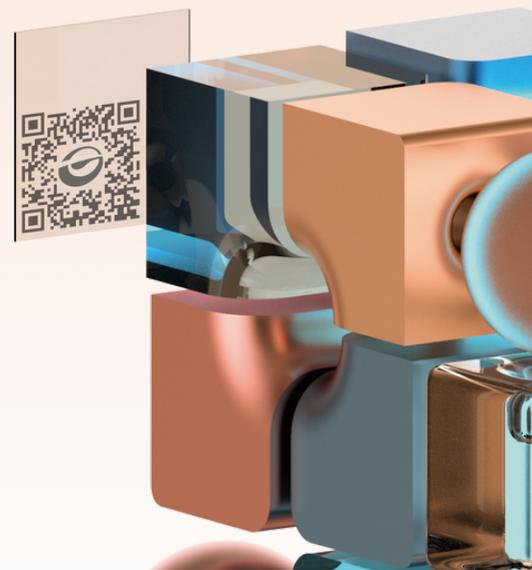


GREAT DESIGN  
2023 奇想設計大賽

# 伴愛 元力覺醒



**指導單位** | 教育部終身教育司、台灣設計聯盟      **主辦單位** | 財團法人技嘉教育基金會、明門實業股份有限公司

**協辦單位** | 技嘉科技股份有限公司、美商英特爾亞太科技有限公司、藝符設計有限公司、黑秀網



# 伴愛

## 美化人生組

這些年，隨著「融合教育」的推行，「班班有特教生」將是校園日常，身心障礙孩子的一點「不一樣」，被明顯注意，而出現學習、人際溝通、情緒等適應問題，讓看似「融合」的普通班級難以培養出「認識障礙」、「尊重多元」的學生。

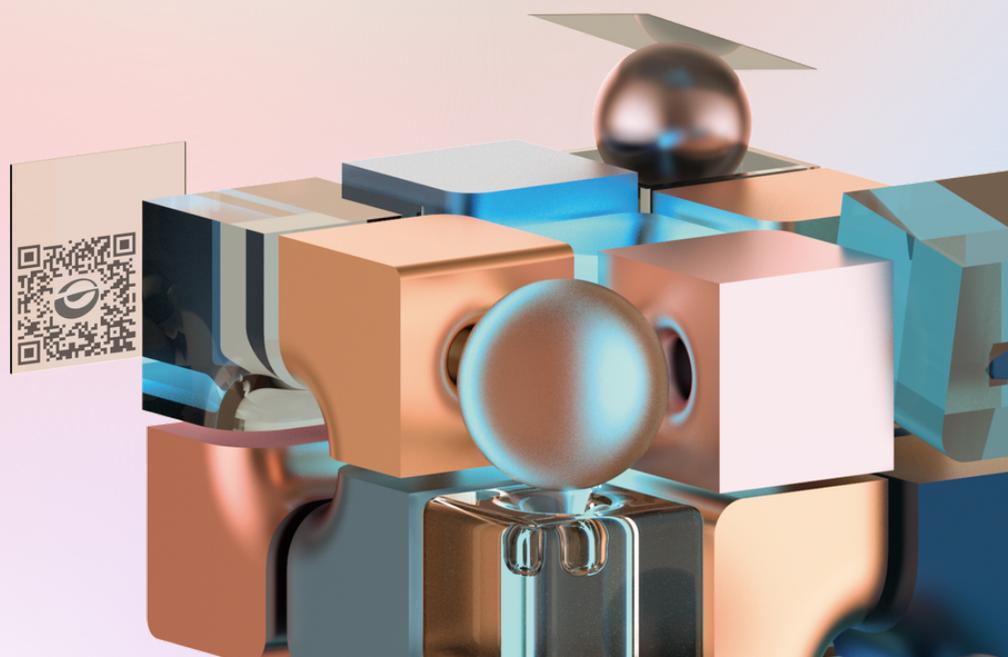
請參賽者針對此現狀，設計一款產品幫助一般生與特教生彼此同理感受、一起學習正向與接納的價值，展現多元融合的特色，讓不一樣也能成為美好力量！

## 創新科技組

# 元力覺醒

在全球數位轉型的洪流之下，Facebook高調更名為Meta，喚醒人們對未來數位化世界的期盼，促使國際各產業巨頭紛紛加入元宇宙戰場。元宇宙還是剛萌芽的階段，未來隨著關鍵技術逐漸成熟將帶領人類邁向全新的數位生活方式。

未來，設計如何優化數位生活，數位世界又如何帶動現實體驗，將是身為設計師的我們需要思考的問題。請參賽者設計一電子科技產品，運用適切的科技關鍵技術進行創作，透過設計優化數位與現實生活的雙向體驗並以友善設計體現產品本身的永續價值，藉此展望未來元宇宙可能為現實世界所帶來的改變。



奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

評審團隊



設計組評審

技嘉科技股份有限公司 周宛昀 經理  
美商英特爾台灣分公司 盧進忠 經理  
明門實業股份有限公司 呂慕林 經理  
技嘉科技股份有限公司 葉培城 董事長  
東海醫院設計工作室 徐景亭 設計總監  
世界設計組織 張光民 區域顧問  
藝符設計有限公司 李建國 總經理  
(由左至右)

行銷組評審

麥傑廣告 陳進東 創意總監  
技嘉科技股份有限公司 葉培城 董事長  
技嘉教育基金會 歐陽鬚靈 董事  
世新大學公共關係暨廣告學系 葉幼梅 教授  
(由左至右)

奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

評審建言



技嘉科技  
葉培城董事長

每位同學都有很棒的創意跟想法，而且都與我們的生活息息相關相關，鼓勵同學們發揮巧思，對自己不要有任何設限，有什麼想法就去執行，相信會造成不一樣的元宇宙出現。



技嘉教育基金會  
歐陽鬚靈董事

二十年來評審老師們不只有打分數而已，評審老師們會趁著短短的寶貴時間給同學們提點、指導，我常想如果年少時有這些老師的指導今天會更有成就，各位在大賽過程，有機會多與評審老師們請益，也許一兩句話就能讓同學們在許多觀念上能夠突破，對將來工作會有更大的發展可能。



東海醫院設計工作室  
徐景亭設計總監

同學們都很值得鼓勵，從初賽、研討會討論到決賽之間，有做出實質上的改變，不但實際訪問使用者，實體作品完成後還再次驗證，這是在大賽中最有價值的，無論是否獲得名次，這過程對同學往後做任何工作，都是相當寶貴的經驗。



藝符設計有限公司  
李建國總經理

在發表時間限制下若同學只準備一套簡報，將沒辦法完整表達設計或行銷的部分，建議同學可以準備設計跟行銷兩種不同版本的簡報，往後會遇到不同的客戶可以學習針對不同客戶準備不同項目內容。



麥傑廣告  
陳進東創意總監

大家面對到有史以來最嚴峻的疫情改變了彼此生活，也改變了我們對設計、環境、未來的一些衝擊。這世界很多東西都在變，不變的是你的初衷，亞馬遜CEO貝佐斯曾說過：「其實聰明是一種天賦，可是善良是一種選擇。」

你會因為你的天賦還是你的選擇感到驕傲，這次的議題非常棒，在解決弱勢族群的問題以及有需求而還沒有被滿足的那群人，我們在做的也許是播下善的種子，而各位同學就是我們未來善設計很好的種子。

奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

金賞

創新科技組



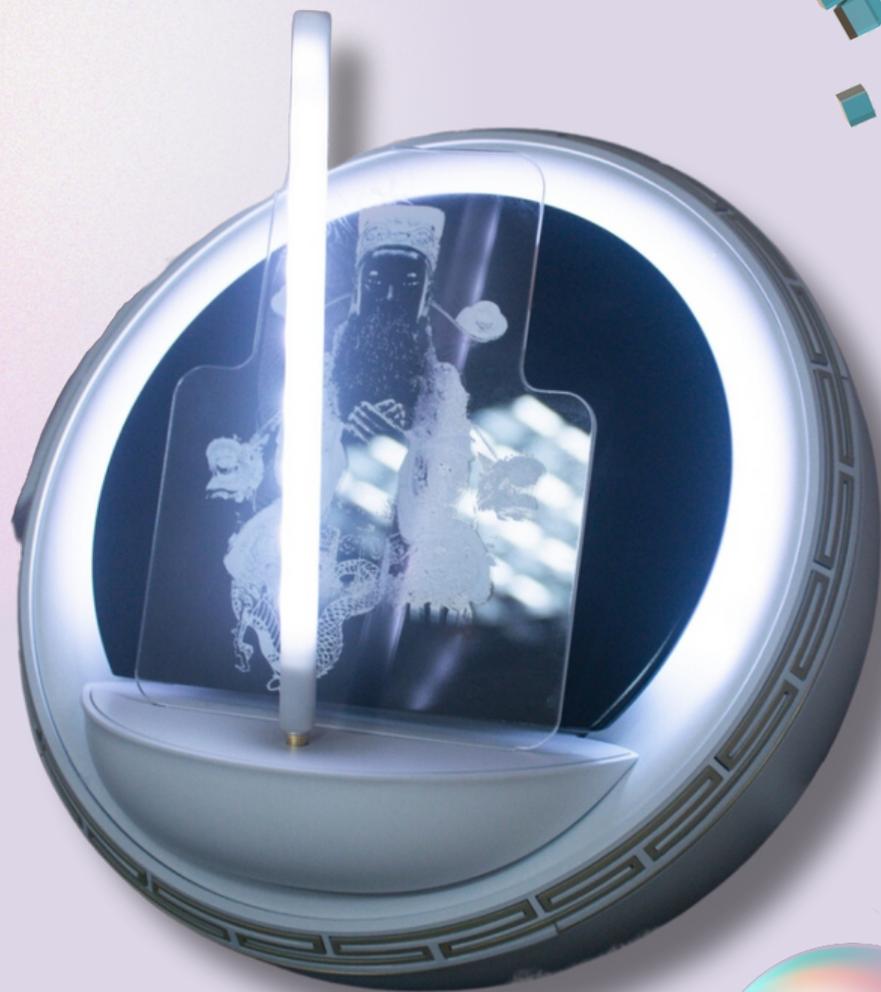
## 拜百

吳佳儀、王昱儒

拜百是一款家用科技祭祀產品，透過全息投影技術、聲光效果及擴香精油將眾神引入家中，提升祭拜儀式感並結合手機App提示祭拜時間，減少忘記參與祭拜的機率。使離家背景及愛好環境保護的Z世代信徒們在心理上也能得到宗教信仰的支持。

明志科技大學 指導教授 | 楊俊明、許定洋

# 元力覺醒



奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

創新科技組

銀賞



元力覺醒

## AR Ocean world- 體感泳池浮潛設備

黃羽萱

浮潛往往是大眾最容易接觸卻又危險的一項戶外極限運動，尤其是年紀小的孩童更是無法保護自己，根據 DAN (潛水急救聯盟) 調查顯示，浮潛死亡率有超過50%都出現在水面上。為此設計一款AR體感泳池浮潛設備，運用AR技術將虛擬魚類、場

景投影在泳池中，並透過設備切換不同場景、觀看魚類知識和探險鏡拍照等功能來與環境互動，不僅讓孩童可以在泳池裡更安全的體驗浮潛，還能進一步開拓更廣闊的視野。

國立臺灣科技大學 指導教授 | 鄭金典、陳建雄



奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

創新科技組

銅賞



# 元力覺醒

## Plantaverse

莫于寬、蕭煦旆

Plantaverse 是一套專為植栽者所設計的元宇宙植栽生活提案，引導用戶探索當代科技與自然生活的平衡。Plantaverse的植物觀測鏡頭與插件感測器模組，可偵測植物狀態，並幫助用戶了解植物外在生長環境條件，包含：土壤濕度、風壓、氣壓、日光等數據感測，透過手機APP自動推播提醒植物的生長狀態並紀錄。本產品特點在於，

用戶能夠藉由Plantaverse app將真實植物轉換為虛擬植物，虛擬植物會與現實中的植物同步成長，在虛擬世界裡，植栽者能夠隨意建造自己的植物花園，分享自然植栽的概念、互相討論、分享自己的種植經驗，以解決各式種植上的疑難雜症，除此之外該產品也提供商業平台，讓用戶能拍賣發行自己的植物(NFT)。讓Plantaverse帶給植栽者全新的種植體驗！



奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

創新科技組



優選

元力覺醒



## Easy Eat 低視能用餐輔助AR系統

鄭羽彤、王凱薇

低視能者在生活中會遭遇到許多不便，經訪談多位低視能者後，他們提出在用餐上的點餐困難和看不清楚菜色，需要極度靠近才能看清楚菜色樣貌，無法準確辨識餐盤的位置，因此常引起他人異樣眼光。EasyEat使用AR智慧眼鏡並結合低視能者用餐所需的智慧APP，從點餐到用餐過程，解決低視能人士所害怕的用餐問題。App與餐廳

合作，採集菜單和菜品圖片，採用直線排列，滿足Web Content Accessibility Guide lines (WCAG)標準。穿戴最新科技智慧AR眼鏡，利用CNN (卷積神經網路 Convolutional Neural Networks) 演算法進行內容理解，透過機器學習製作 CNN 模型，做到電腦透過圖片理解其中出現的事物來辨識菜餚種類及菜

單，使低視能者無須極度靠近或詢問親友所要選取的菜餚，使出外用餐能減低壓力和負擔，使視障者面對餐廳用餐不再恐懼。智慧眼鏡偵測到菜餚位置後，會感測手與菜餚的相對位置，藉由眼鏡上的視覺提示與語音引導低視能者準確到達餐盤的位置。

奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

創新科技組

優選



元力覺醒



## 新時尚概念設計

陳品蓁、吳佩萱、林韋諺

『改變消費習慣，未來時尚新定義。』  
特色：個人化/服飾設計/識別專屬/改變原有消費習慣設計概念：穿上「虛擬時尚」成為你「想成為」的人在2030年，我們設想XR技術普及。穿戴裝置融入生活，因此我們以實體與虛擬間的平衡點作為切入點，設計個人化版

衣、導入身體數據的專屬LOGO，透過穿戴裝置作為媒介掃描LOGO，即可呈現出獨一無二的客製化虛擬服飾，滿足消費者的服裝需求，淘汰事後處理模式，我們從根本解決快時尚的過度消費。

國立雲林科技大學 指導教授 | 張景旭

奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

創新科技組

優選



元力覺醒

## SMILEY 遲緩兒互動學習裝置

林婷昀、彭啓恩、徐欣敏、洪瑄妤

疫情後孩童在各方面的發展能力略低於疫情之前，發展遲緩的兒童比例增加。疫情也使遲緩兒的生活受到劇烈變化，帶給親子更多焦慮、不安。我們期望藉由詞彙地圖來發展一款能夠輔助家長、治療師及孩童練習的產品，透過詞彙的共通點擴展詞彙量，如紅色聯想到蘋果、草莓等，並利

用詞彙地圖來建立孩童詞彙與詞彙之間的關聯性。以MR眼鏡為主體進行設計，包含操作搖桿、收納充電盒。透過裝置，在家便能輕鬆與治療師、同學互動，搭配不同遊戲與獎勵機制增加孩童的學習動機，家長與治療師也能在課後透過AIOT掌握孩童的學習動向。



奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

創新科技組

優選



元力覺醒

## HOME FLOATER

朱書逸、吳祐豪

HOME FLOATER是一款在家中就能體驗VR世界的體感互動裝置，在虛擬世界的遊戲應用中，能乘載多種使用姿態與複合情境，並在安全情境下新增模擬漂浮、旋轉等的動態感，帶給使用者在VR世界中的真實感受。

國立臺灣科技大學 指導教授 | 鄭金典



奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

創新科技組

優選



## 元力覺醒

## 敲擊內臟遠距聽診器

劉音棋、曾玟心

敲擊內臟遠距聽診器是一個可以聽到內臟聲音的遠距聽診器。透過鏡頭、app和喇叭，讓患者可以知道聽診的位置，和醫生判斷的結果，還能敲擊出醫生聽診時，所需要的內臟聲音。將幫助需要長期去醫院診療的慢性病患，將能有效降低去醫院的次數。在家就能幫助父母量測孩童的聽診問題。



明志科技大學

指導教授 | 李鎔堯

奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

美化人生組

金賞



伴  
愛  
料  
愛

## Powerful Energy 神奇能源大PK

張妍、孫郁絜、周悅儒

神奇能源大PK是一款讓孩童以桌遊方式蒐集零件來DIY組裝各能源裝置，配合遊戲進行電力比賽的能源教育玩具。透過組裝過程發掘發電原理及如何能產生最大電力；透過自行選擇能源及電力組合來創造日常生活中用品的電力數值，透過環保光纖發亮程度及持久性作為競

賽主力。藉由可個人及團體遊玩兩種模式讓特殊生選擇遊玩的模式，從中練習各項能力。藉此從玩中學提升能源意識及概念，解決能源教育與生活連結度較低的問題。

國立臺北教育大學 指導教授 | 李鍇元



奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

美化人生組

銀賞



伴  
愛  
料  
愛

## DREAMAKER

林仲威、陳昱廷

DREAMAKER是一款適合多種年齡層和不同族群的手作互動玩具，強調以STEAM教育為核心引導兒童從手作中培養科學知識。內附有陀螺儀測距裝置、馬達和紙板等材料，兒童依據不同能力程度創作出自己的交通工具造型並安裝上主機裝置，交通工具移動時即可測量出移動距離和時間等數值。DREAMAKER搭配手機APP，將移動紀錄連線至APP上儲存不同階段的成果，並且可以與全世界的玩家進行遊戲排名，讓兒童更有

動力發揮創造力動手實作，同時激發想像力與學習科學知識。紙材手作與互動遊戲取代現代塑膠玩具所帶來的負面影響，減少玩具丟棄所致的環境污染。運用虛實整合的體驗促進多元交流，讓特教兒童能夠與同儕一同手作同樂之餘，更能運用數位的互動強化人際關係與達成相互學習的目標。

國立臺北教育大學 指導教授 | 李鍇元



奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

伴  
愛

銅賞

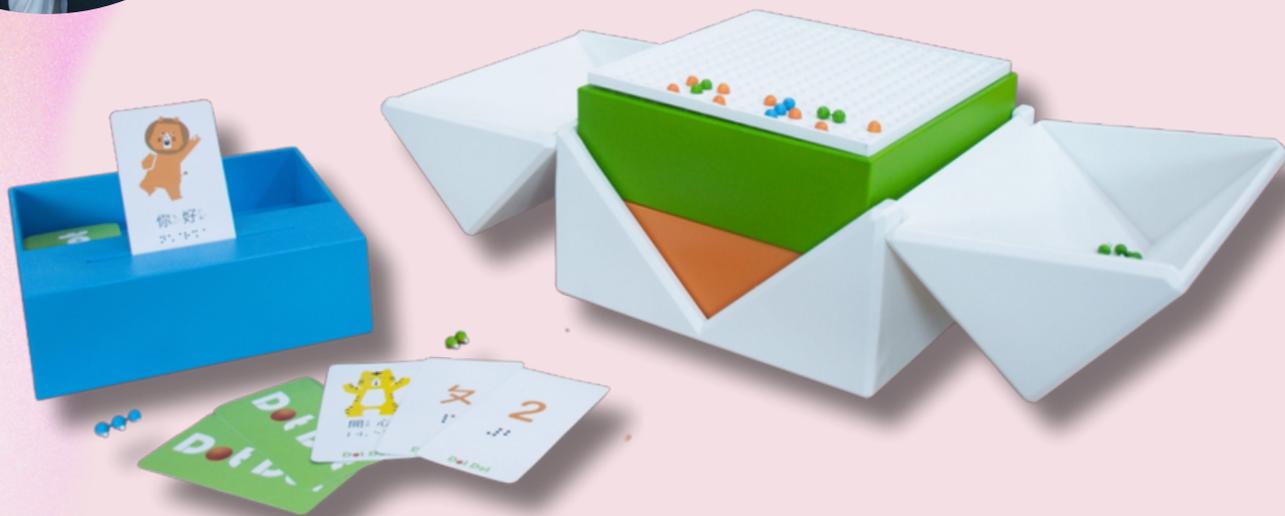
美化人生組



## Dot Dot 點點積木組

廖慧姘、葉子馳

在查閱資料後發現幾乎沒有一套可以供視障小朋友能夠練習點字的玩具，而在班級中一般生又對於點字感到陌生因而產生距離感。基於上述決定設計一款除了讓視障小朋友練習點字的積木組玩具，同時又能藉由遊戲的方式讓一般生以及家長、老師們更加認識點字並與視障生互動。



奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

美化人生組

優選



伴  
愛  
料

## Posita

卓亮涵、賴奕廷、陳藝律、張芷綾、張喻晴

Posita是一款針對學齡期（6-12歲）學童設計的桌遊。以通用設計的概念出發，我們想做出一款寓教於樂的桌遊，幫助小學階段的學童們能透過友善的互動、良好的溝通，彼此同理、欣賞每一個人的「不一樣」與「多元可能」，進而建立正向自我概念。其中主要包含六個主題，分別為欣賞、同理、轉念、溝通、幫助，以及自信。



奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

美化人生組

優選



伴  
愛

## DOODLE! 妥瑞震動蠟筆

趙怡捷、高瑄妤

利用震動的蠟筆，讓一般生真正體驗到妥瑞氏症的辛苦，進而達到包容與互相理解。與其用課本教學，不如直接體驗更能理解彼此。



奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

美化人生組

優選



伴  
愛  
料

## Pexels

康銘維

議題探討:大多數色覺異常者簡稱色弱 (Color Deficiency), 指辨別顏色的能力減弱。色弱佔全球人口8%, 在臨床上最常見的先天性辨色力異常為紅綠色弱, 約佔男性人口的4%-8%, 女性人口的0.2%-0.5%。在多種顏色混合在一起的狀況下, 患者會看不出其中的分別, 色弱有可能造成學習困難, 就連購買水果、挑選衣物, 及辨識交通號誌可能也會受到影

國立台北科技大學 指導教授 | 李易叡

響, 並且此症狀為無法治癒之疾病, 只能藉由教學與輔導藉此改善, 一般人也較難有情況能同理與了解此隱性疾病。設計理念:Pexels是一款提供給4歲以上兒童進行雙人互動拼圖遊戲, 以色料透明片疊色的原理, 讓一般孩童在與色弱孩童遊玩的過程中, 藉此了解並同理色弱孩童眼裡的世界, 以觸發同理心的概念互相遊玩。在拼圖完成時, 也同時讓一般孩童與色弱孩童共同創作出一幅畫, 藉此達到相互遊戲與雙方共融的互動效果。



奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

美化人生組

優選



伴  
愛  
料

## BIPO

曾振彥、吳宥頡、鄭亦珊

BIPO是一款兒童音樂探索與創作的打擊樂器玩具，幫助孩童在學習音樂過程中能有趣、易學和編曲過程有正向體驗，同時也為發展遲緩與過動孩童改善狀況。BIPO從2歲至國小皆可遊玩，根據不同年齡層有不同玩法，增加可玩度使產品壽命長，進而減少玩具廢棄物的產生。根據孩童喜歡敲打的特性，進行音樂探索。

BIPO結合俄羅斯娃娃的概念，除了收納時減少空間占用外，每個娃娃的低起伏象徵不同音階，使孩童敲打時易於了解並增加探索的趣味。而產品也能透過APP來變換樂器，改變發出的聲音，增加遊玩的多樣性與趣味性。



奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

美化人生組

優選



伴  
愛

## WEGO

吳祐豪、朱書逸

WEGO是一款專為2~6歲的自閉症兒童與一般生兒童所設計之組合積木傢俱；積木對於小朋友是一項既不陌生且容易接觸的玩具，藉此以大型積木為出發點，在設計特點上小朋友之間必須符合老師所提出的規範來進行組裝，且打造出團體的共融遊具，在組裝同時讓小朋友對於幾何造型的組成無限大的創意點

發想，同時也改善自閉症兒童因症狀所畏懼與人之間的相處關係，且達到共融教育為此目的。在WEGO遊具中可以從小型的雙人玩具，大到團體教室間的鋪設環境等等。

國立臺灣科技大學 指導教授 | 鄭金典



奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

最佳行銷獎

## 伴料 愛

### Posita

卓亮涵、賴奕廷、陳藝律、張芷綾、張喻晴



國立成功大學 指導教授 | 張婉鈴、張書豪、黃明雄

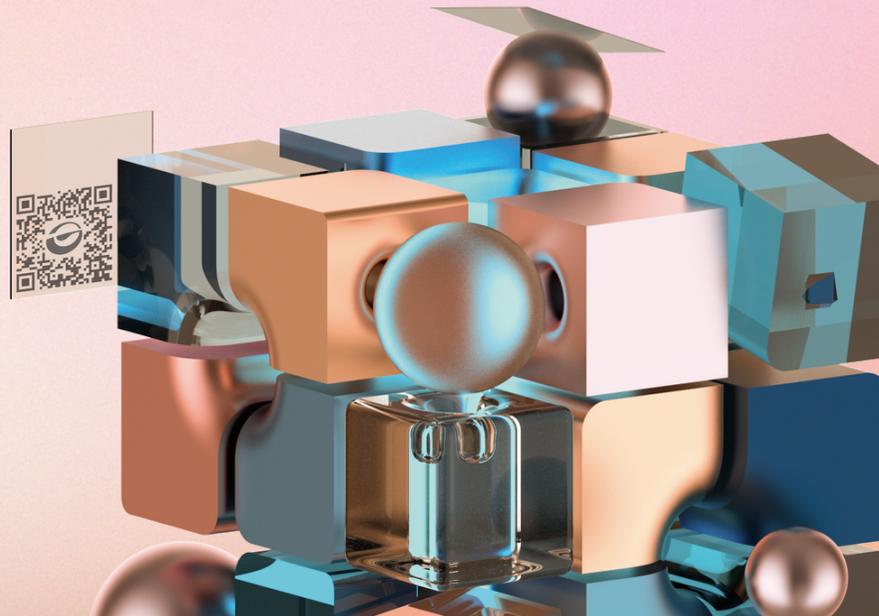
## 元力覺醒

吳佳儀、王昱儒

### 拜百



明志科技大學 指導教授 | 楊俊明、許定洋



A large, semi-transparent sphere with a rainbow gradient, containing the Tda logo and text.

# TdA

台灣設計聯盟

Taiwan Design Alliance

台灣設計聯盟 (Taiwan Design Alliance, TdA) 創立緣起以2008年臺北獲得 (International Design Alliance, IDA) 世界設計大會主辦權為契機，為2010年登記核可的社團組織。聯盟以會議的形式，凝聚各設計組織的力量，以加強臺灣設計界參與國際事務交流與合作。

台灣設計聯盟旨在整合臺灣設計資源，建立設計交流推廣平台，以接軌全球之設計脈動。台灣設計聯盟組成背景涵蓋了設計產業界、研究機構及學術領域，結合工業設計、室內設計、視覺傳達設計、設計推廣、設計研究、設計教育、體驗設計等七大類之專業協會、推廣及研究機構、學校，共計26個組織所組成，為臺灣最具代表性的專業設計團體。

聯絡我們 | [taiwandesignalliance@gmail.com](mailto:taiwandesignalliance@gmail.com)

官方網站 | <http://www.tda.com.tw>



由GIGABYTE、技嘉教育基金會、明門實業股份有限公司共同主辦的「Great Design 奇·想設計大賽」迎來21週年。

今年兩大主題為「創新科技組—元力覺醒」與「美化人生組—伴伴愛」，創新科技的「元力覺醒」是以未來設計如何優化數位生活，數位世界又如何帶動現實體驗，將是身為設計師的我們需要思考的問題。在全球數位轉型的洪流之下，Facebook高調更名為Meta，喚醒人們對未來數位化世界的期盼，促使國

際各產業巨頭紛紛加入元宇宙戰場。元宇宙還是剛萌芽的階段，未來隨著關鍵技術逐漸成熟將帶領人類邁向全新的數位生活方式。請參賽者設計一款電子科技產品，運用適切的科技關鍵技術進行創作，透過設計優化數位與現實生活的雙向體驗並以友善設計體現產品本身的永續價值，藉此展望未來元宇宙可能為現實世界所帶來的改變。

美化人生則以「伴伴愛」為主題，近年來，隨著「融合教育」的推行，「班班有

特教生」將是校園日常，身心障礙孩子的一點「不一樣」，被明顯注意，而出現學習、人際溝通、情緒等適應問題，讓看似「融合」的普通班級難以培養出「認識障礙」、「尊重多元」的學生。請參賽者針對此現狀，設計一款產品幫助一般生與特教生彼此同理感受、一起學習正向與接納的價值，限制條件為使用者是2-12歲幼童，展現多元融合的特色，讓不一樣也能成為美好力量！

Great Design 奇·想設計大賽長年以培育台灣新世代工業設計人才為目標，結合設計與行銷打造具備國際視野的設計交流平台，提供學生展現創造力，接軌世界的舞台。參賽者來自各大專院校，通過市場洞察、設計思考、具體實踐，一同角逐最高榮譽及120萬元總獎金。

第21屆奇·想設計大賽，共有570組報名，兩組共有503件作品交件參賽，經2023/1/13初賽激烈競爭，僅16件作品入圍進入決賽，2023/3/25於新店天下一家社教服務中心進行作品展示及簡報。延續以往奇想的評審團隊，設計組&行銷組評審們從設計與行銷的角度切入，提出

具市場性與商品化的專業觀點，為決賽作品做出分析與建議。經過一連串的激烈角逐，第21屆「奇·想設計大賽」決賽順利落幕了，無論有無得名，在比賽中獲得的知識與經驗是最寶貴的，勇於參賽的每位同學都值得鼓勵，也期望未來元宇宙能讓世界越來越美好。





奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

設計實務暨  
產品行銷研討會

活動日期 | 2023/2/4

邀請點金設計有限公司創意總監黎璟樺 (Van) 講師，深入淺出的帶領你如何掌握一份有邏輯又能吸引人的簡報！



邀請GARMIN台灣行銷經理易佳玲講師，為同學們進行『從消費者旅程出發，建構數位思維的行銷應用課基礎概念』。除了累積比賽經驗，也藉由研討會的活動讓同學們彼此學習並吸取更多設計前輩的經驗和知識，在激發這些深具潛力的設計新秀的創意設計之餘，也能讓這些作品躍出紙外成為真正的創意設計。

活動集錦

奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

設計實務暨  
產品行銷研討會

(圖上左)

明門實業法務部協理林立紘

感謝技嘉科技智權部資深處長洪陸麟撥空前來與同學分享，並由全球專利課經理莊中安、集團專利課經理鄭為元等團隊夥伴與明門實業股份有限公司法務部協理林立紘，共同協助指導奇想入圍學生作品提送美國Provisional專利申請事宜(作品須經檢索後，符合專利申請資格者)，讓作品有無限的發展可能。

(圖左上至右)

智權部資深處長洪陸麟  
全球專利課經理莊中安  
集團專利課經理鄭為元



活動集錦

活動日期 | 2023/2/4

奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

設計實務暨  
產品行銷研討會

由點金設計資深設計師陳怡宏(Milo)、優比快科技資深設計師張景翔(Sean)負責指導；同學們仔細闡述自己的創作理念和設計原理，除了每一組交叉討論外，給予同學不少精闢的見解和設計上的提點，更大方分享進入職場的實務經驗。

(上圖左)  
點金設計資深設計師陳怡宏

(下圖左)  
優比快科技資深設計師張景翔

活動日期 | 2023/2/4

活動集錦



奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

設計實務暨  
產品行銷研討會



活動日期 | 2023/2/4

技嘉教育基金會執行長劉明雄先生，撥空前來鼓勵同學一起拍大合照。由技嘉教育基金會副執行長周麗華、與明門實業公共事務部副經理陳妙青，頒發每組兩萬元的模型補助費，一起為實現自己的設計與挑戰奇想設計大賽的總決賽衝刺！

活動集錦



奇想設計大賽

# GREAT DESIGN

2023奇想入圍作品展

展覽日期 | 2023/5/5 - 5/17  
每日上午10:00 - 下午5:00

展覽地點 | iF台北設計沙龍  
松山文創園區 南向製菸工廠2樓

