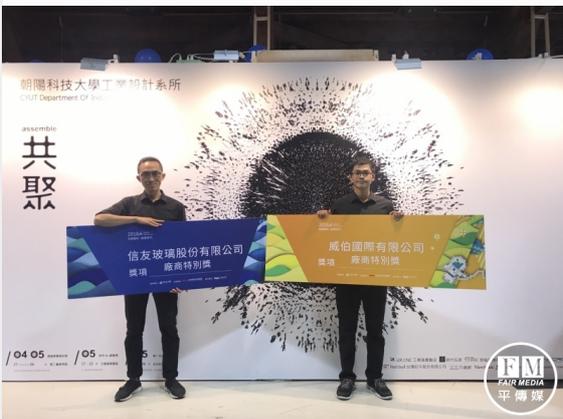


# 文化部A+創意季競賽 朝陽科大設計學院囊括8獎成最大贏家



朝陽科大視覺傳達設計系學子勇奪3個金獎、2項文資特別獎和1項協會特別獎。(廖珮翎攝)



朝陽科大工業設計系獲得2項廠商特別獎。(廖珮翎攝)



「上山打獵」以原住民文化為創作背景，結合桌遊體驗，榮獲文化資產類金獎。(廖珮翎攝)

【記者廖珮翎／專題報導】由文化部文化資產局所主辦的2018A+創意季已邁入第9屆，本屆共計來自全台24校53系學子參與，將台灣設計量推向更高更遠處；其中，朝陽科技大學視覺傳達設計系勇奪以作品「上山打獵」榮獲文化資產類金獎、「這箱有戲」榮獲視覺傳達類金獎、「一坨糟」榮獲數位媒體類金獎，勇奪競賽三大類別之最高榮譽，而作品「台灣搖勒」、「緊來看戲」及「醇淬空間」更分別獲頒視覺傳達類、數位媒體類文資特別獎及協會特別獎；另外，工業設計系則以「動物吸塵器」及「淤泥計畫」榮獲廠商特別獎，共計囊括8大獎項，成為本屆A+創意季最大贏家。

作品件數達歷年之最 新增「文化資產」類別

文資局長施國隆表示，A+創意季邁入第9屆，競賽作品件數高達1,374件，數量創歷年之最，能獲得金獎的作品已具業界水準。今年首度加入「文化資產」類別，並打造出以文資結合設計的文化資產成果展覽，匯聚南向國際設計師提供學生與國際設計交流機會，並邀集全台學子展現創意作品，展現年輕世代的青春設計潛能。

朝陽科大校長鄭道明表示，朝陽科大近年致力推動創意、創新、創業之「三創教育」，三年內獲得近20件德國紅點大獎，今年設計學院在A+創意季大放異彩，除了學子創作實力受肯定之外，也看到系上指導老師的用心，未來仍將持續以滾動式的創新教學為主軸，與產業緊密連結，培育設計菁英。

視傳系奪 3 金獎 2 文資特別獎 1 協會特別獎

學生施逸暄、廖詩婷、李鈺婕和劉宛宜，林慶利老師指導的作品「上山打獵」以原住民文化為創作背景，結合桌遊體驗，榮獲文化資產類金獎。整體設計使用線條的粗細變化和堆疊的手法來構成畫面，看似簡單卻象徵原住民的原始力量。上山打獵結合桌遊的趣味體驗，更方便傳達原住民文化，不僅能學習原住民對環境敬重的精神和生活態度，還能藉此延續文化的傳承。

學生王楷筌、吳佩純和邱育洋，呂昭慧老師指導的作品「這箱有戲」，重新包裝布袋戲文化，讓此文化普及於大眾生活之中，獲得視覺傳達類金獎。「這箱有戲」屬於創新的玩具品牌，台灣傳統布袋戲運用手部操作傳達對土地的熱愛，雲林布袋戲館希望這份獨特的文化能夠讓大眾以輕鬆且簡易的方式體驗，為了符合普及性、攜帶性及闔家遊戲的特色，藉由創新的思維將玩具包裝盒變身為戲劇舞台，並重新設計戲偶造型，賦予遊戲角色的特質。遊戲劇情方面結合了雲林虎尾當地傳說故事，並設計開放性的故事「誰來打老虎」，演出者能加入自己的喜好與創意，設計出獨一無二的創意劇本。

學生郭家仔、吳念臻、柏玲、廖姿貽和李其龍合作，林佳鴻老師指導的作品「一坨糟」獲得數位媒體類金獎，作品以霸凌的陰影為出發點，藉由頭髮的意象與主角的童年遭遇，探討與內在小孩溝通、和解的心理動畫短片。因對霸凌的共鳴，團隊在收集資料時發現了「內在小孩」這個議題，他們理解到了要走出陰影並不是要誰去原諒誰，也不是誰又該對誰說抱歉，而是自己要原諒自己，是自己要去安慰那時受傷的內在小孩，並與自己和解。藉由這樣一部動畫，喚起觀眾對自己內在小孩的思考與探索。

而文化資產類特別獎作品則有「台灣搖勒」和「緊來看戲」；前者是將台灣特有的電子花車娛樂文化，以立體書的概念展現出台灣的特色。後者是台灣重要傳統技藝文化布袋戲，運用「動態圖像」多樣的動畫表現，透過爺爺的對話，



視傳系作品「醇淬空間」，榮獲台灣海報設計協會特別獎。  
(廖珮翎攝)

來呈現它在各個時代背景下不同的樣貌。此外，講述台灣咖啡館文化文史的作品「醇淬空間」，也榮獲台灣海報設計協會特別獎。

#### 工設系獲2項廠商特別獎

由吳俊寬老師指導，學生李寬的作品「動物吸塵器」獲得威柏國際廠商特別獎。作品發想人們在忙碌生活裡，經常將桌面搞得雜亂無章，想要打掃卻又覺得麻煩懶得做，於是作者將清潔產品設計成可愛仿生的外型，作成能應付桌面凹凸不平的桌上型吸塵器，讓打掃這件事變得輕鬆有趣又紓壓，就像在餵寵物吃飯一樣。另一件由吳韋激老師指導，學生陳瑞澤和蔡鎮宇的作品「淤泥計畫」獲得信有玻璃廠商特別獎。作品運用工業設計的专业，將水庫中的淤泥所形成的天然黏土，經過177次的實驗，調配出的土與現有陶瓷無異，均能在高溫燒結，設計用台灣土，做出台灣陶，而且取之不盡用之不竭，使用同時，還解決社會問題。