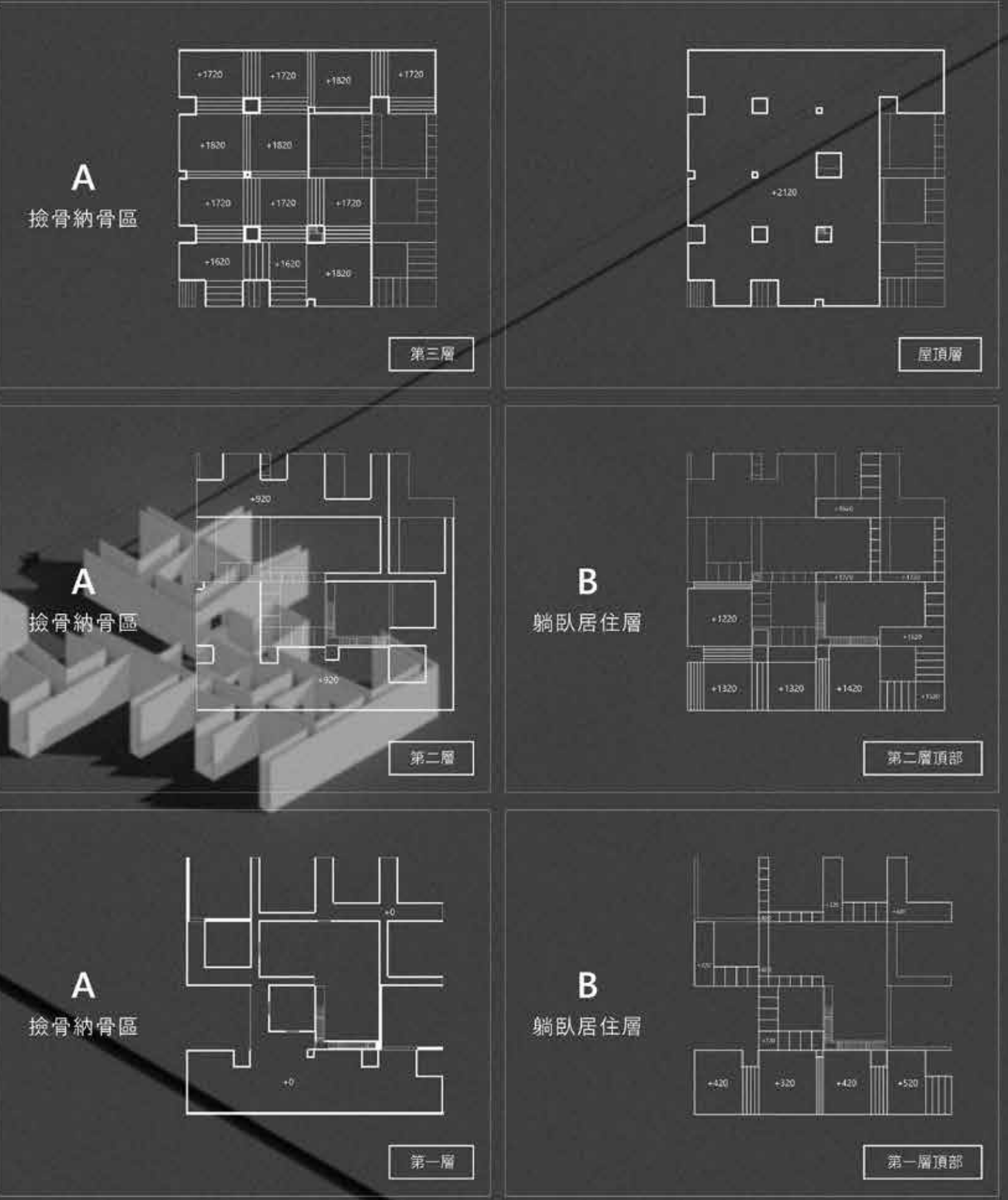
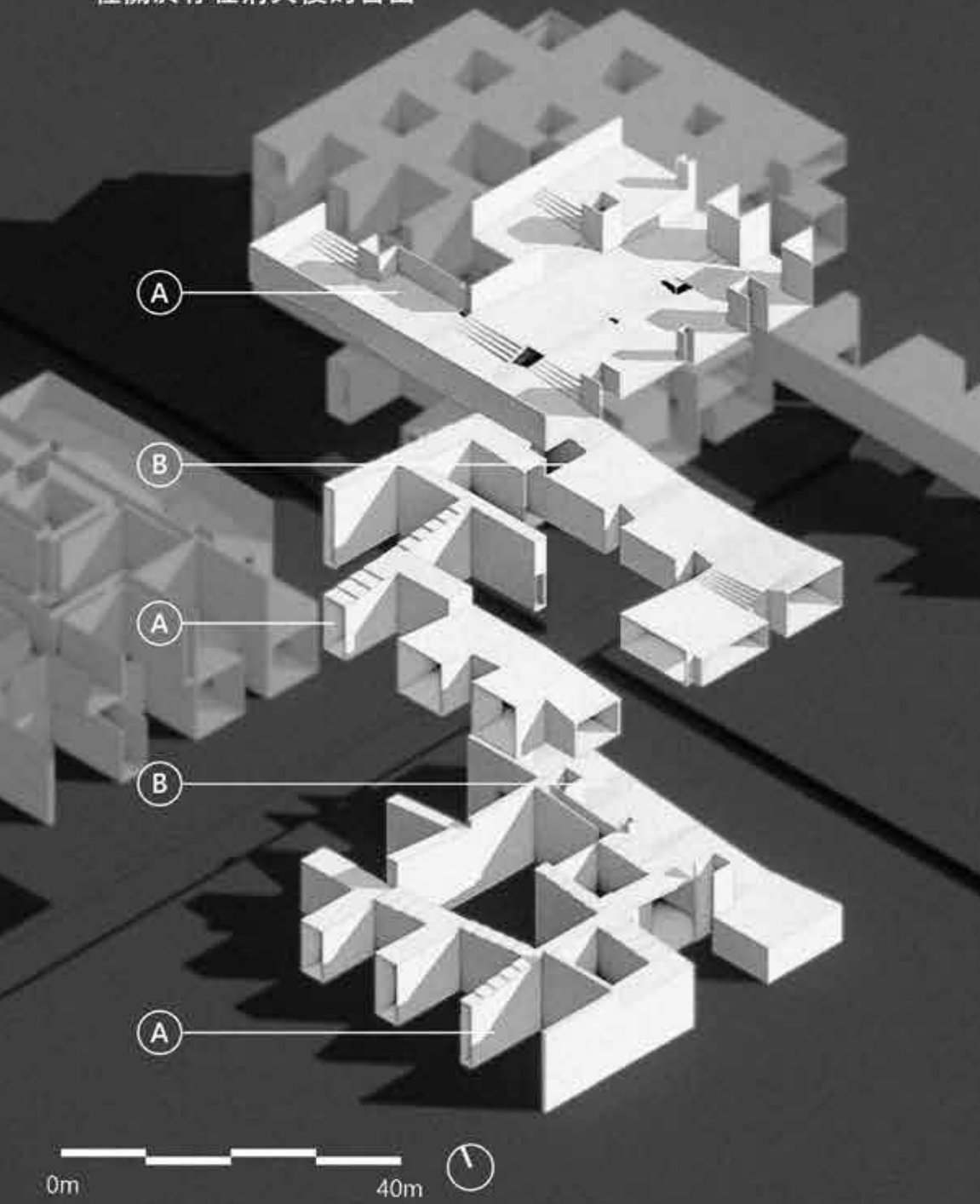
透過認知企及真實，介面慣性重疊。客觀橫互，現實是感知的轉譯。重力下，不存「絕對平面」。重力拉扯萬物，使狀態彎曲。地平線的平坦成了幻覺。

對平面的追尋是生死的隱喻。慣性建構穩定，命運施壓讓存在傾斜弧度。因身處墜落，感知不到彎曲。生死存於同一曲面，僅是不同曲率。地平線是認知界線。死亡讓生命回歸，感知觸碰邊界，意志崩解，終透過介面觸碰客觀永恒。

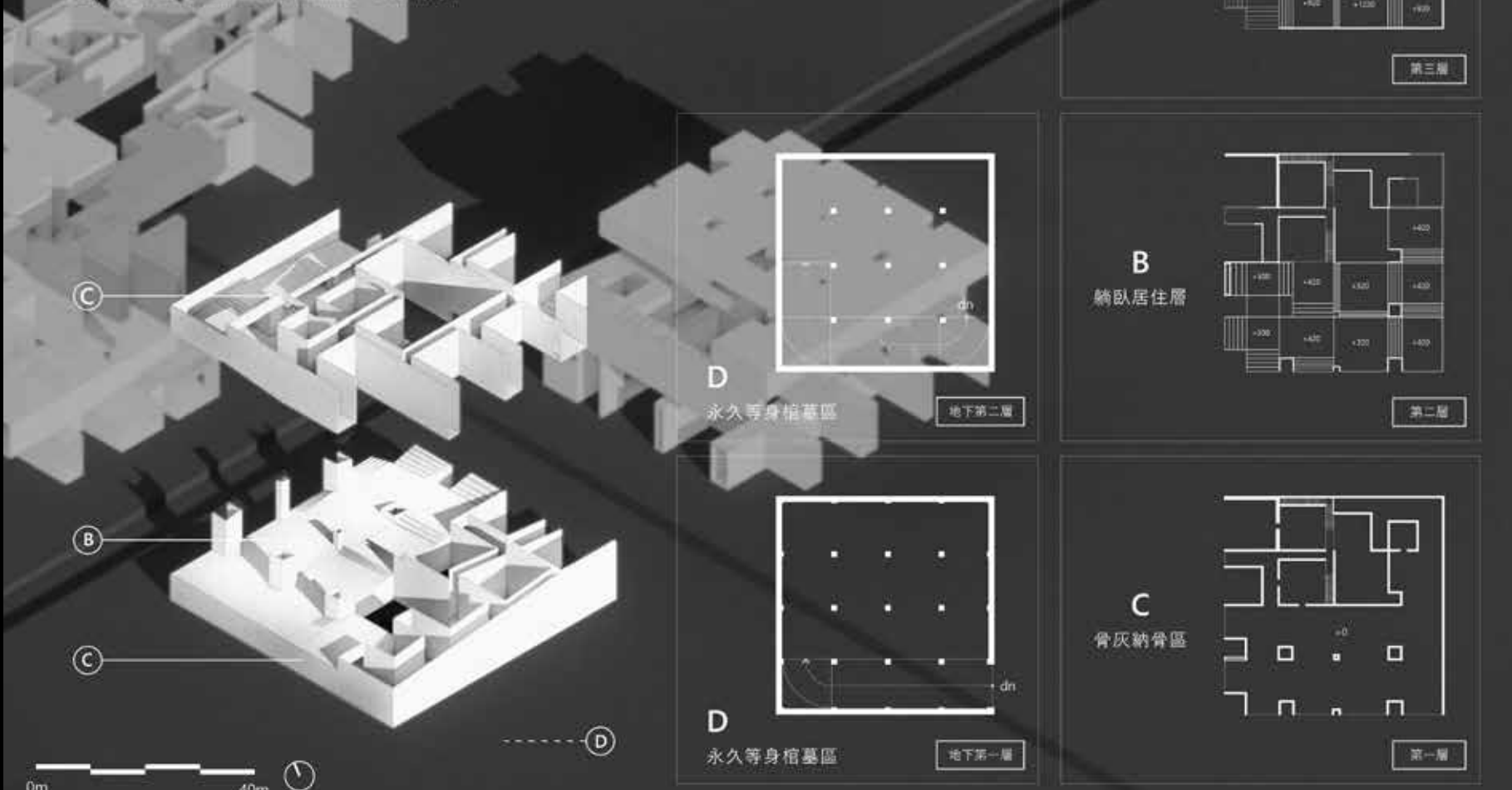


關於墓--

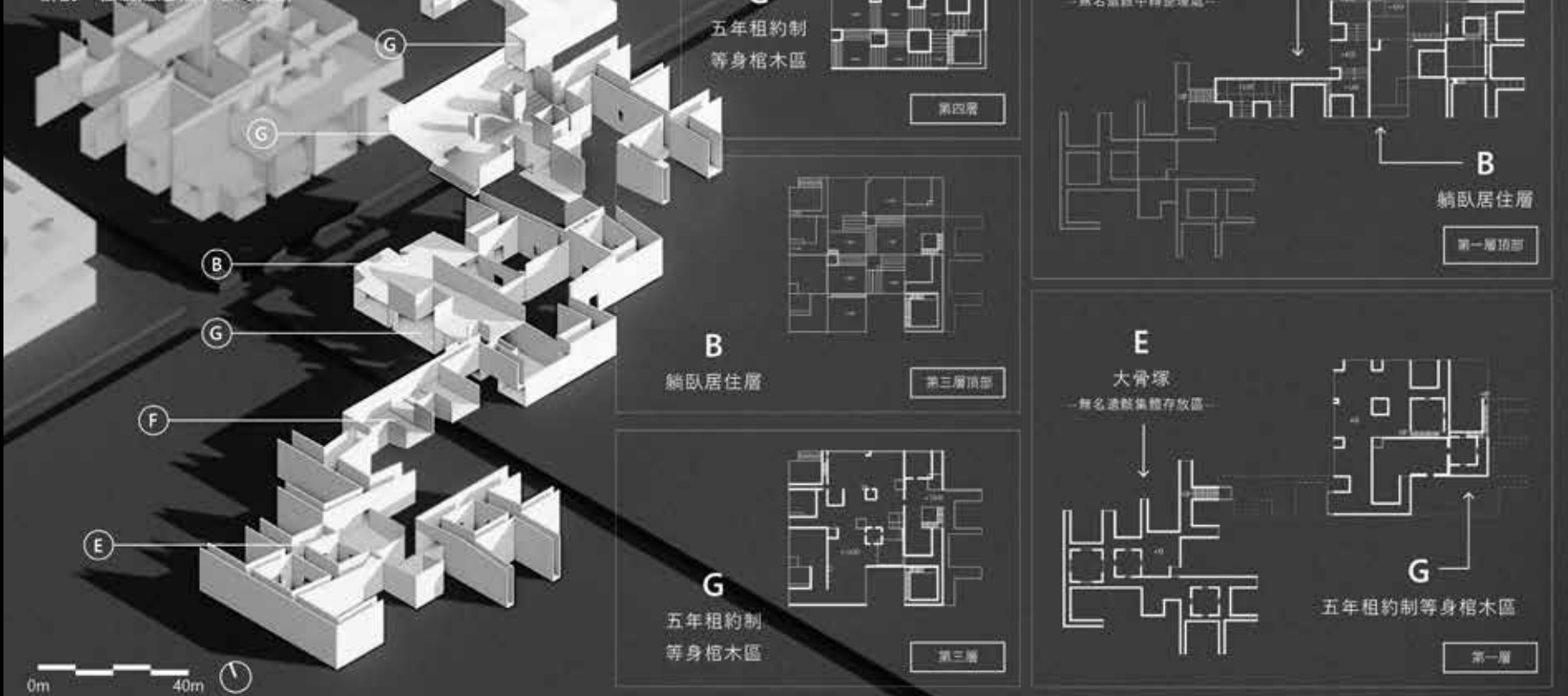
陵寢 始終擁護著一種永不見天日的傳統，試圖以此換取永恆
然而那五年為期的租約，當開棺的瞬間
肉身儀式中重新被光所照、重見天日的發生
比起那凝滯在建築裡的永久性
是否才是在這虛無的狀態中
真正能覺知到的
一種關於存在消失後的自由



關於居--
往昔一對一的陵寢守墓，僅是造化下斷續的器用，一年一度的探視，難識死者孤寂的本心。
當階級式的聘僱蕩然無存，這群慕死而居的貧困者，反而在開棺、移挪與整理的瑣碎中
建構出一種集體陪伴的純粹意識。
在墓園這堆虛無的團體內，不再有蹲守一隅的守墓。
當私有的祭祀轉化為大眾的日常，一種新的守墓精神遂在勞作中昇華
：在這海引遙處守望那份共同虛無的，既為牧者。



關於自由--
大骨塚的存在
是否證明死亡後的終極自由
必須透過放棄個體身分
融入無名的集體才能抵達
如同主動剝離名字
集體共居在貧民窟的墓園居民一般
在這種無邊界的形式中
人的格、化作一條無垠念珠
當個體身分的階級，被徹底分解成虛無
才是真正躍過了恆界
訴說一種脫離造化本意的控訴



一場關於演進的消逝 - 阿根納遺址再造計畫

The Vanishing of Evolution - Argenna Ruins Redevelopment Project

評審團獎

JURY PRIZE

國立臺中科技大學 室內設計系

設計團隊 | 胡詠竣 / 周逸菘

指導老師 | 鄭博仁



一場關於演進的消逝

阿根納遺址再造計畫

後記憶——一段非親身經歷，卻透過媒介生成、並帶有真實情感的記憶。

我們試圖提問：在「保護」與「破壞」之外，是否存在另一種保存記憶的方式？

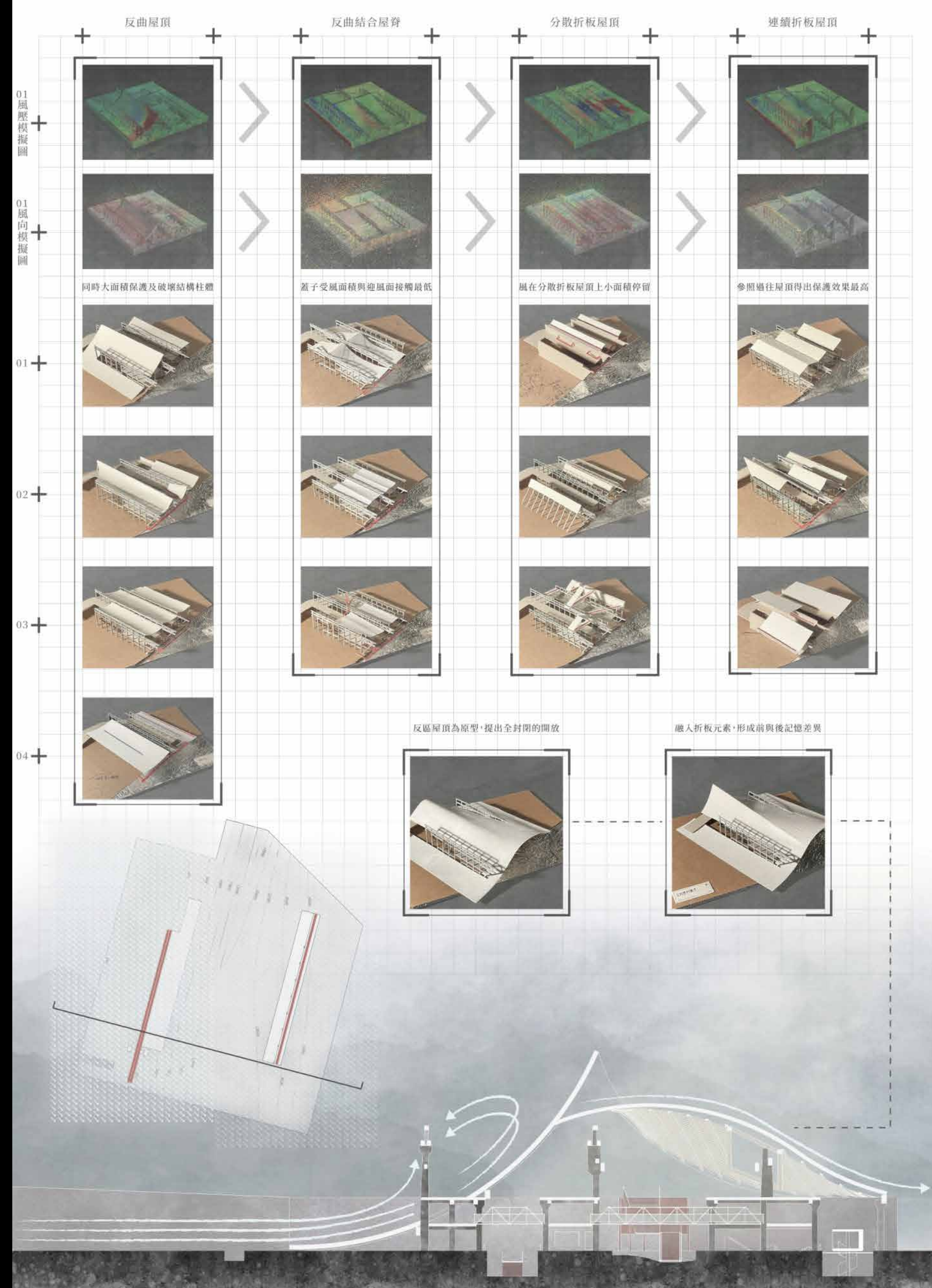
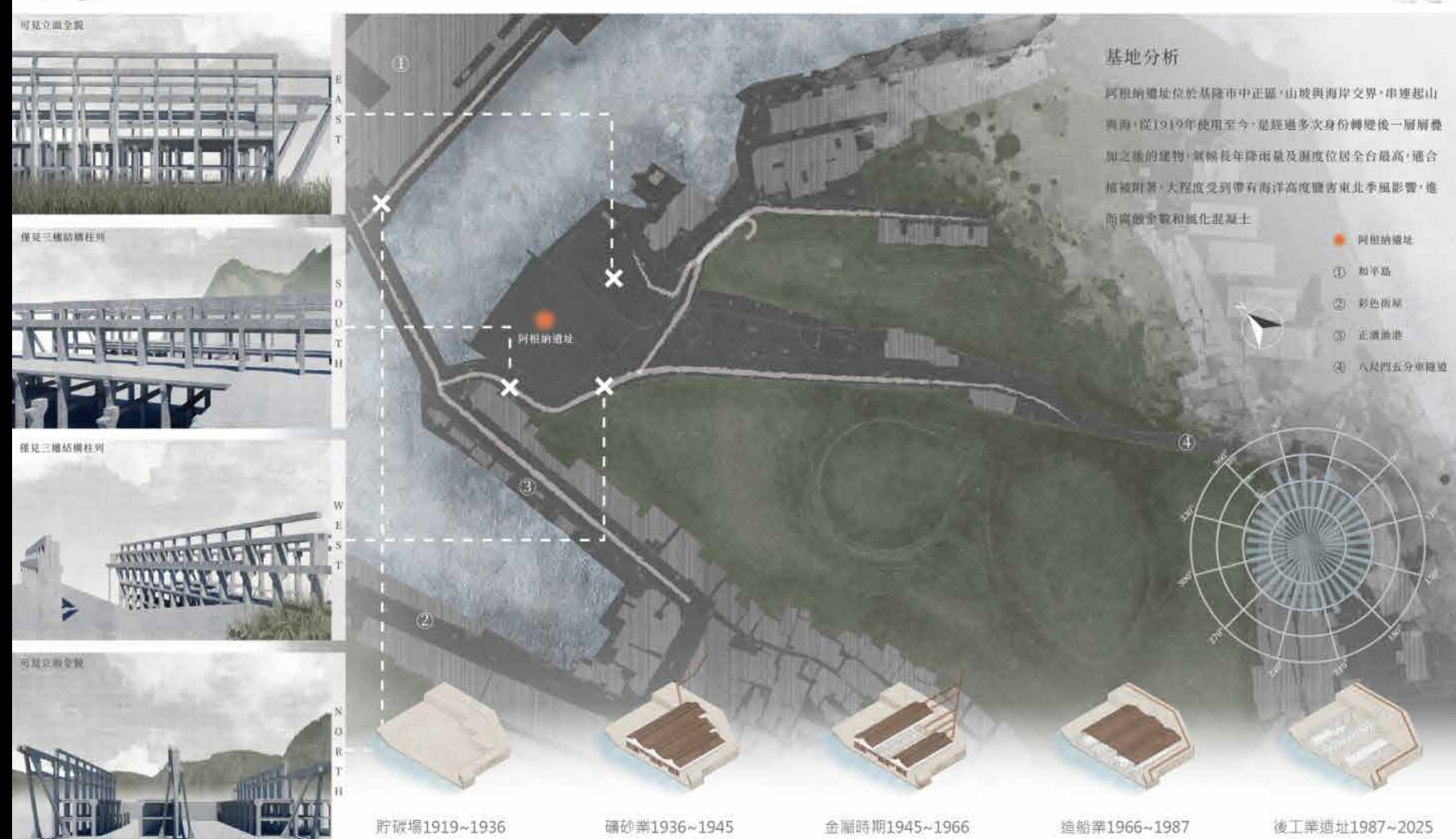
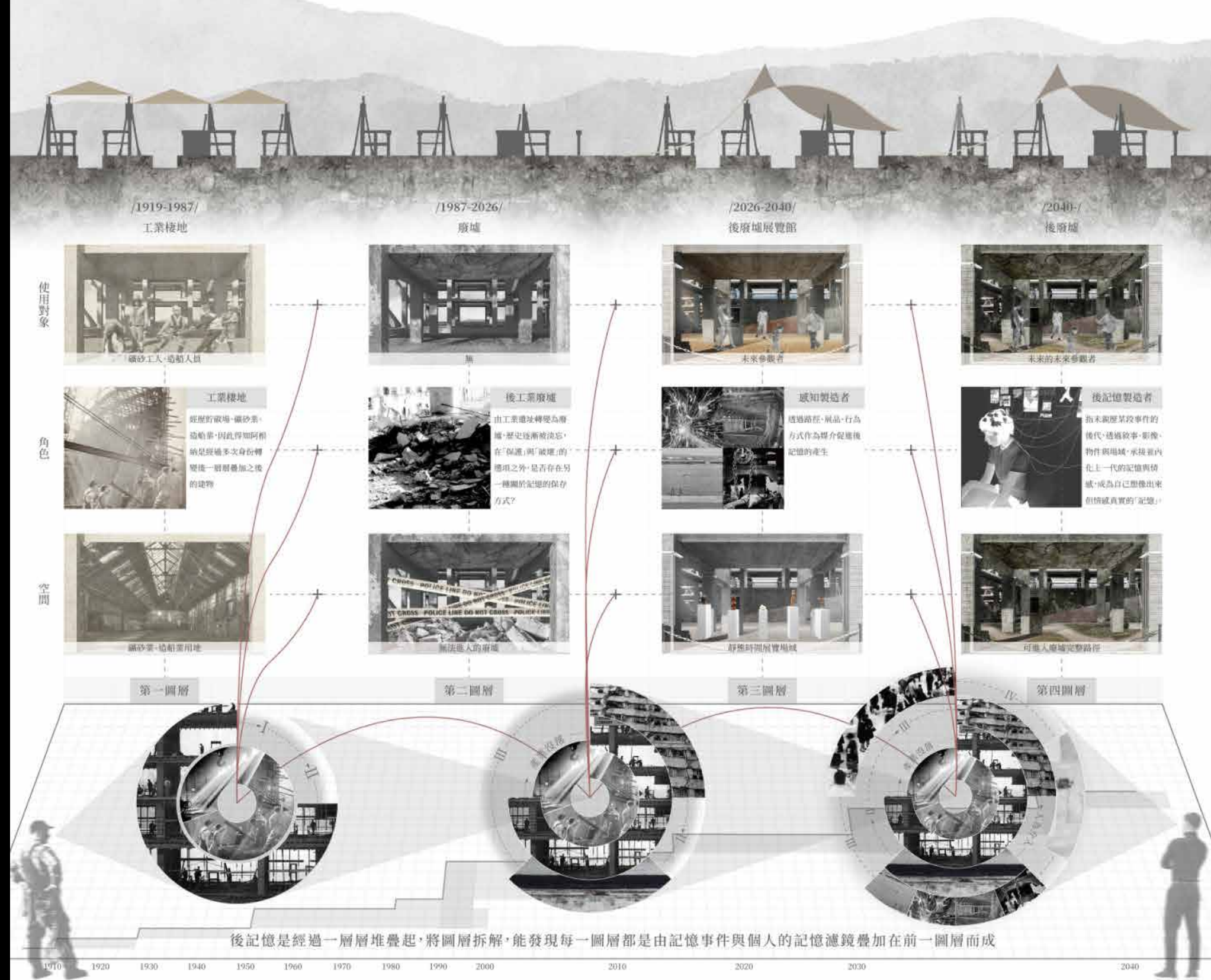
為阿根納覆上一個巨大的蓋子。透過風，再造的同時達到破壞，廢墟變得可控。透過空間、媒介引導，人們在這裡想像出未曾體驗、但情感真實的「後記憶」。

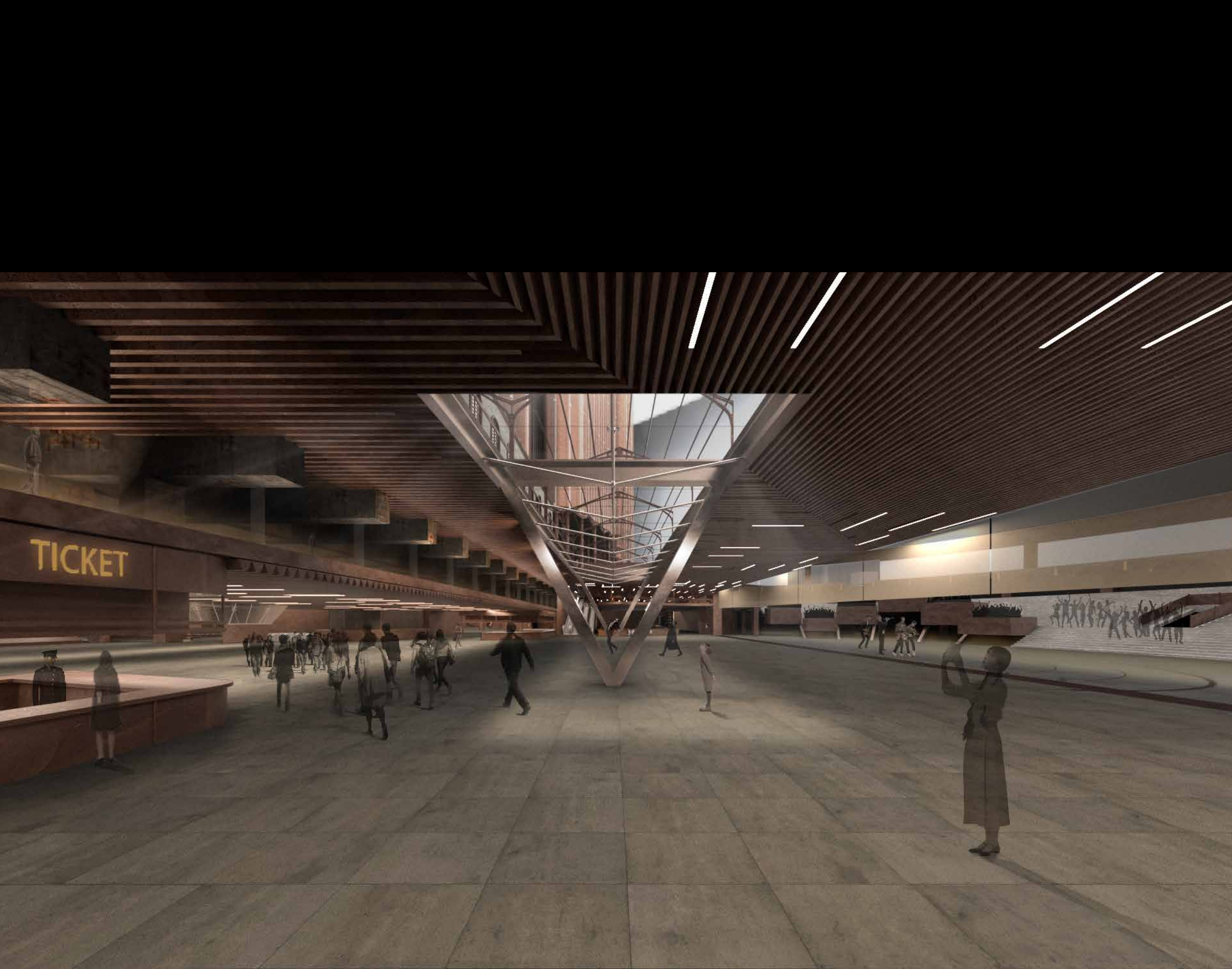
而當有形之物消逝，阿根納將在不斷互相產生的後記憶中持續存在、演進。

Post-memory — a form of memory not derived from direct experience, but generated through media and imbued with genuine emotion.

We ask: beyond “preservation” and “destruction,” is there another way to sustain memory?

This project places a massive “lid” over A-genna. Through the force of wind, processes of reconstruction and erosion occur simultaneously, rendering the ruin into a controllable, dynamic state. Through spatial and mediating strategies, visitors are guided to imagine memories they have never experienced, yet feel as real — post-memory. As the physical gradually disappears, A-genna no longer relies on its material existence, but continues to persist and evolve through the ongoing generation and accumulation of post-memory.





台南火車站更新

Tainan Station Renovation

優選獎

MERIT AWARD

國立成功大學 建築系

設計團隊 | 梁庭嘉

指導老師 | Minter Lim

鐵路地下化後，台南火車站周邊產生了大面積土地，隨之而來古蹟保存、土地開發、交通配套整頓、未來發展需求等複雜議題，促成了台南火車站的更新需求。台南火車站是交通基礎建設，亦作為古蹟見證台南 400 年城市發展的歷史，本案的基礎建立於交通基礎建設理性且高效的規劃上，並同時發展歷史與未來及多方互動的可能，含括交通、土地、空間、材料、空間體驗、建築環境及技術，透過縝密的手段將複雜的議題透過空間梳理，將過去與未來的車站在所有面向上無縫融合。

Following the railway undergrounding project, large tracts of land have emerged around the Tainan Station. The ensuing complex issues—such as heritage preservation, land development, traffic reorganization, and future development needs—have catalyzed the demand for the station's renewal. As a crucial transportation infrastructure, the Tainan Railway Station also stands as a historical monument witnessing 400 years of the city's development. The foundation of this project is built upon the rational and highly efficient planning of transportation infrastructure, while simultaneously fostering possibilities for multifaceted interactions between history and the future. Encompassing transportation, land, spatial design, materials, spatial experience, the built environment, and technology, the project employs meticulous spatial strategies to untangle these complex issues, seamlessly integrating the past and future of the station across all dimensions.

那裡 / 這裡

There / or here

優選獎

MERIT AWARD

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

那裡 /
這裡

There /
or here
(於是所在，仍然是所在)
Mental sanatorium

建築當中所存在的「斜」，是因為人們無法接受地表本身存在著無法被人們的認知所接受的斜。我們對於平面的認知，往往出自於我們的身體對於引力影響下所產生的慣性，當身體能夠長時間停留於某一地表而不需持續調整自身姿態時，那個地表便在感知中被視為平面。換言之，人們在地表之上所認知到的平面，便是一種被人們的身體認知所接受的連續斜面，而建築便是在這斜面之上又再次建立一個全新的地面，然而人們始終無法接受自己所居住的那個建築地面上存在著斜面，於是人們便在地面之上又再次建立一個新的地面，直到人們願意在這之上居留。

The presence of slope in architecture arises from humanity's refusal to accept that the ground itself is inclined beyond cognition. Our understanding of flatness is largely derived from bodily inertia under gravity: when the body can remain on a surface for an extended time without constantly adjusting its posture, that surface is perceived as flat. In other words, the plane recognized on the ground is a continuous slope that has been rendered acceptable by bodily perception. Architecture is constructed upon this slope by establishing a new ground. Yet people remain unable to accept the existence of inclination within the architectural ground they inhabit. Consequently, they construct another ground atop it, and then another, repeatedly, until a surface is produced upon which they are finally willing to dwell.

共生的斷面

A Section of Coexisting Lives

優選獎

MERIT AWARD

國立臺中科技大學 室內設計系

設計團隊 | 李宜臻 / 蔡孟玹

指導老師 | 蘇林立

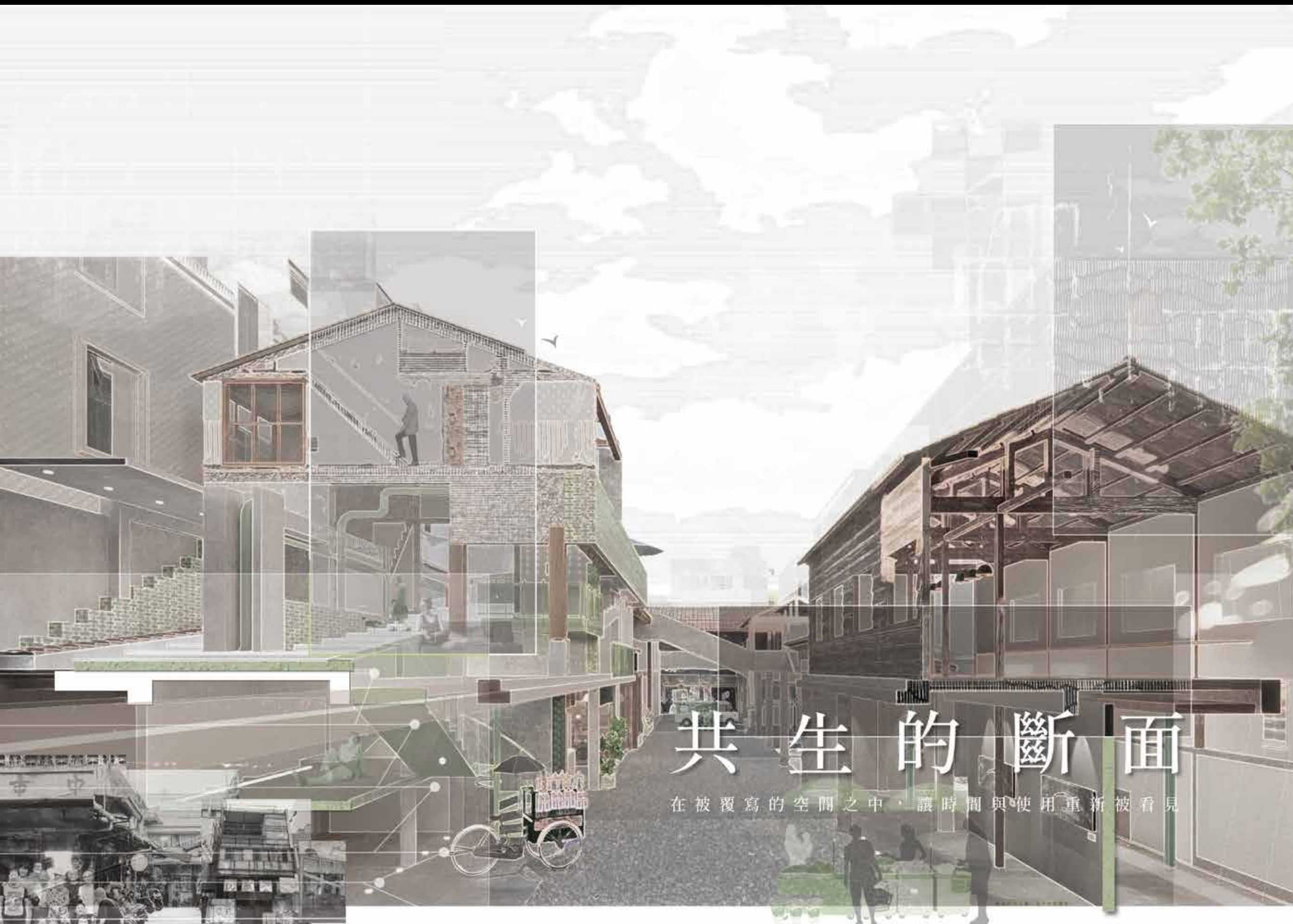
本設計以興中市場長時間累積的材料、結構與使用痕跡為基礎，將建築視為多重圖層的堆疊。

透過保留既有輪廓與空間痕跡，使過去的生活得以被閱讀與想像；並以覆寫作為設計手法，運用覆蓋、覆寫與分離，重新組織新舊空間關係。同時導入可穿越建築的公共動線，將原本封閉的市場轉化為城市中的開放步道，串連周邊街區。

透過樓板開口與垂直階梯的設置，打開空間斷面，使不同層之間產生視覺與行為互動。最終使歷史、商業與公共活動在同一場域中交錯共存，形成可被持續使用與覆寫的「共生的斷面」。

This project interprets Xingzhong Market as a layered structure formed by accumulated materials, structures, and traces of use over time. By preserving existing outlines and spatial traces, past activities remain readable and imaginable. The design adopts “overwriting” as a strategy, employing covering, overwriting, and separation to reorganize the relationship between old and new spaces.

A public circulation path is introduced to transform the once enclosed market into a permeable urban passage, connecting surrounding streets. Openings in floor slabs and a large vertical staircase create spatial sections, allowing visual and physical interactions across different levels.





偽記憶

一條有溫度的生產線

偽記憶

普魯斯特曾在書中《追憶似水年華》有這麼段故事

在某個冬日午後，當他將一塊瑪德蓮蛋糕浸入茶中，放進嘴裡，那突然的氣味與味道在瞬間與感官重疊，過往的時光毫無預警地浮現。

那並非刻意的回憶，而是一種突如其來、難以言說的感受——童年的空間、情緒，在此刻與感官重疊，過往記憶因而被喚起。

回憶過去的方式是不由自主地回憶，只有不自主的回憶，才能夠透過當下的感受與某種記憶間的「偶和」使我們的過去存活於我們現在所

感受到的事物中。我們在本案中設計出一連串的空間體驗，讓人感受、討論他們沒有經歷過的事物，形成所謂的「偽」。在這個過程中，

使用者所拼湊出的，並非歷史本身，而是一段屬於當下的詮釋——一種被空間所引導生成的「偽記憶」。



偽記憶

Pseudo-Memory

優選獎

MERIT AWARD

國立臺中科技大學 室內設計系

設計團隊 | 林辛仁 / 林宸緯

指導老師 | 鄭博仁

我們的設計動機源自於現代對於舊空間的態度，以做舊、保留來重現過去的「記憶」真的就是從前的「記憶」嗎？

馬塞爾·普魯斯特曾在書中《追憶似水年華》有這麼段故事在某個冬日午後，當他將一塊瑪德蓮蛋糕浸入茶中，放進嘴裡，那突然的氣味與味道在瞬間與感官重疊，過往的時光毫無預警地浮現。那並非刻意的回憶，而是一種突如其來、難以言說的感受——童年的空間、情緒，在此刻與感官重疊，過往記憶因而被喚起。而正是不自主的回憶，才能夠透過當下的感受與某種記憶間的「偶和」使我們的過去存活於我們現在所感受到的事物中。

Our design concept originates from a reflection on contemporary attitudes toward old spaces. Does the act of artificially aging and preserving truly reconstruct the “memory” of the past?

In *In Search of Lost Time*, Marcel Proust recounts a moment on a winter afternoon when he dipped a madeleine into tea and placed it in his mouth. The sudden taste and aroma overlapped with his senses, and, without warning, fragments of the past surfaced. This was not a deliberate act of recollection, but an indescribable, spontaneous sensation—where the spaces and emotions of childhood converged with the present moment, awakening memories long buried.

It is precisely through such involuntary memory that the past is revived—not by intention, but through a coincidental convergence between present sensations and fragments of memory. In this way, the past continues to exist within what we experience now.



歷史遺構的多義與歧異 - 大楊油庫再生計劃

Multiplicity and Divergence of Historical Remains –
The Regeneration Plan for the Dayang Oil Depot

優選獎

MERIT AWARD

國立臺中科技大學 室內設計系

設計團隊 | 趙安棋 / 林義修

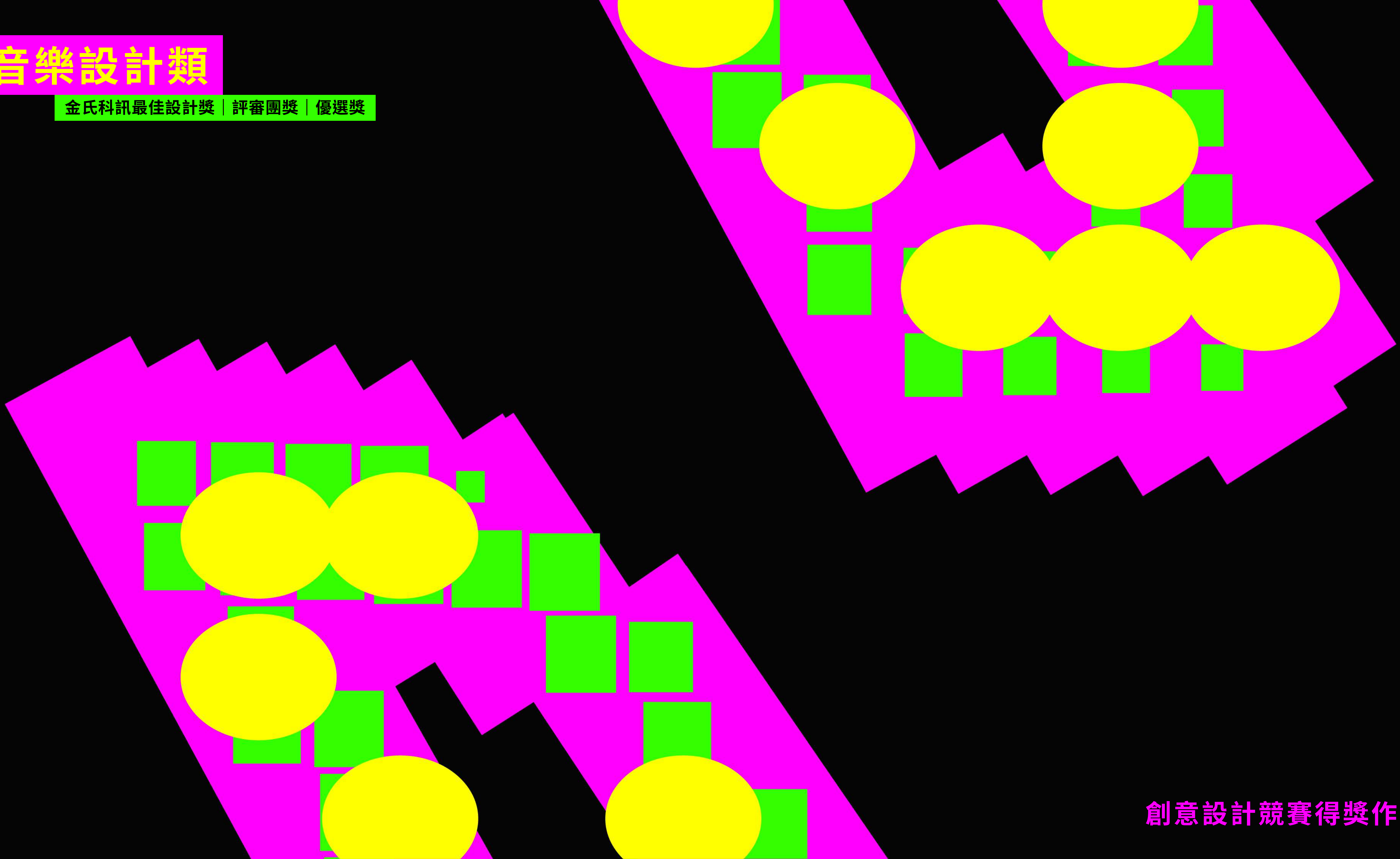
指導老師 | 陳林蔚

清水大楊油庫因戰爭而生，曾為重要補給節點，隨時代更迭逐漸失去功能，成為被遺忘的邊陲遺跡。本計畫不以單一敘事重述歷史，而是循著空間痕跡與場域紋理，重新閱讀土地所承載的多重意義，關注記憶如何被感知與詮釋。透過遺構的保留、轉譯與介入，使場域成為開放文本，供不同使用者進入與重組理解。空間上強調遺跡與自然共構，在風化、水文與植被中延續時間痕跡，並以「去紀念碑化」打破單一敘事，建立流動且可重組的記憶系統，使其成為一處可被多重解讀、持續演變的空間場域。

The Qingshui Dayang Oil Depot, born of war, once served as a key supply hub but has since faded into a forgotten relic. This project avoids a singular narrative, instead reinterpreting layered meanings through spatial traces. By preserving and transforming the remains, the site becomes an open text for diverse interpretations. Integrating ruins with the natural landscape and adopting a de-monumentalized approach, it forms a fluid, reconfigurable memory system—an evolving space between forgetting and remembering.

音樂設計類

金氏科訊最佳設計獎 | 評審團獎 | 優選獎



創意設計競賽得獎作品



評審召集人

王希文

瘋戲樂工作室 | 藝術總監

在業界中，音樂多半必須服務影像、作品或是導演的意志，但在學生的創作比賽裡，希望同學不要被影像設限。大家可以試想，一段華人傳統習俗的影像，是否能用電吉他來演繹？或者一部感覺發生在北歐的奇幻動畫，但全都用琵琶的聲音配樂。如果不好好把握這個比賽嘗試各種可能性，也許就埋沒了很多創意長出來的機會。除了學習體會影像中更深層的含意，你自己本身的感覺是什麼，又要如何用音樂來表達，也是很關鍵的一點。

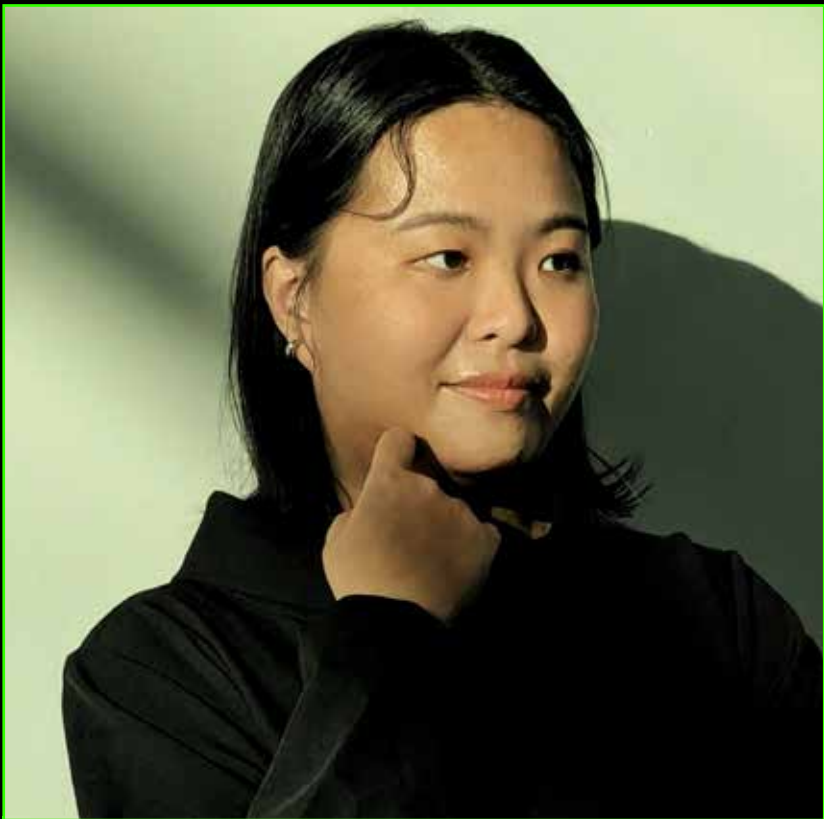


評審

沛沛

沛沛音樂 | 音樂總監

許多參賽作品都令人驚艷，製作精良且完整度很高。少數作品在弦樂的 MIDI Mockup 上有些可惜，建議可以嘗試多畫一點 CC，並且在輸出前檢查一下聲音與音效之間的平衡還有結尾 fade out 的部分。非常謝謝各位參賽者帶來這麼精彩的作品！



評審

吳沛綾

有序音樂 | 音樂總監

音樂本身的製作脈絡很重要，不能只用拼湊的方式試圖讓影片鮮活起來，當然也不能變成一個與影像毫無關聯的音樂作品。無論使用 AI 與否，作品的好壞和最初的發想還是取決於創作者的審美和層次。鼓勵大家可以更著墨在思考的深化上，有些作品只看見影像最表層的動作或情緒，卻沒有真正理解那個角色內心的感受到底是什麼，並用音樂回應這件事情，我覺得這有一點點可惜。



評審

王榆鈞

聲音藝術家

我心目中理想的音樂設計，需要襯托影像使其變得更完整，並從音樂的角度讓影像更鮮活地跳出來。作品能否強調影像的特質並凸顯內在的部分，是個很重要的目標。在創作以前，希望大家先大量的聆聽，不只是聆聽各種風格的創作，還包括好好聆聽你和合作影像之間的對話，不要看到影像就想直接配樂。鼓勵大家可以回到最原始的方式，用手去摸索各種樂器或是生活中常見的聲音，而不只侷限於數位軟體提供的資源。



評審

盧律銘

音樂工作者

這次的作品技術純熟，聲音也掌握得很不錯，看得出大家能力都很好，但在想法激盪上偏保守，亮點也比較少，鼓勵大家再更推進自己。在評分方面，有沒有音效並不會影響加扣分，整體呈現還是最重要的。AI 可以超越我們的速度，而節省下來的時間能讓我們更 focus 在創作的核心上。曾經有人問過我：做音樂是否需要懂樂理？我的回答是，你需要先了解規則才能打破規則。要先了解手上的工具，才會知道要怎麼突破或找到新的使用方式。

BOUNC

BOUNC BOUNC

金氏科訊最佳設計獎

BEST OF THE BEST

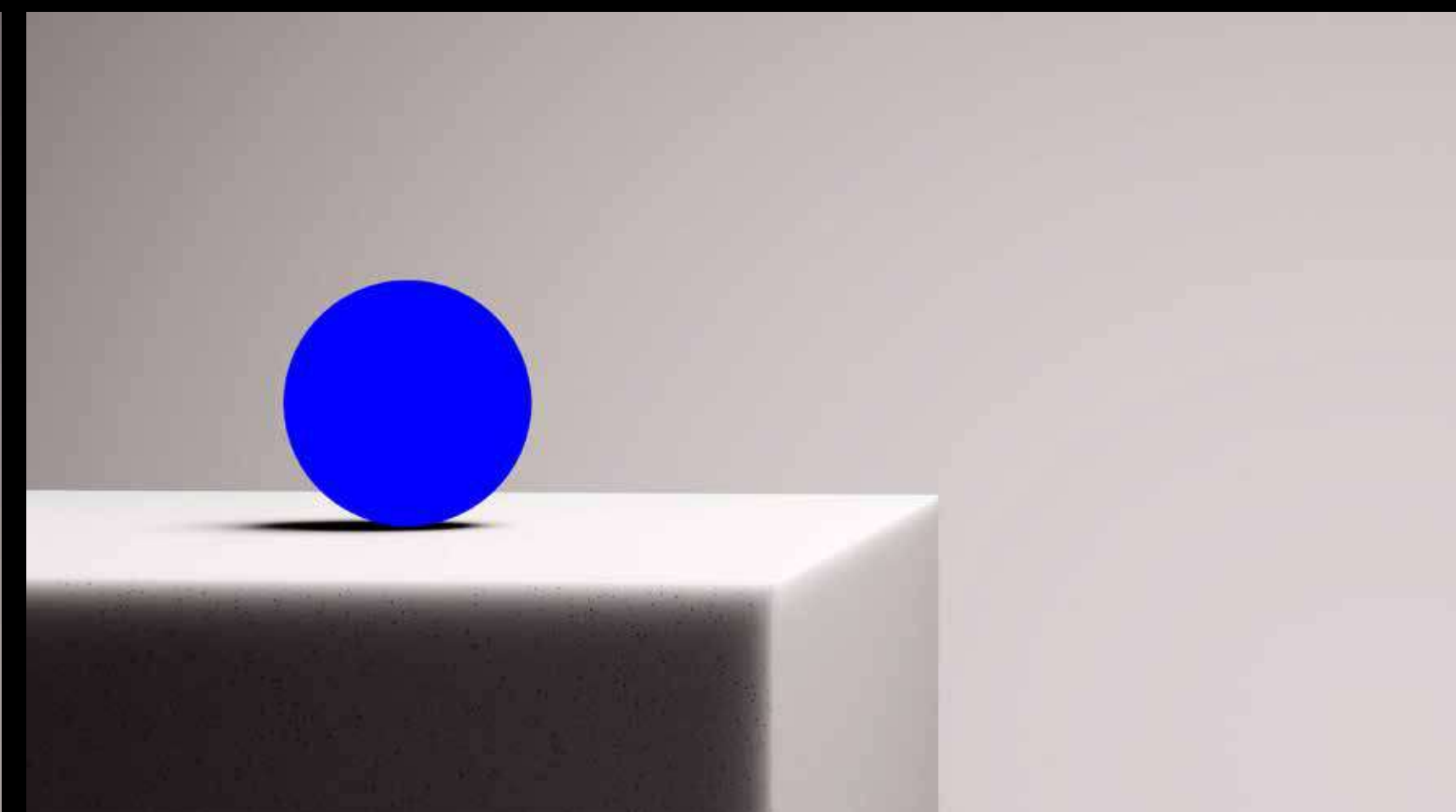
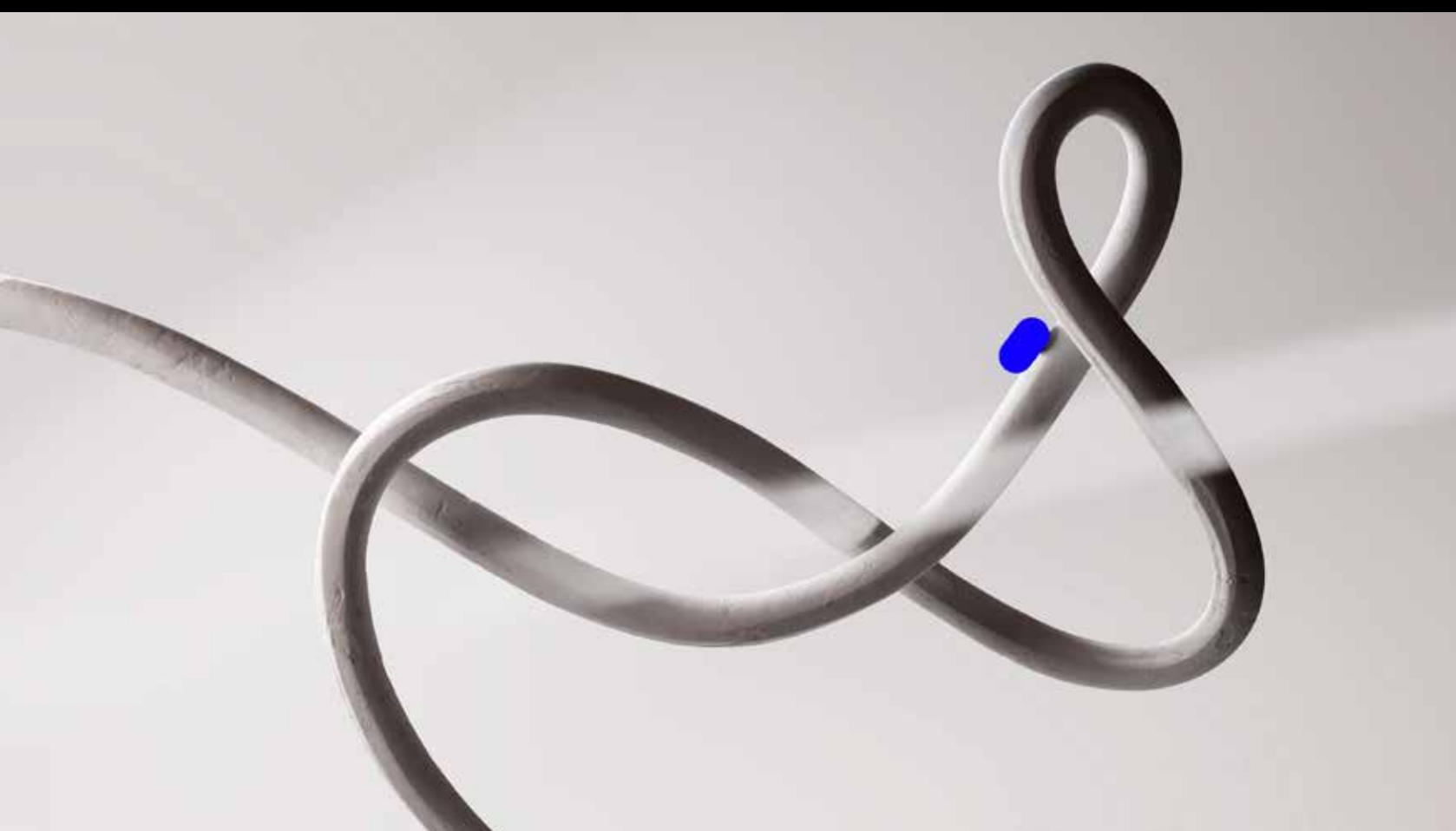
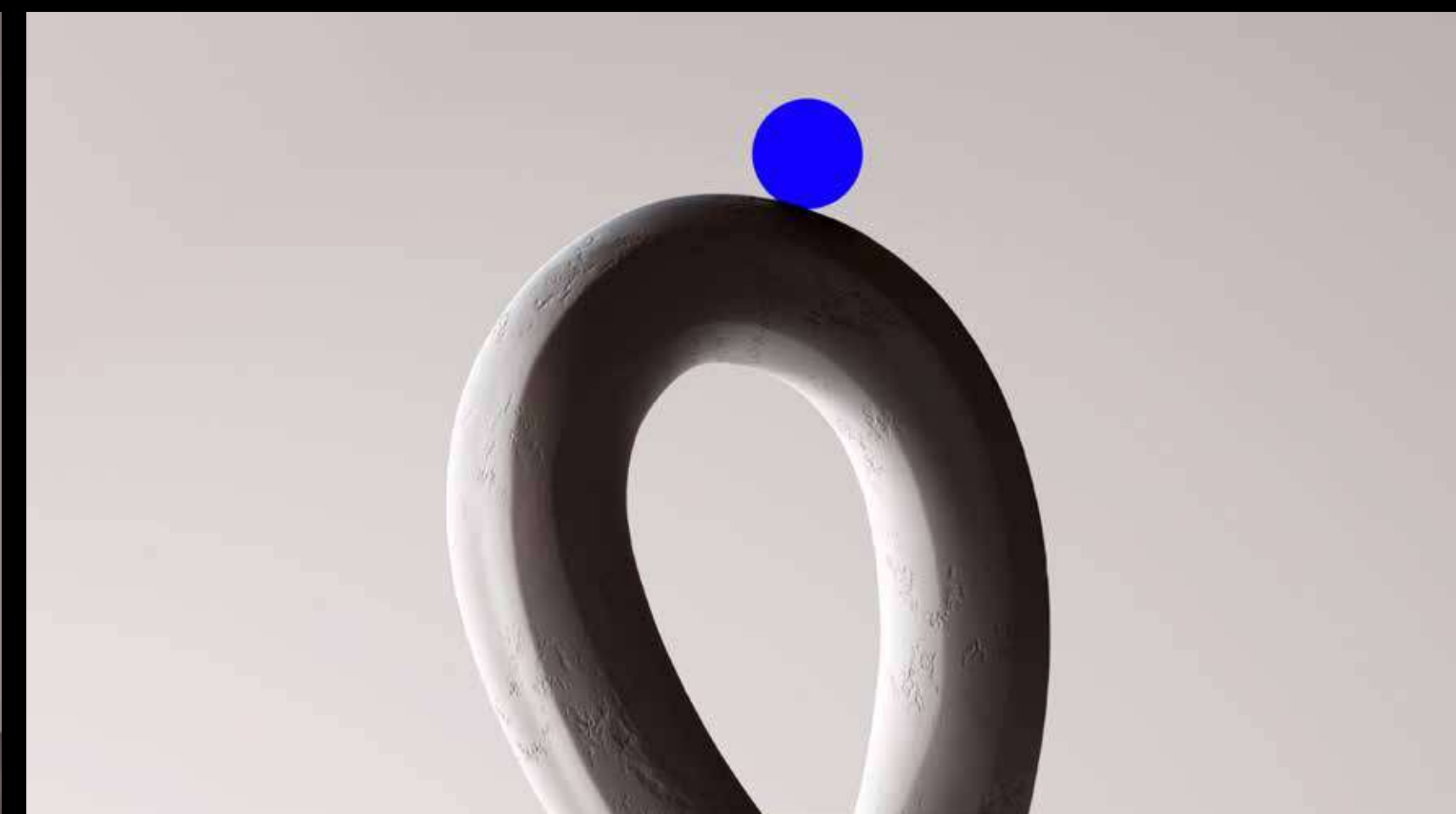
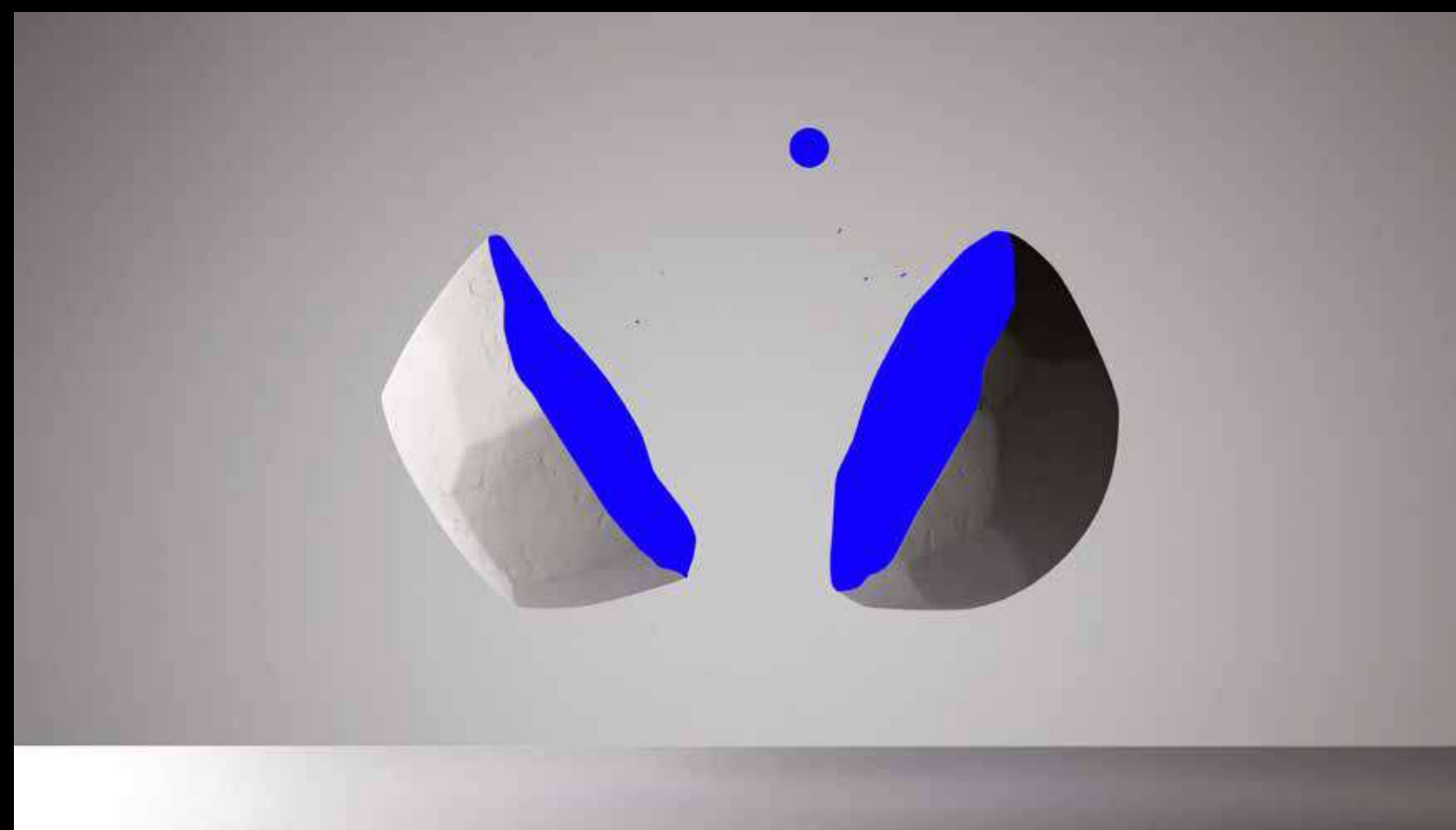
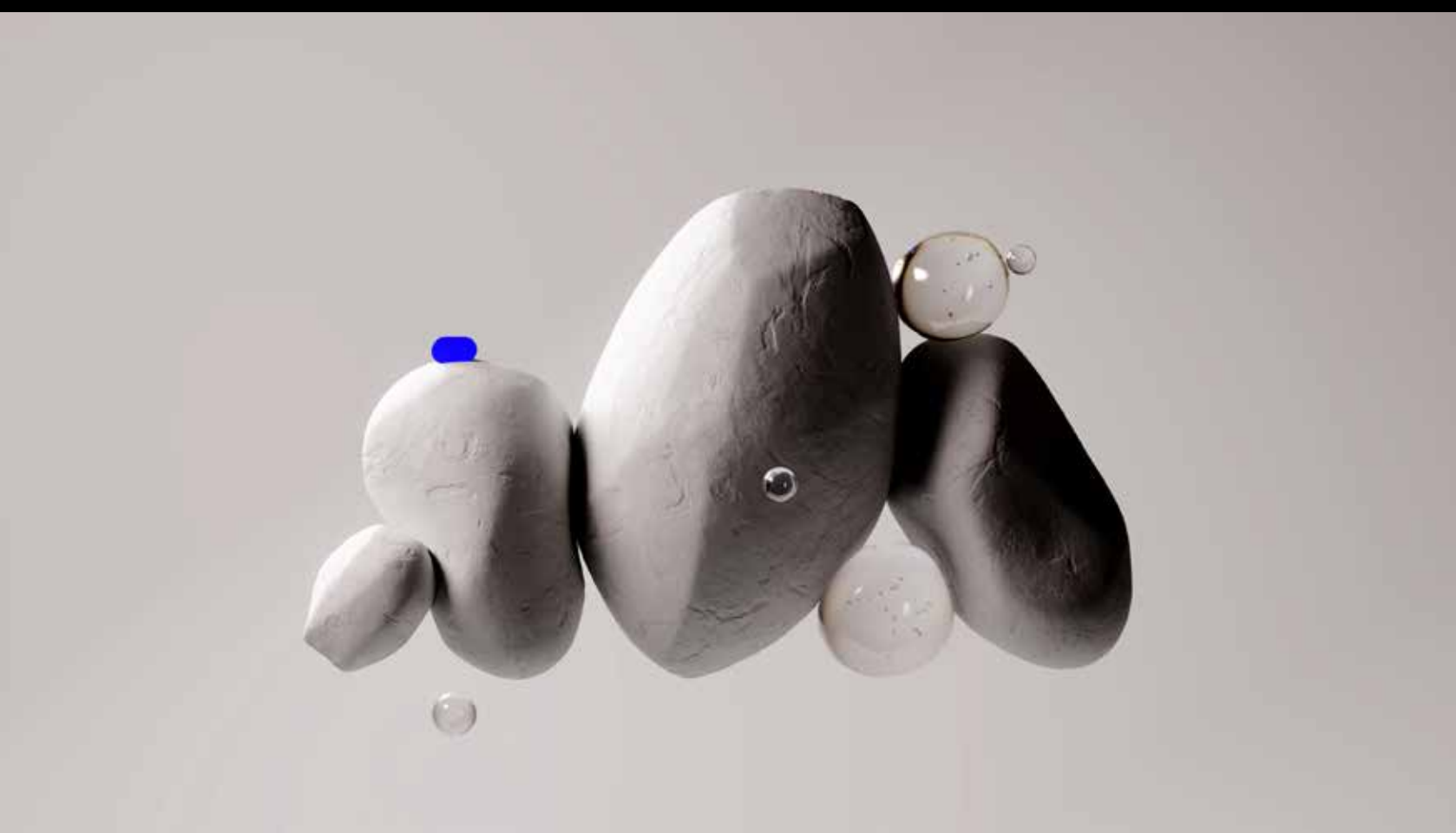
國立臺南藝術大學 應用音樂學系

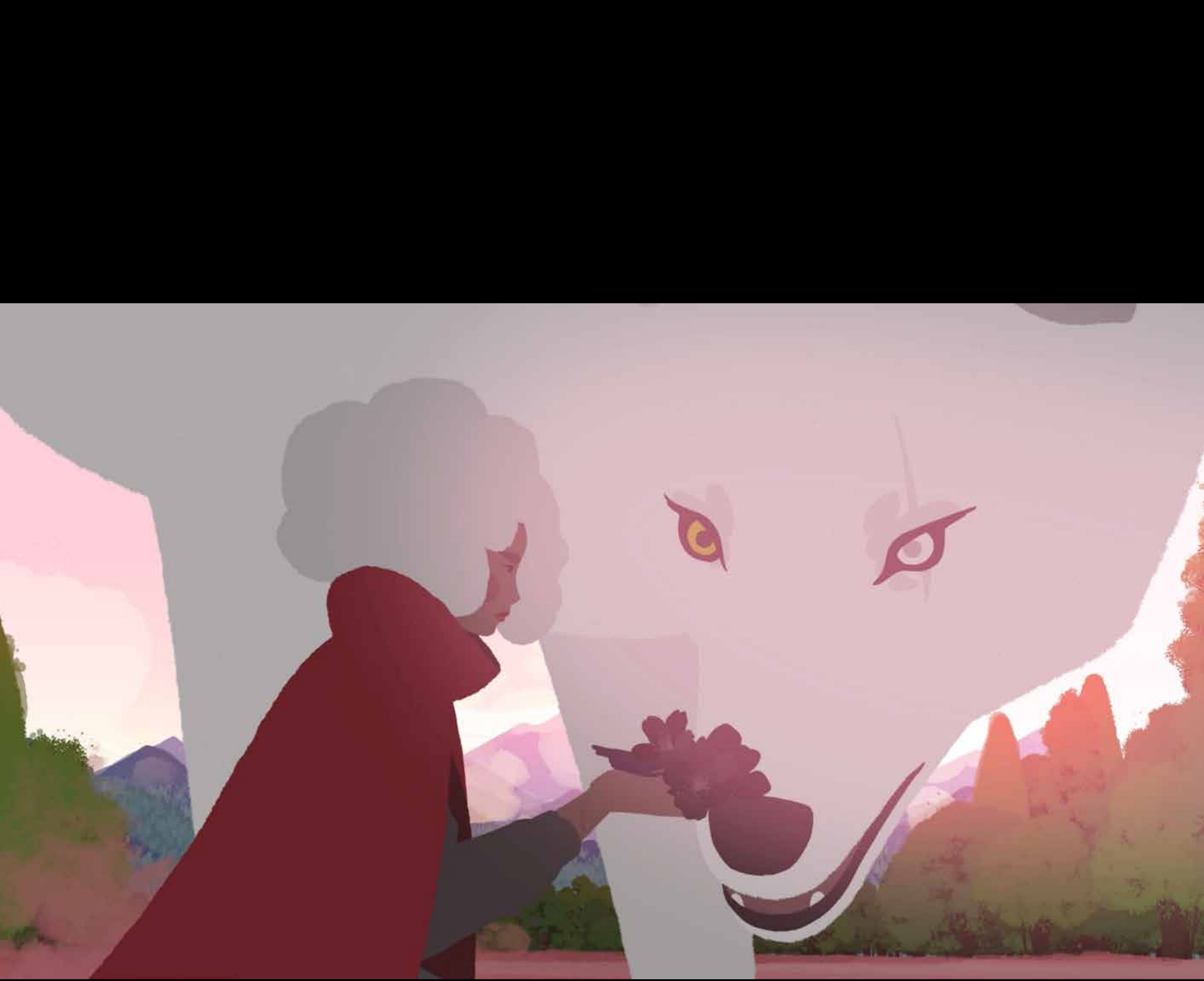
設計團隊 | 邱佑明

指導老師 | 吳鴻樂

影像作品來自英國動畫工作室 Buff Motion，以材質轉換為基礎概念，嘗試在聲音設計與視覺運動中碰撞出趣味的火花，同時也探索二維、三維物件之間的表現與界線。為一個無生命的幾何體注入「彈跳」（Bounce）的靈魂，在每次跳躍、擠壓等物理運動的過程展現俏皮、幽默、個性化的特色，打破預期的物理定律。聲音從各種能夠賦予「彈力」的聲響出發，大提琴的撥奏（Pizzicato）、合成器搭配曲線的調變（Modulation），液態材質的意象……透過強調材質和動態來突顯矛盾，使音像概念一體成形，互相補佐，讓整體體驗更加沉浸。

Visuals by British animation studio Buff Motion explore the concept of material transformation, sparking a playful dialogue between sound design and visual motion while blurring the lines between 2D and 3D objects. By infusing inanimate geometric shapes with the soul of a "Bounce", the work showcases playful, humorous, and personalized traits through physical movements like leaping and squash and stretch, defying expected laws of physics. The auditory experience originates from sounds that evoke "elasticity"—incorporating cello pizzicato, synthesizer modulations synced with visual curves, and liquid textures. By emphasizing material and dynamics, the piece highlights the contradiction between the organic and the synthetic. This synergy ensures the audio-visual concepts are seamlessly integrated, creating a cohesive and deeply immersive experience.





《Neva》遊戲宣傳廣告重新配樂

Trailer Rescore for "Neva" (Original Game by Nomada Studio)

評審團獎

JURY PRIZE

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 | 陳映里

指導老師 | 李佳盈

「《Neva》遊戲宣傳廣告重新配樂」，改編自 Nomada Studio 同名遊戲預告片。作品以管弦樂編制體現自然的美妙與情緒的快速轉換。代表神獸的動機貫徹全曲，並且在三個段落中分別用不同的情緒出現。在本作品中，配樂在描繪畫面的同時訴說著視覺無法看見的故事：主角的好奇心、惶恐，到最後由傷心轉為希望的情緒。在三個段落的前段，木管演奏如花瓣灑落般的音群，展現神獸的奇幻性；在中段，利用樂器間相互拋接的半音階模仿黑暗所伴隨的風聲呼嘯；在結尾段落，將音樂織度大幅降低，並減少音效來讓觀眾不知不覺地進入主角的心流，最終以大調收尾，象徵希望。

“Trailer Rescore for Neva (Original Game by Nomada Studio)” is a reimagined orchestral score based on the game’s official trailer. The music reflects both the beauty of nature and rapid emotional transformation. A motif representing the mythical creature runs throughout the piece, appearing across three sections with distinct emotional expressions.

Beyond supporting the visuals, the score reveals the unseen narrative: the protagonist’s curiosity, fear, and eventual transformation from grief to hope. In the opening section, woodwinds create petal-like textures, highlighting the creature’s magical presence. The middle section features chromatic exchanges between instruments, evoking the rushing force of darkness. In the final section, the texture is significantly reduced, allowing the audience to enter the protagonist’s inner state, before resolving in a major tonality that symbolizes hope.



蜘蛛追月

Swing to the moon

優選獎

MERIT AWARD

輔仁大學 音樂學系碩士班

設計團隊 | 葛家瑄

指導老師 | 張家瑀

《蜘蛛追月》描述小蜘蛛渴望月亮的動畫短片。配樂以管弦樂細膩鋪陳：鋼琴開場營造夜色，木管點出蜘蛛孤獨；木琴與鐵琴聲中，蜘蛛搭乘螢火蟲追月，弦樂與主題動機交織出希望。

隨追月失敗跌入草叢，蜘蛛見遠方火火箭，音樂轉為銅管與定音鼓，展現冒險氣勢。管弦樂突強模擬人類腳步的壓迫，木管與打擊樂描繪蜘蛛逃脫危機。攀爬火箭時，主題動機將情緒推向最高點；登高吐絲卻徒勞，伴隨長笛聲，全樂器以下行樂句表達極度失落。最終蜘蛛被風吹入火箭並在太空中醒來，鋼琴與敲擊樂再次呼應開頭，以晶透暖心的旋律，慶祝主角終能近距離欣賞月亮。

"Spider Chasing the Moon" is an animated short about a little spider's quest to reach the moon. The symphonic score begins with a resonant piano and lonely woodwinds, turning bright as the spider hitches a ride on a firefly.

When the pursuit fails, the music intensifies with brass and percussion to depict a perilous escape from human footsteps. As the spider climbs a rocket, the theme reaches an emotional peak, only to fall into despair as the attempt fails. Ultimately, the spider is swept into space, where a returning, ethereal piano melody celebrates its dream of viewing the moon up close.



(1) 青線春球 (2) 鹽埕脈動 2.0

(1) Cyan-Line / Youth-Sphere (2) Yancheng Pulse 2.0

優選獎

MERIT AWARD

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 | 蔡天文

指導老師 | 林孝親

(1) 青線春球

作品核心概念取自片中線的動態與球的滾動，對應到青春的軌道與碰撞。青春如細長之線，在時空中相互交織、奔走；亦如球體般圓潤且具備無限動能，象徵學生在不同跑道與介質間穿梭、探索並分支的動態過程。

全曲以前衛電聲色調與跳動的節奏為基石，勾勒出青春奔放的感官色彩。編曲中運用多元質地的聲響設計，模擬球體在不同介質碰撞時產生的物理回饋，象徵成長道路上各具特色的生命經驗。即便路徑紛雜，最終音符皆會回歸平靜，指引每顆獨特的球體找到屬於自己的歸宿。

(2) 鹽埕脈動 2.0

作品核心概念為「創新與融合」，以高雄捷運距離駁二特區最近的鹽埕埔站之離站音樂為動機發展，全曲以史詩管弦構築電影感的敘事厚度，象徵駁二特區深邃的文化底蘊，並融合數位電子晶體音效與跳動的合成器、琶音，模擬空拍視角下的視覺閃爍，營造科技與人文對位的新潮律動。「2.0」不僅呼應駁二的「二」也代表「創新」的概念，象徵新舊交織下的轉型脈動。

(1) Cyan-Line / Youth-Sphere

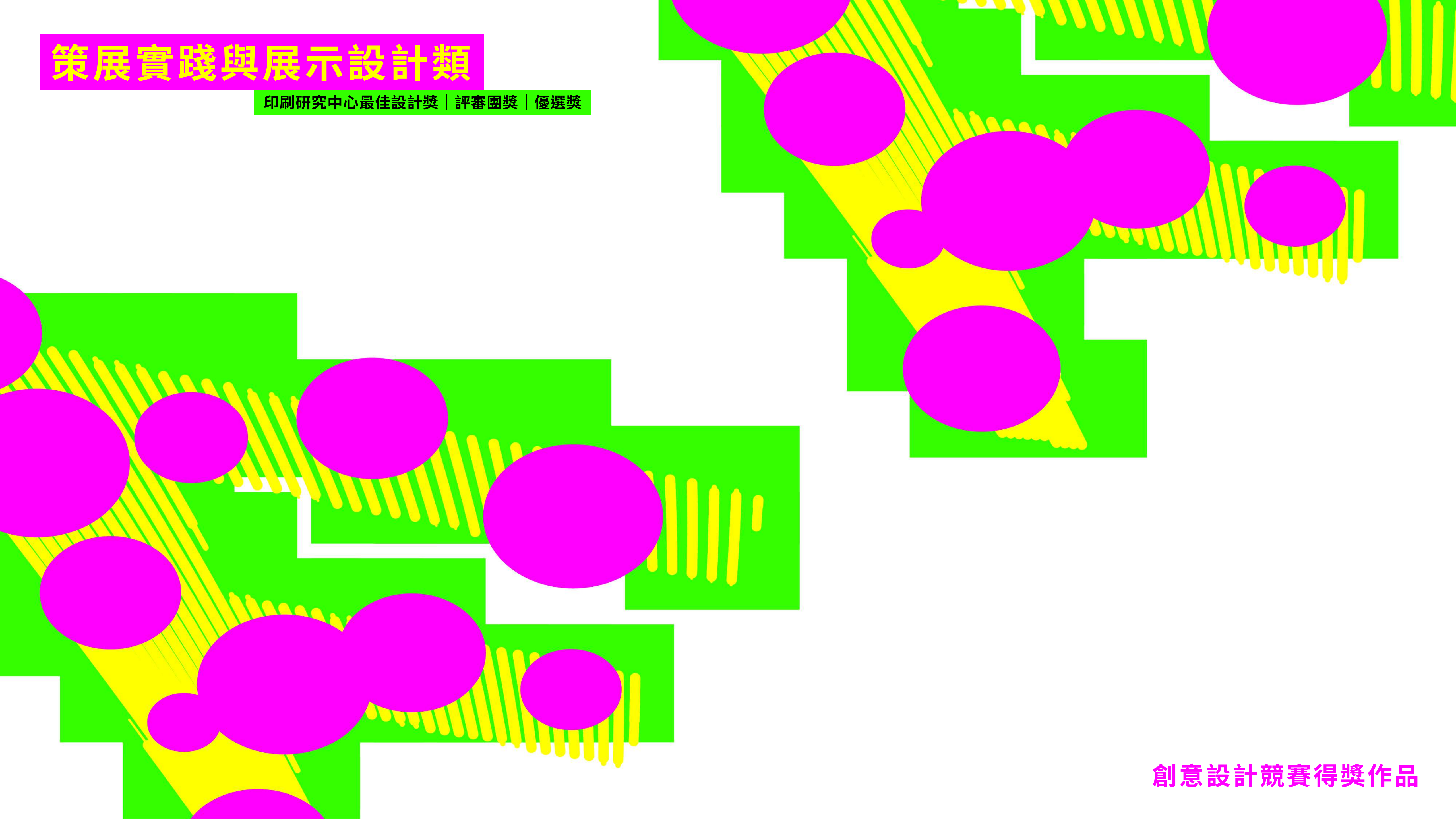
The concept explores line dynamics and sphere rolling, mirroring youth's trajectories. Youth interweaves like lines while possessing the kinetic energy of spheres, navigating diverse tracks. Built on electronic timbres, the composition uses sound designs to simulate physical feedback from collisions. Ultimately, the music returns to tranquility, guiding individuals to their own paths.

(2) Yancheng Pulse 2.0

The concept is "Innovation and Fusion," using the Yanchengpu MRT arrival theme as the motif. The piece employs epic orchestral arrangements for cinematic depth, symbolizing the heritage of Pier-2. It integrates crystalline sound effects to simulate visual flickers of aerial cinematography. "2.0" echoes the "2" in Pier-2, representing the pulse born from tradition and modernity.

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



創意設計競賽得獎作品



評審召集人

徐景亭

東海醫院設計工作室 | 創辦人

這次有一些不錯的空間表現，利用舊有素材重新搭配，實踐 Reuse 的概念；同學在論述故事上也越來越有組織能力，值得肯定。有些議題的故事性雖強，卻沒有徹底呈現在空間裡，這點略為可惜。我認為青春設計節很難得的是，除了設計本科，你也能看到像香粧系或圖文系等其他科系的作品。設計本來就能應用在各個領域，如果大家運用這個機會互相交流甚至合作，就可為彼此帶來成長的助力，促成更美好的未來。



評審

陳彥安

沿岸制作 | 負責人暨創意總監

展覽製作方式會依據預算高低而有所不同，我很喜歡看到預算不多的情況下激發出來的各種創意，如何把常見的材料用得更好，那是最有價值的事情。做展覽好玩的地方在於你不僅是討論單件作品，而是透過故事把同學們的作品串連起來，讓觀者進入你們的世界。這次看到很多作品的概念有趣，卻沒有深入到每個細節。有勇氣提出好的想法，便要勇敢執行，讓我們看到這個概念的最大化。



評審

邱乾珉

台灣設計師連線 | 執行統籌

我認為策展是一個各方資源整合和協調的結果。我在意的是展覽用了多少預算？預算下使用了哪些材料？除了好的論述外，如何利用有限的時間和場地去呈現一個完整的展覽，這比畢業製作本身還來得更有挑戰性，但我相信會是一個很好的學習。鼓勵同學可以透過青春設計節這個舞台，在一直嘗試和失敗的過程中，去更加了解自己是誰，我想這是最快也最好的方法。



評審

郭中元

中間研究室 | 創意總監

這次是我第二次參與評審，我觀察到今年各組很重視觀看的互動性，這點很值得肯定。除了評審身分，我們同時也是一名觀者，同學如何接待我們，怎麼敘述所有的設計過程，都會影響到此次評分。透過現場走評，我看出現在學生愛用的素材和流行的趨勢，建議明後年即將進到畢業專題的同學，可透過觀摩現場作品來思考如何在未來做出差異。不要單純跟風盲從，而是去創造自己這個世代的特色。



評審

吳孝儒

無氏製作 | 負責人

每個人對「青春」兩個字有不同的解釋，我個人會給很高評價的是我能看出他對自己做的事情很有自信。走到某些校系的展區時，你能觀察到眼前這位被派出來代表全班導覽的同學，他和班上感情都很好，也很清楚他們所呈現的主題和理念，就像一場爵士樂的演出，雖然大家手上拿著不同樂器，但都在演奏同一首曲子。學生時代是最自由的，這是你自己選擇的科系和題目，那就好好去挑戰，我相信這會是很棒的過程。

正修科技大學 建築與室內設計系

指導老師 | 倪順成

本次展覽以「透過身體學習建築」為核心命題，強調建築不僅是圖面與理性的產物，更是由身體感知、行走與停留所共同構成的經驗場域。觀者在空間中的移動、觸碰與感受，成為理解建築的重要媒介，使建築回歸人本尺度與感知本質。藉由引入感官經驗與行為參與，讓建築展現出更具人性化的特質，並在理性結構之中滲透出可被閱讀與詮釋的詩意。展場不只是作品的展示容器，而是一個可被思考、被經歷的空間文本，引導觀者重新認識建築與自身之間的關係。





正修科技大學
建築與室內設計系

變態
2026/05/14-05/21
TRUSTED INTELLIGENCE LAB

崑山科技大學 視覺傳達設計系

指導老師 | 焦聖偉



以「煙霧，十六入裝」為核心隱喻，策展回應設計在制度與創作之間的張力。煙霧象徵思考的流動與不確定性，而「盒裝」則指向教育體系與專業訓練的結構框架。我們將十六組創作視為被裝入同一容器的能量單位，在既定規格中彼此並置、滲透與碰撞，生成多重觀點的交錯場域。展覽不強調單一敘事，而是透過差異的共存，讓觀者在流動的閱讀中感知設計如何於限制中擴張、於秩序中偏移，最終形塑出屬於當代的设计姿態與思考軌跡。



國立臺中科技大學 室內設計系

指導老師 | 陳林蔚

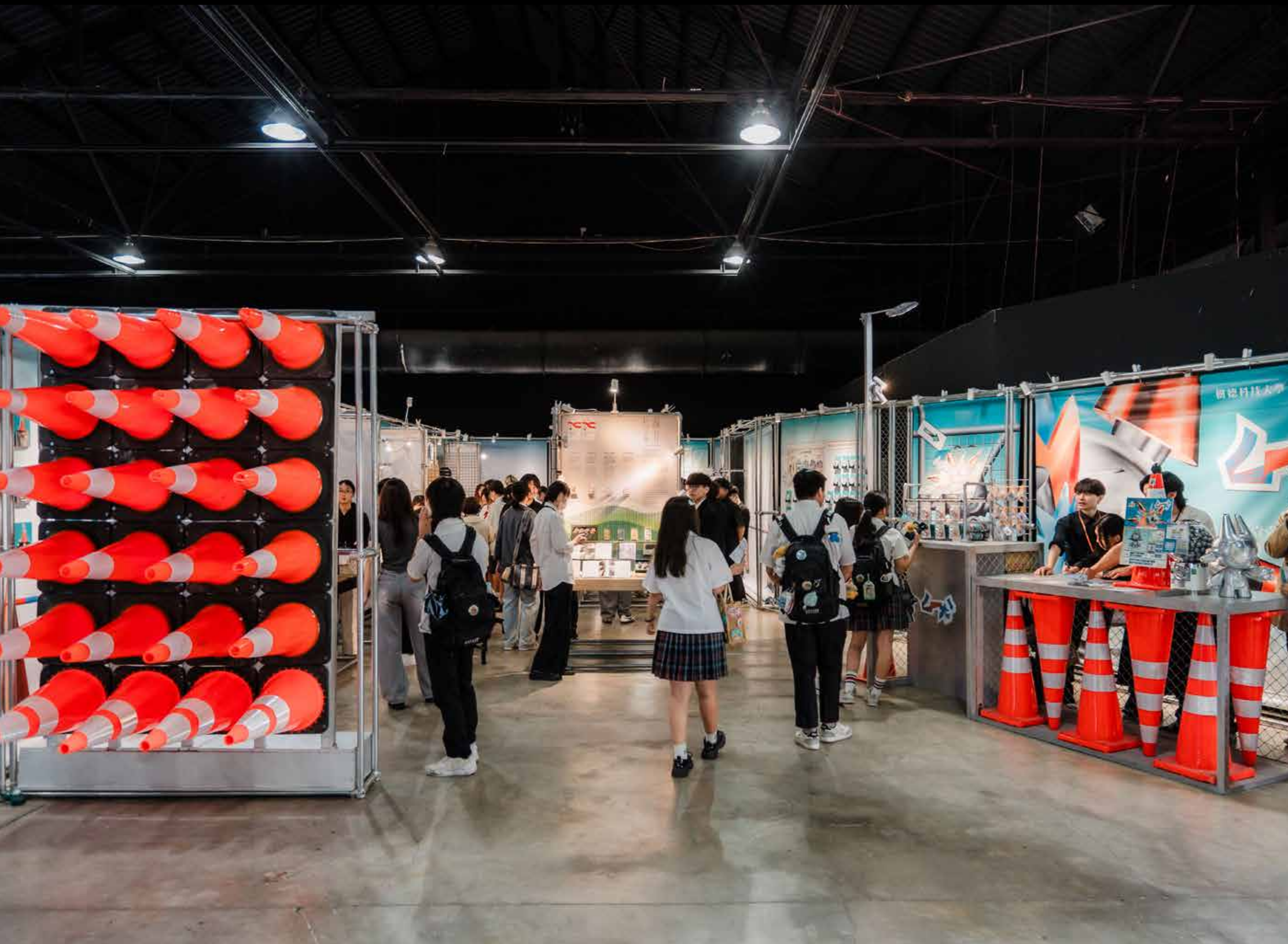
當你停下腳步
視覺，才開始播放

走動時，世界是模糊的
停在我們展前，
依舊看不清

但若你願意多看一眼，
細節正悄悄浮現。

展場內，模糊仍在，
卻藏著清晰而有趣的事物。

這段歲月，將成長的生活碎片及動力，透過展覽作品的方式讓大家停下腳步，播放我們的設計，留下深刻記憶，向外擴散展示我們對設計的企圖與抱負，讓更多人了解、認識我們四年來的大學日常。



樹德科技大學 視覺傳達設計系

指導老師 | 李昂軒

本展演以「くーゝ」作為核心語彙，重新定義新世代面對社會的溝通立場。在資訊過載且溝通繁複的當代，我們主張「真實」與「直接」的表態，將「噏」轉化為新世代的全新態度。本展旨在打破既有的社會框架，讓畢業生透過視覺轉譯，將內心的立場轉化為可視的創作，建立一個跨越世代、直面議題的展覽，讓「噏」的精神傳達。

此外，策展理念深度結合 SDGs 永續發展目標，在追求美學表現的同時，更關注環境友善與社會責任。透過設計介入，引發觀者對社會、環境與經濟議題的共鳴與討論。本展場不只是成果的陳列，更是一個具備反思性與對話能力的平台，展現直觀設計的真實直接，代表新世代的全新態度。

南臺科技大學 創新產品設計系

指導老師 | 王文雄



本展覽由南臺科技大學創新產品設計系 115 級學生策劃，以「教育制度下的設計實驗」為核心理念。我們作為首屆在 108 課綱下成長的設計系學生，將展場建構成一座象徵體制的「實驗室」，探討在教育框架中摸索、質疑並最終透過設計「逃脫」的歷程。展場捨棄傳統展台，大規模運用不同直徑與高度的模組化「圓形紙筒」構築空間，營造具工業與實驗精神的場域，並選用可回收材料實踐永續減廢。現場共展出 15 件作品，涵蓋載具、生活應用、醫療輔具及幼兒教育等多元領域。透過全開放式的非線性動線設計，觀眾能自由穿梭於作品間，共同參與這場從「被觀察者」轉向「自我覺醒」的行動宣言。

義守大學 國際傳媒與娛樂管理學系

指導老師 | 何姬詩



《Final Call: IMEM26》是一場畢業展覽，捕捉介於抵達與出發之間的情感狀態，轉變前短暫停留的瞬間。以「機場」為隱喻，本展將大學經歷視為共享的航廈，來自不同文化背景的學生在此相遇，隨後各自前往不同的人生目的地。

在這樣的過渡狀態中，展覽探討成長、轉變與連結。「登機」象徵共同旅程的開始，學生透過創意、合作與學習相遇；「起飛」則代表邁向新的城市、職涯與未來，而非結束。

本展由義守大學國際傳媒與娛樂管理學系 24 位學生策劃，集結九組影像、媒體與視覺設計作品。每件作品如同一張登機證，引領觀者進入不同敘事世界，展現多元文化與個人經驗。

透過機場的象徵轉化，觀眾化身旅客，在故事之間穿梭，感受轉變的共鳴。本展不僅是成果展示，更是一場告別與再出發的邀請。

國立雲林科技大學 創意生活設計系

指導老師 | 魏君純



本屆畢業展覽，我們以「百味總匯」為核心媒介，將「整合設計」的複雜流程轉譯為大眾熟悉的「總匯三明治」，象徵單一設計主題透過不同向度的層次堆疊，交織出超越單一感官的豐富體驗。並以「跨領域整合設計」為核心理念。我們的作品精準融合了視覺傳達、產品設計與場域空間三大向度的創意實踐，致力於打造出兼具設計美學、文化深度與社會價值的整合型展覽體驗。

為了表述本系核心的跨域特質：視覺、產品、場域的全面性的整合思維與實踐能力，並實現三大具體目標：提升能見度與產業接軌、建立跨領域的對話平台、啟發公眾參與與社會變革。促進設計者、設計產業與社會群體三方深度互動，共同創造屬於這個世代的創新能量。

Pinkoi 企業特別獎

SPECIAL MENTION

花見

正修科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 張芸薰

指導老師 | 張錦郎 / 賴岳興

模組化貓咪寓所

實踐大學 工業產品設計學系

設計團隊 | 呂瑞齊

指導老師 | 丑宛茹

島嶼春花

樹德科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 羅欣柔 / 許奕慶 / 黃筠茹 / 鄭丞堯

指導老師 | 陳政昌

島泉間

南臺科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 陳聖權 / 蕭羽軒 / 陳家俊 / 李昕潔 / 黃崇恩

指導老師 | 賴孟玲、童鼎鈞

Pinewalk・鳳梨遛

國立屏東科技大學 木材科學與設計系

設計團隊 | 李芮彤 / 柯樟膨 / 陳進忠

指導老師 | 汪銘峯 / 龍暉 / 羅書姍

TUMO

南臺科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 林文月 / 郭姿吟 / 李子榛 / 汪佩宜 / 吳孟蓁

指導老師 | 陳滢 / 黃國禮

衣歸

國立屏東科技大學 木材科學與設計系

設計團隊 | 張羽彤 / 黃新哲

指導老師 | 陳建男 / 林建宗

對時曆

嶺東科技大學 視覺傳達設計系

設計團隊 | 游旬妤 / 陳毓雯

指導老師 | 宋思明

Afterform - FDM 結晶化實驗

實踐大學 工業產品設計學系

設計團隊 | 邱馨慧

指導老師 | 曾熙凱

鐵捲門再生計畫

嶺東科技大學 創意產品設計系

設計團隊 | 林晴涵 / 張諭宸 / 李聿旂

指導老師 | 邱瑋晨



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



屋舍上的葉仔花

The Paperflower Still Blooms

影視類 | 首獎

BEST AWARD

國立臺灣藝術大學 | 電影學系碩士班

葉治芳 導演

2026 | Colour | 30'05"

影片簡介

"九重葛，客語唸作葉仔花。

爺爺離世後，雞舍上依舊爬滿他種下的葉仔花。隨著時間，一個家族逐漸走向凋零。我與奶奶學習著客家話，如同翻閱家譜，從他們的話語、舊相片與斑駁的牆面之間，逐漸拼湊家族與自我的樣貌。"

評審得獎評語

自己的身影在家族相簿和錄影帶中缺席，導演持攝影機回到老家，深刻叩問「何謂家人」的命題。片中穿插的庭院空景、牆面裂縫、屋頂的葉仔花，每個角落都承載著記憶，留待導演找尋拼湊家人和家人之間的關係。攝影富含詩意，情感真摯，拍攝距離拿捏得宜，值得細細品味。

指導老師

施佑倫

創作團隊

製片 | 葉治芳

導演 | 葉治芳

攝影 | 葉治芳

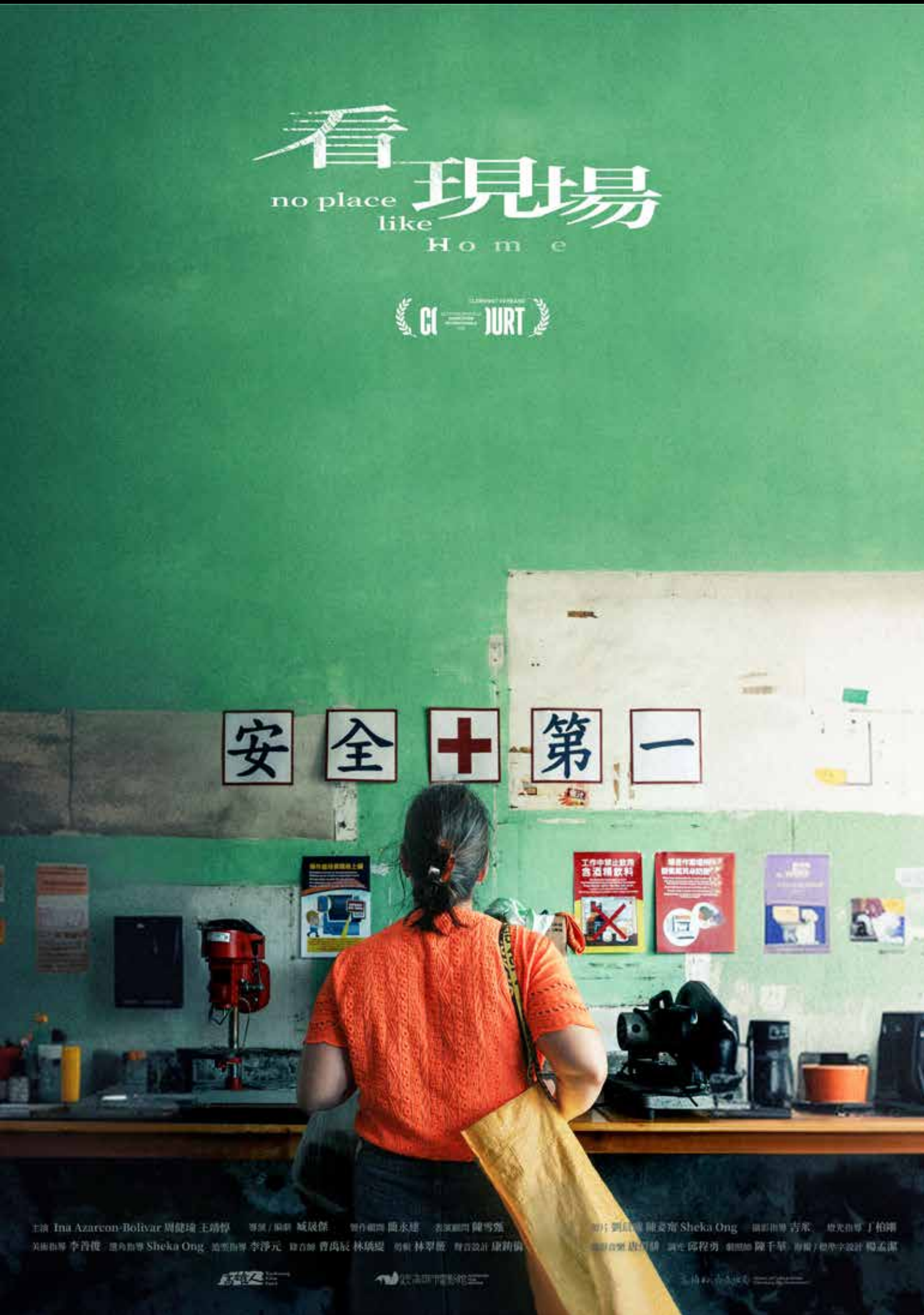
剪輯 | 葉治芳

調光 | 陳志明

混音 | 替你發聲計畫 Sound For You

字幕翻譯 | 黃冠霖





看現場

No Place Like Home

影視類 | 評審團獎

JURY PRIZE

國立臺灣藝術大學 | 電影學系碩士班

臧晟傑 導演

2025 | Colour | 11'48"

影片簡介

熬過電子廠大夜班後，菲籍移工 Johney 發現一群陌生男人竟將她的宿舍搬空，擺進怪異的工業機具，還嚷著要來「看現場」；Johney 與這些男人爆發激烈衝突，除了保護自己的家，還為了隱瞞一個藏在屋內的秘密。

評審得獎評語

跳脫過往為了表達移工困境，而將剝削情節刻板化、將人標籤化的窠臼，找到不同切入點。在短片有限篇幅有效呈現出人物的困境與複雜性，無論是影像、表演、劇作，議題與故事，都取得極佳的平衡。結局不落俗套，充滿人性光輝。

指導老師

郭昱沂

創作團隊

編導 | 臧晟傑

製片 | 劉晨曦、陳姿甯、Sheka Ong

攝影 | 吉米

燈光 | 丁柏剛

錄音師 | 曹禹辰、林瑀緹

美術指導 | 李善俊

造型指導 | 李淨元

化妝師 | 王麗琪

剪輯師 | 林翠薇

聲音設計 | 康鎬倫、陳奕瑾、蔡宜容、許韻羯

音樂總監、配樂 | 唐愷馥



老老 Old Old

影視類 | 評審團特別提及

SPECIAL MENTION

國立臺灣藝術大學 | 電影學系

譚尚賢 導演

2025 | Colour | 19'10"

影片簡介

一位六十多歲的牙醫多年來堅持親自照顧已無自理能力的九十歲母親，將母親的照護視為人生重心。除了看診與照顧母親之外，他喜歡在空檔時將電動代步車改裝得獨具特色。照顧媽媽、看診、改裝電動車便是他的生活循環。

評審得獎評語

冷靜凝視高齡照護中的日常循環，以克制而不煽情的鏡頭，立體呈現人物的處境。收斂了自己，只為了不斷地「站起來」。

指導老師

廖克發、吳秀菁

創作團隊

製片 | 許諾

導演 | 譚尚賢

攝影 | 譚尚賢

收音 | 許諾

剪輯 | 譚尚賢、許諾

混音 | 許諾

調光 | 譚尚賢



西瓜樂園

Neverland

影視類 | 優選獎

MERIT AWARD

國立臺北藝術大學 | 電影創作學系碩士班

劉芳彤、孫明宇 導演

2025 | Colour | 23'44"

影片簡介

父親的家庭暴力陰影揮之不去，在白晝中扛下家計、賣著西瓜的母親，僅能在長夜帶著孩子逃離，換得一絲喘息。酷暑漸熱，伴隨著成長殘酷，生日這天，周慕定決心不再逃避，為自己和家人做出一次勇敢選擇。

評審得獎評語

少女弑父，在炎熱的夏日要與家暴的父親做了斷。演員表演高度可信，攝影與剪接的運用成熟表達。透過聲音、對白、影像，父親歸家的混亂、母親的記事本秘密、以及被打碎的西瓜，潛藏在生命與人性中的暴力如高壓鍋沸騰顫動。結局勇敢，具有詩意。

指導老師

李啟源

創作團隊

導演 | 孫明宇、劉芳彤

製片 | 溫建瑋

主演 | 廖禹定、廖敏秀、孫千琪

攝影 | 李權哲

燈光 | 滕寬

藝術總監 | 袁筱凡

混音 | 包明茜

剪輯 | 孫明宇

音樂 | 福多瑪 Thomas Foguene



佳伶

Jia Lin

影視類 | 優選獎

MERIT AWARD

國立臺南藝術大學 | 音像紀錄研究所

林侃倪 導演

2025 | Colour | 19'40"

影片簡介

佳伶是我研究所的同班同學，她喜歡搖滾樂、電影與文學。這學期，她加入了棒球隊、發起了藝術行動，並且向我訴說了關於自己的生命故事。

評審得獎評語

喜歡導演以自然平實的方式靠近佳伶，而非小心翼翼。在兩人一來一往的互動中，身為觀者，似也跟著導演一起，慢慢認識佳伶的性格、幽默與日常。觀者彷彿也得到了佳伶的信任，經驗一段友誼逐漸萌芽的動人過程。

指導老師

陳品君

創作團隊

導演、攝影、剪輯 | 林侃倪

協力攝影 | 蔡佳伶、陳涓、楊永駿



小房革命

Where We Sit Together

影視類 | 優選獎
MERIT AWARD

國立臺北藝術大學 | 電影創作學系碩士班

楊宗樺 導演

2025 | Colour | 24'05"

影片簡介

十歲女孩小房嚮往整潔美滿的家庭，現實中卻住在狹小雜亂、連餐桌都沒有的家。一次到好友家慶生，讓她首次感受到圍桌吃飯的幸福，也下定決心替家裡買一組餐桌椅，展開一場小小革命。

評審得獎評語

以十歲女孩無傷大雅的可愛革命，溫柔帶出階級差異。表演自然生動，敘事層次細膩，配樂與剪接節奏恰到好處，溫暖可愛而不說教。

指導老師

陳湘琪

創作團隊

- 主演 | 連澄、胡智強、陳婉婷、葉子彥
- 監製 | 於蓓華
- 共同監製 | 李淑屏、巫知諭
- 製作協調 | 左珮華
- 製作人 | 徐華謙
- 劇本顧問 | 魏德聖
- 導演、編劇 | 楊宗樺
- 副導演 | 劉澄雍
- 製片 | 唐豪
- 執行製片 | 馮翊華
- 製片助理 | 范育偉
- 攝影指導 | 楊曜禎
- 燈光指導 | 李昆諺
- 美術指導 | 黎山源
- 美術執行 | 黃梓晉
- 造型指導 | 徐嘉君
- 錄音師 | 余庭安
- 剪輯 | 楊宗樺、余庭安
- 調光師 | 楊曜禎
- 聲音顧問 | 林玄正
- 聲音後期統籌 | 沈懷平
- 配樂 | 方仁宇
- 配樂協力 | 周芯



好久不見

It's been a while

動畫類 | 首獎

BEST AWARD

國立臺灣藝術大學 | 多媒體動畫藝術學系碩士班

蘇愛倫 導演

2025 | Colour | 7'13"

影片簡介

主角透過傳聲筒發現朋友心情不好，透過對話的線索尋找朋友，卻只找到被遺留下的傳聲筒。雖然感到失落，但朋友對花田的描述逐漸在主角心中浮現。回到草原後，兩人的對話再次展開。

評審得獎評語

作品精確描述關懷他人之間的距離美，寓意強烈且風格突出。細微物件的動態如蝸牛爬行、草原吹拂等意象自然流暢，角色心境的轉換完美融入色調與畫面變化之中，情感層次豐富，是一部形式與內容高度契合的精緻之作。

指導老師

石昌杰

創作團隊

導演、編劇、美術設計、停格動畫 | 蘇愛倫

2D 動畫協助 | 陳薇云

調光 | 陳志明

指導教授 | 石昌杰

配樂 | 陳立唐

聲音設計與混音 | 張易婷

配音指導 | 郭霖

聲音演員 | 黃千庭、王芊愛

翻譯 | Aspen



我朋友的故事

Stacy

動畫類 | 評審團獎

JURY PRIZE

國立臺北藝術大學 | 動畫學系

林奕伶 導演

2025 | DCP | Colour | 08'51"

影片簡介

牙包的朋友去遠方冒險了，她用盛怒包裝遺憾，試著在混亂的情緒裡嘗試放下，但仍無法接受。在一次意料之外的夢境中，她跟朋友展開激烈的對話，醒來後，她開始嘗試拋下對朋友的幻想與執念，尊重這個事實。

評審得獎評語

精細雕琢的畫面使用真實的聲音表情，拉近了與觀眾的距離感。詼諧的對白及提問，溫柔面對了好友離世的不捨。作品細膩赤誠，直中人心。非常迷人的作品。

指導老師

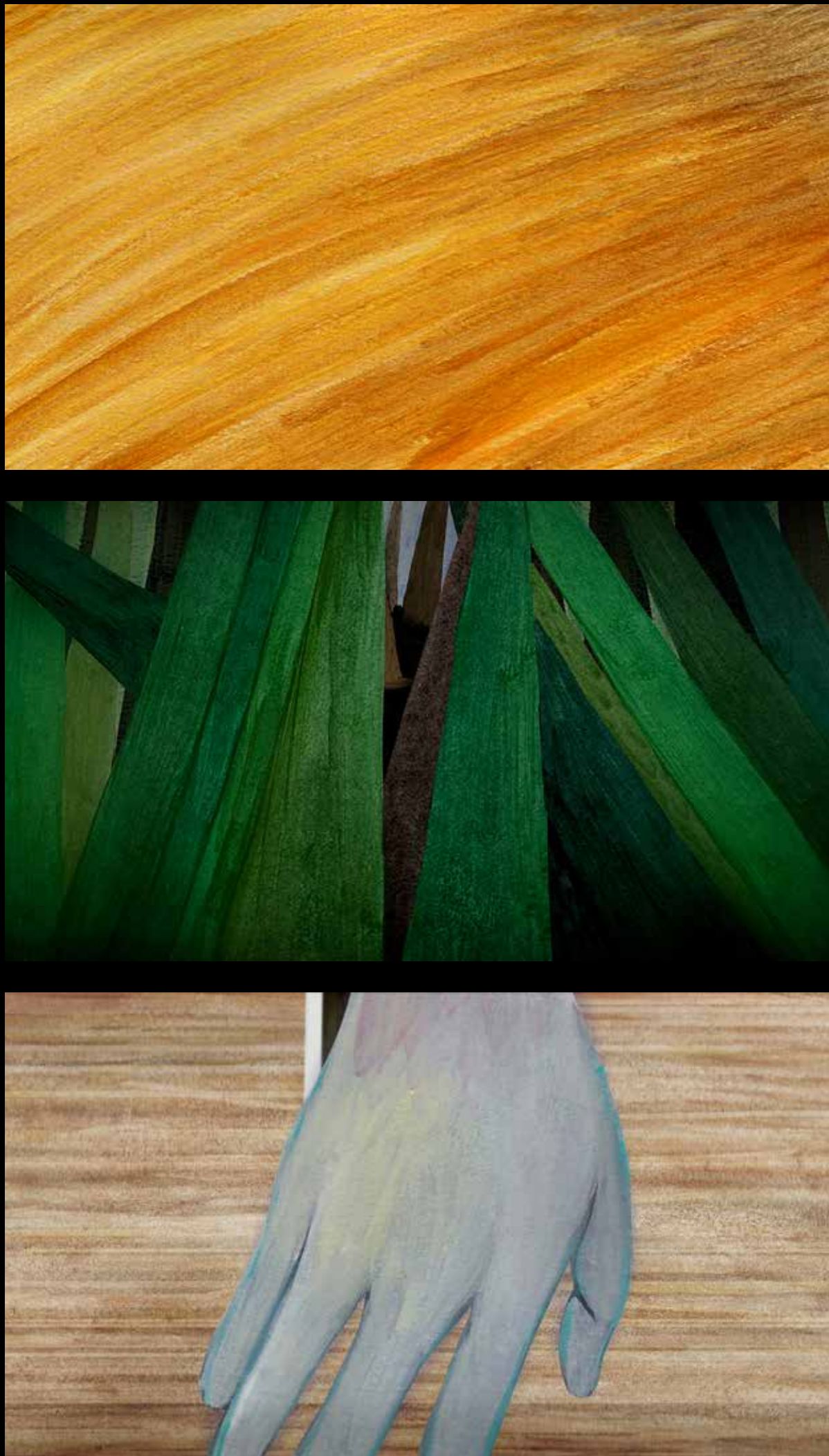
薛佑廷

創作團隊

導演 | 林奕伶

製片 | 李雅斯

配樂 | 蔡侶廷



在你離去之前

Before you gone

動畫類 | 評審團特別提及

SPECIAL MENTION

國立臺南藝術大學 | 動畫藝術與影像美學研究所

謝佳蘋 導演

2026 | Colour | 08'16"

影片簡介

今天，是你離去的一年後，而我坐在你面前，訴說著家中的過往和最深的思念，也訴說著失去你之後浮現的遺憾。情感在回憶與現實間反覆交疊，最後留下那些沒能說完的話。

評審得獎評語

本作品以詩意般的鏡頭語言搭配充滿象徵意義的視覺元素，精準傳遞失去愛犬後內心的空虛與遺憾，音樂與音效的搭配恰到好處，為整體敘事增添一層溫潤而悠遠的氛圍，使觀者在靜謐之中感受到深刻的失落與不捨。

指導老師

林巧芳

創作團隊

導演 | 謝佳蘋

製片 | 林筱婷

監製 | 林巧芳

動畫 | 謝佳蘋、林筱婷

上色 | 謝佳蘋、林筱婷

攝影 | 謝佳蘋、林筱婷

後製 | 謝佳蘋、林筱婷

剪輯 | 謝佳蘋

口白配音 | 郭真榕

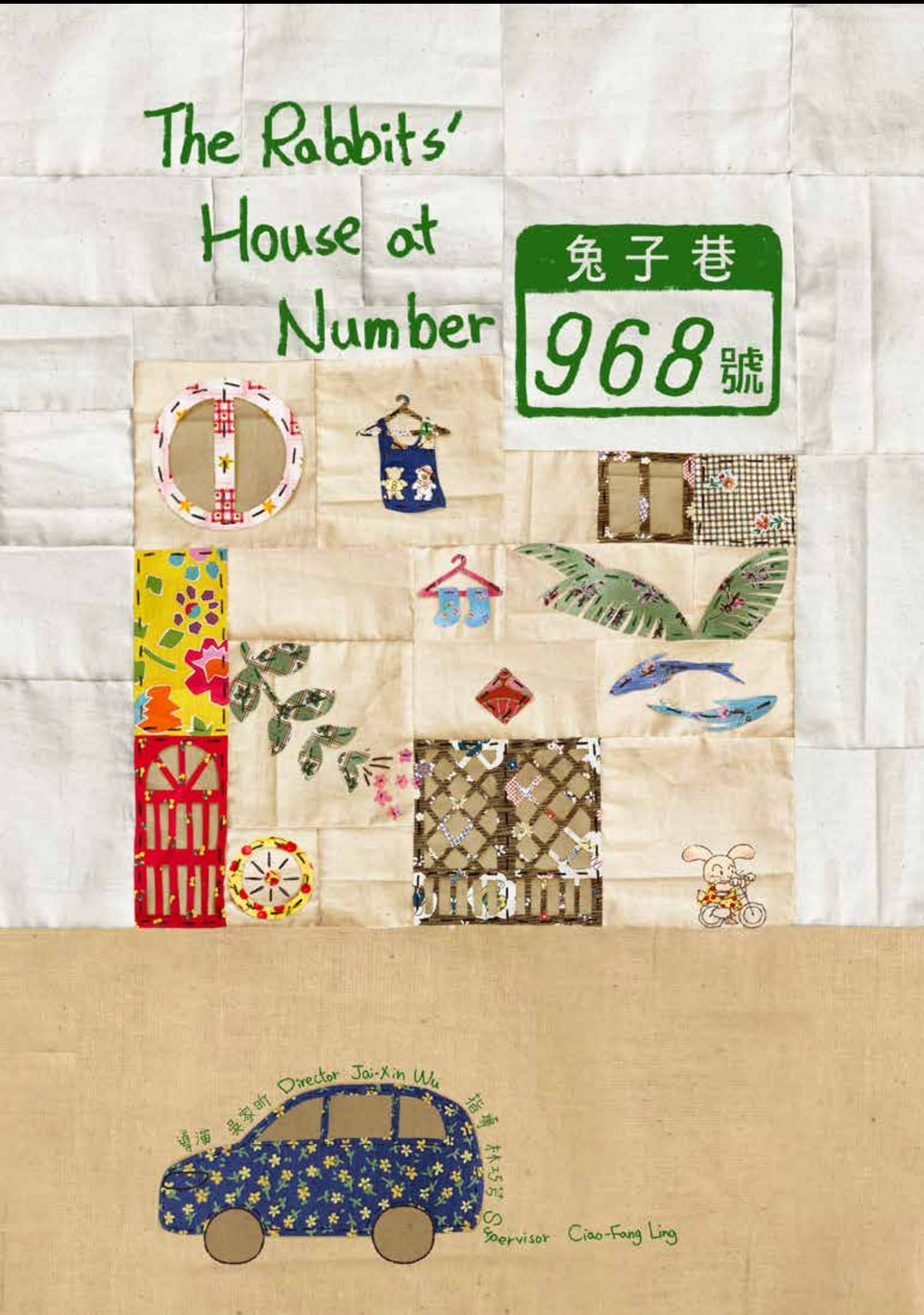
擬音設計 | 楊家慎

擬音剪輯 | 廖厚閔

音效設計 | 鍾彙成

混音 | 鍾彙成、許嵐婷

配樂 | 吳沛綾



兔子巷 968 號

The Rabbits' House at Number 968

動畫類 | 優選獎

MERIT AWARD

國立臺南藝術大學 | 動畫藝術與影像美學研究所

吳家昕 導演

2025 | Colour | 5'21"

影片簡介

在平凡的一天裡，一場突如其來的拜訪打亂了全家人的步調，充滿期待與好奇心的小兔子在屋裡蹦蹦跳跳，連一秒都等不及了！然而，當這位神秘訪客到來時，鬧哄哄的屋子卻瞬間靜得鴉雀無聲。

指導老師

林巧芳

創作團隊

導演、音效、音樂 | 吳家昕

評審得獎評語

拼布美學構築可愛的視覺世界，巧妙搭襯故事主題。短短五分鐘的篇幅，輕快的步調與逗趣的角色相輔相成，劇本結構清晰，整體展現純粹的童趣與魔力，看到嘴角不知不覺就上揚了呢。

寧靜的角落

Whispers of a Corner

動畫類 | 優選獎

MERIT AWARD

國立臺南藝術大學 | 動畫藝術與影像美學研究所

蕭涵云 導演

2025 | Colour | 08'00"

影片簡介

不同事件所留下的感受，在生命裡發酵。
經驗的描述不以文字，而是透過一顆顆鏡頭的堆疊來產生語言，故事會變成什麼樣子呢？

指導老師

林巧芳

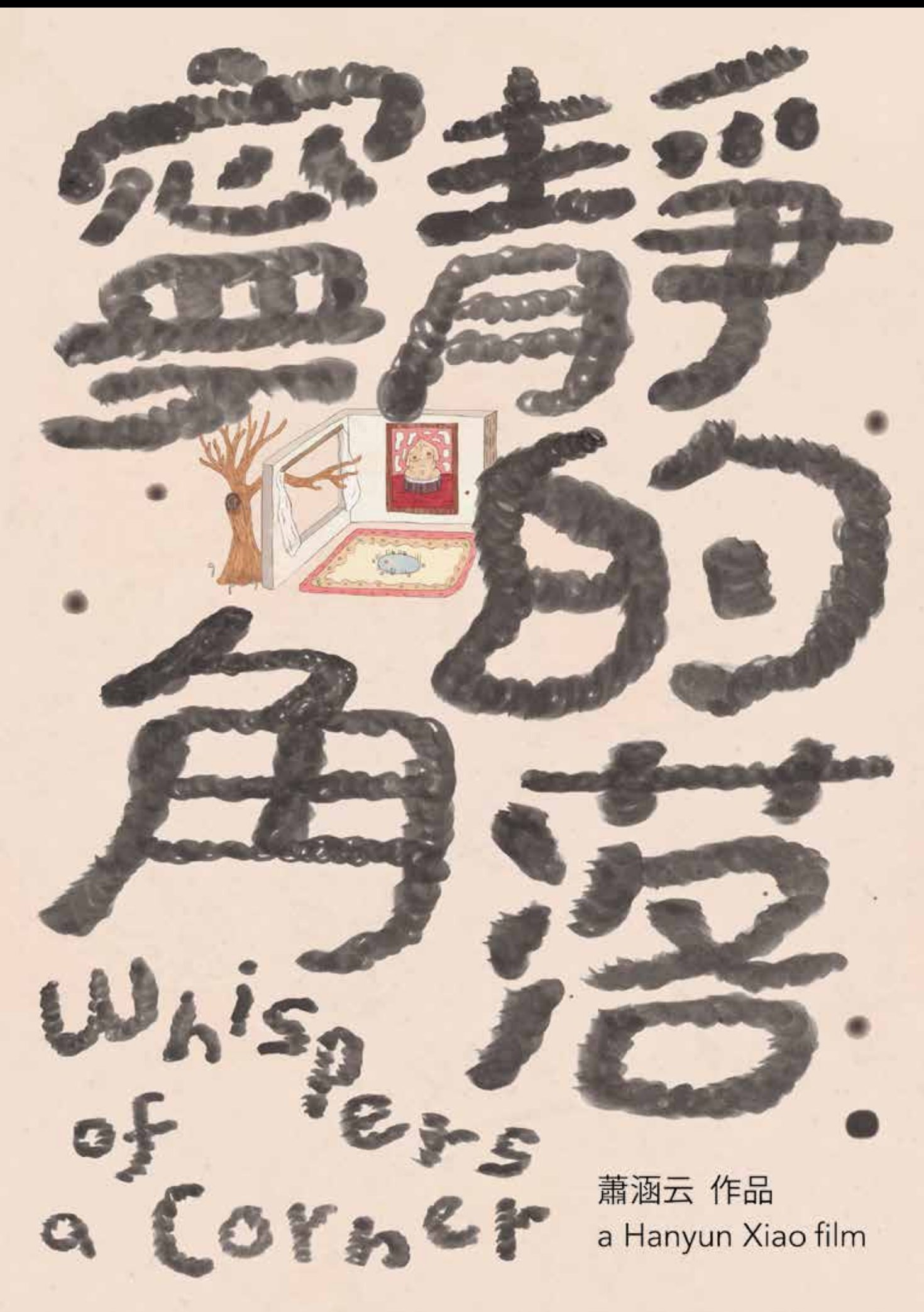
創作團隊

導演 | 蕭涵云

作曲 | 張祐禎

評審得獎評語

以手繪質地與細膩聲畫，將生命消逝、流轉與創傷化為詩意的動態語彙。作品不急於說明，而是透過畫面堆疊，引導觀眾感受記憶如何在時間中發酵，靜謐中保有深刻力量。



循著線的軌跡

Following The Line

國立雲林科技大學 | 數位媒體設計系

王嘉怡、鐘心 導演

2025 | Colour | 7'04"

影片簡介

故事始於阿嬤與孫女的爭執，隨著落下的線，阿嬤回憶起離家打工養家、結婚、生子的過往，映照出 1960 至 1970 年代無數女性的縮影。線的纏繞與傳承，象徵女性身不由己的命運，串起不同世代之間的觀念，回望被忽略的故事。

評審得獎評語

以線的牽引窺見傳統女性的一生，撐起家的是青春與不得不的自我犧牲。畫風溫暖調性溫柔，以線的形變與轉場，時而是綁束繩索，或是憂鬱雨滴，充滿想像。望被綑綁的生命與意志，與自己和解，在未來自由，待回望，皆是生命的尊重與愛。

指導老師

劉景程、翁漢騰

創作團隊

導演 | 王嘉怡、鐘心

製片 | 蔡佳新

編劇 | 鐘心

美術 | 王嘉怡

原畫 | 王嘉怡、蔡佳新、林政、鐘心

上色 | 王嘉怡、蔡佳新、林政、鐘心

後製 | 林政

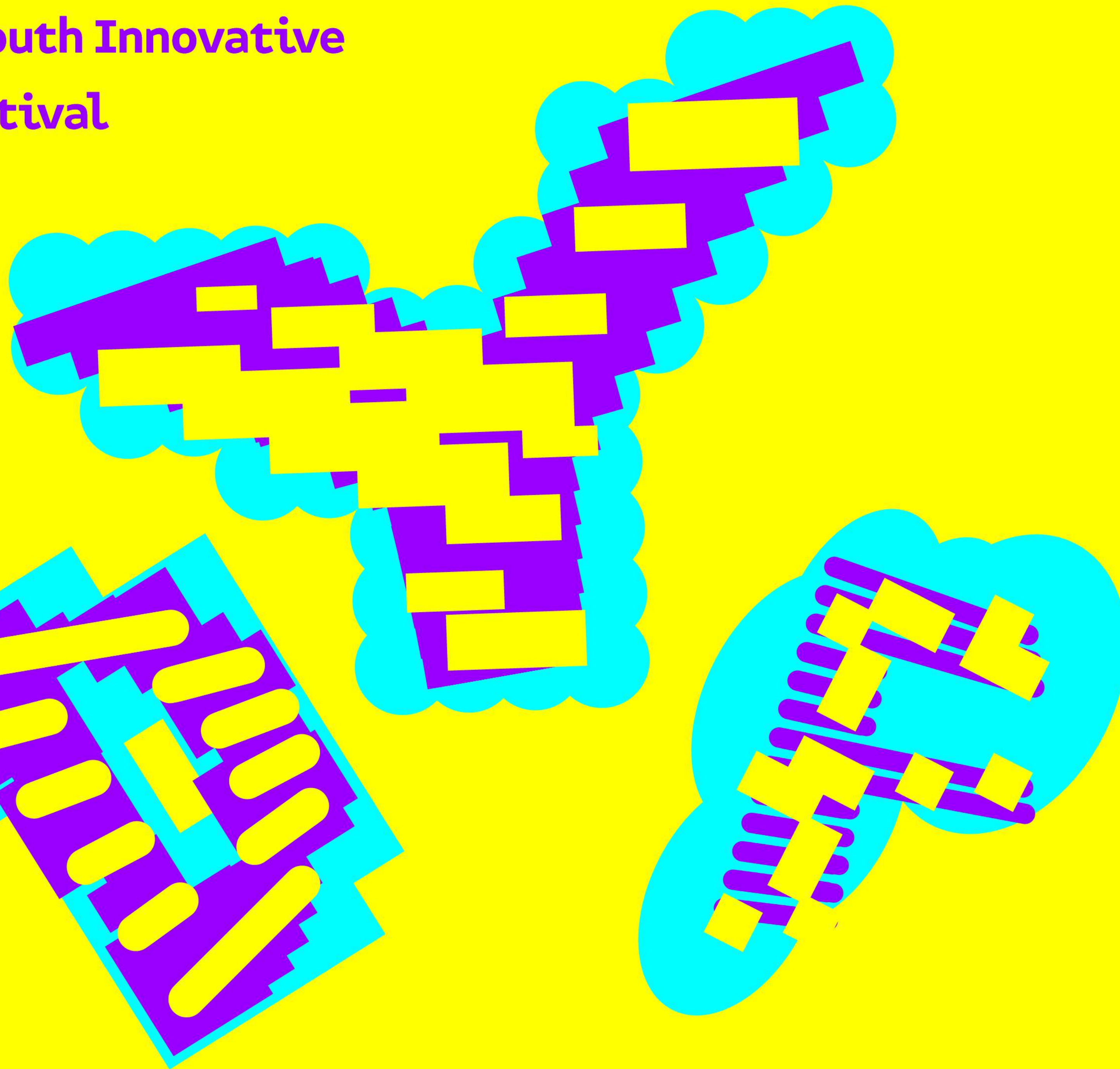
音效 | 林政

行銷 | 蔡佳新、鐘心



參展校系

大勇區	P3 倉庫	崑山科技大學	時尚展演事業系 視覺傳達設計系 空間設計系 資訊傳播系
		國立屏東科技大學	木材科學與設計系
		建國科技大學	商品與遊戲設計系
		文藻外語大學	應用華語文系
		國立臺中科技大學	室內設計系
蓬萊區	B6 倉庫	正修科技大學	建築與室內設計系 視覺傳達設計系
	P2 倉庫	樹德科技大學	視覺傳達設計系 室內設計系 生活產品設計系
		實踐大學高雄校區	時尚設計學系 數位多媒體遊戲設計學系
		南華大學	產品與室內設計學系
		弘光科技大學	文化設計與行銷系
	自行車倉庫	國立高雄師範大學	工業設計學系
		國立臺南藝術大學	建築藝術研究所
		國立屏東大學	文化創意產業學系
		實踐大學高雄校區	服飾設計與經營學系
		獨立展區	
	B4 倉庫	南臺科技大學	資訊傳播系 多媒體與電腦娛樂科學系 創新產品設計系 視覺傳達設計系
		義守大學	創意整合設計學系
	B3 倉庫	義守大學	大眾傳播學系 國際傳媒與娛樂管理學系
		長榮大學	台灣文化創意產業學士學位學程
		國立雲林科技大學	創意生活設計系
		高雄醫學大學	香粧品學系
		樹德科技大學	動畫與遊戲設計系



青春設計節

企業合作

馬玉山食品工業股份有限公司
城市商旅
金氏科訊股份有限公司
樂誠創意有限公司
睿新創意有限公司
財團法人印刷創新科技研究發展中心
Pinkoi
禾園悅色派對包場空間
趣活文創股份有限公司
偉亨停車事業股份有限公司

馬玉山食品工業股份有限公司



紅頂穀創穀物
文創樂園



官方網站



Facebook



Instagram



Youtube

贊助獎項 最佳設計獎 | 視覺傳達設計系類

馬玉山深耕台灣穀物食品製造多年，為在地代表性品牌。以「守護全家人健康的靠山」為核心，從原料嚴選、製程技術到品質把關，結合貼近年輕世代的包裝設計，翻轉穀物飲食的刻板印象，讓品牌跨越年齡的界線。同時，透過觀光工廠與藝文跨界合作，將穀食文化由餐桌延伸至生活場景，轉化為可感受、可參與的體驗，用輕盈有趣的方式，讓穀物走進全家人的日常，成為連結世代與生活的「食間旅行」。



紅頂穀創
RED BARN FACTORY&TOURS



台灣觀光 100 亮點

2026 - 2027 TAIWAN TOURISM 100 SPOTLIGHTS

紅頂穀創穀物文創樂園
RED BARN FACTORY&TOURS

推薦單位 經濟部

交通部觀光署
Tourism Administration, MOTC





官方網站



Facebook

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



金氏科訊股份有限公司



官方網站

贊助獎項 | 最佳設計獎 | 音樂設計類

金氏科訊股份有限公司成立於 1997 年，以卓越的工程實力為根基，深耕太陽能發電、電信與鋼構工程三大領域；其中光電案場從規劃設計、施工到專業維運提供全生命週期的服務，確保電廠維持高效且穩定的發電，憑藉深厚的機電整合技術與專業的鋼構製造與安裝經驗，我們能為客戶量身打造穩固且現代化的基礎設施。

金氏科訊秉持「技術領先、品質至上」的精神，串聯能源、通訊與鋼構等技術，為產業轉型與永續發展提供最強而有力的建設支撐。





贊助獎項 最佳設計獎 | 數位多媒體與遊戲設計類

展覽執行團隊，把靈感變成現場，把創意變成可以被看見的呈現！

樂誠以豐富的展覽執行經驗，陪伴每一個創作從概念到落地，量身打造專屬展出形式。精準預算控管到施工整合，讓「展場視覺」與「展示質感」同時到位，完整呈現每一份創意。

在無數個爆肝熬夜、汗水與熱情交織的日子裡，樂誠與同學並肩前行，一起完成這場屬於青春的展覽！



2025 台灣設計展-彰化行 冠軍行 | 彰化力



2025 台灣設計展-彰化行 製造行 | 八角產業學



2025 駁二主題市集-花漾



2025 南臺灣工藝大展 生活・美學・工藝

hosetee



官方網站

贊助獎項 | 最佳設計獎 | 立體造型暨產品設計類

HOSETEE 不只是一個客製化服飾品牌，更致力於打造顛覆傳統的藝術消費體驗。我們將超過 30 位台灣插畫師、逾萬件原創作品，完美濃縮於創新的「導覽式 Kiosk 互動機台」中，為實體零售帶來全新面貌。

透過 Kiosk 新穎的直覺互動，消費者不再迷失於茫茫衣海。機台能引導您輕鬆探索專屬風格，並結合革命性的「虛擬試衣間」技術，讓您在大螢幕上即時預覽藝術圖樣與 T-Shirt 等商品的結合效果。這項創新不僅打破了傳統實體店的展示限制，更讓選購服飾昇華為一場充滿樂趣的數位藝術尋寶之旅。

HOSETEE 堅持 100% 原創與 G7 色彩認證的高品質印刷。我們期盼透過 Kiosk 跨越虛實界限，以最前衛、有趣的消費模式，讓每個人都能輕鬆將喜愛的藝術品穿上身，重新定義您的日常穿搭！



財團法人印刷創新科技研究發展中心

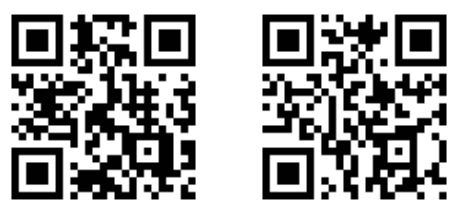


Facebook

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，透過輔導、研發與推廣多元服務，協助產業轉型升級，促進台灣印刷產業永續發展並與國際接軌。中心結合 AI 人工智慧與數位科技，推動印刷材料與技術創新、創意設計及淨零轉型，強化產業競爭力。自 2023 年起策劃「台灣卓越印刷設計展」，作為產業行銷與品牌升級平台，展現印刷與設計跨域整合成果。2026 年展覽將於 10 月 1 日至 4 日於高雄駁二藝術特區舉行，持續串聯產業、設計與市場，打造跨域合作與創新應用之交流平台。





pinkoi 官網 pinzap 官網

贊助獎項 藝文支持

Pinkoi 自 2011 年 8 月成立，從台北出發，在上海、香港、東京、曼谷等地設立品牌據點，是個「為設計而生」的雙向平台，連接一眾設計品牌及熱愛設計品的消費者。Pinkoi 以跨境電商平台為基礎，運用生活風格智慧模型（Lifestyle AI Model）為全球設計師提供 SaaS 服務，其中以零售媒體聯播網（Retail Media Network, RMN）廣為設計師使用。Pinkoi 期待透過全球各城市的線上、線下體驗，與設計生態圈共好，用設計創造每個值得紀念的日子、滿足每個人對品味生活的嚮往。



Facebook Instagram

贊助獎項 藝文支持

「禾園悅色派對包場空間」座落於高雄左營建業新村，於 2024 年全新開幕，是高雄首間眷村主題包場場域。這裡巧妙融合眷村的懷舊寧靜與現代質感，致力成為「拉近彼此距離」的溫馨首選。全區坐擁寬敞的 130 坪包場大空間，完美結合舒適的室內場地，以及優雅自在的戶外前庭與綠意後院。寬廣的腹地使其具備極高的活動靈活性，空間足以容納 100 人以上，輕鬆應對大型聚會需求。無論是舉辦迎新送舊的派對活動、浪漫的戶外婚禮、求婚儀式，或是溫馨的寶寶抓周、性別派對，以及企業團體的春酒尾牙，這裡都能滿足。在眷村風情與綠意包圍下，為您與賓客留下珍貴回憶。歡迎搜尋官方 LINE（@286jmhws）或追蹤臉書粉絲專頁聯繫我們，立即預約您的專屬場域！



趣活文創股份有限公司



官方網站



Facebook

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。



偉亭停車事業股份有限公司



偉亭停車



官方網站



Facebook

特別感謝

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。

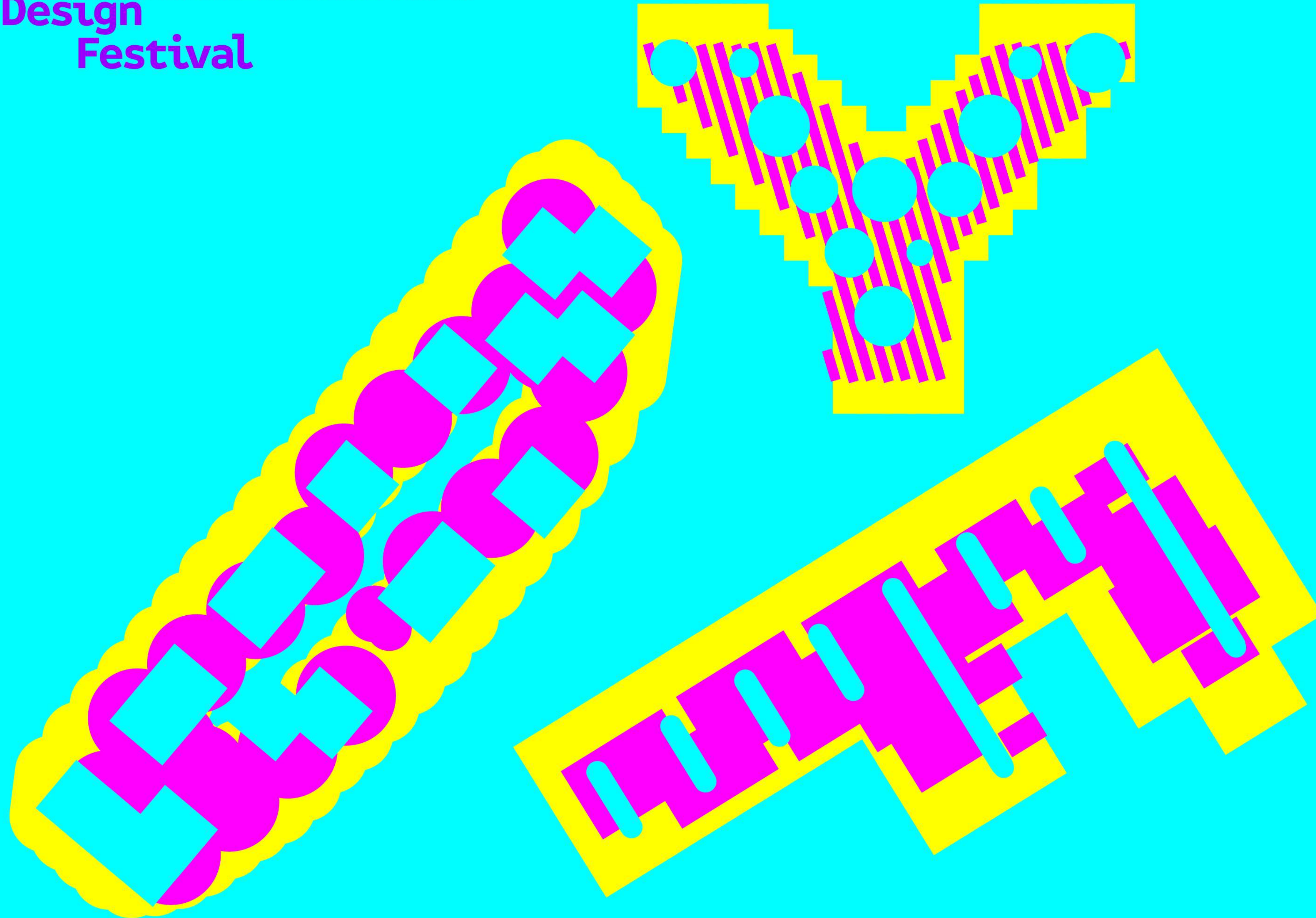
- 便利

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。





青春設計節

活動花絮

評審團合影

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















頒獎典禮





