



奇想設計大賽
2022 GREAT DESIGN

疫後樂活 童心學力



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

合辦單位 技嘉科技股份有限公司 | 美商英特爾亞太科技有限公司 | 黑秀網



奇想設計大賽 GREAT DESIGN

創新科技組—疫後樂活



後疫情時代全球數位轉型，遠距工作、宅經濟（閒人經濟、無聊經濟）成為全球關注的現象。當**以家為中心的生活方式成為新常態**，人們長時間在家生活與對外連結皆產生新需求。

未來，工作與生活的界線模糊、身心健康管理、人際互動交流等問題，人們將如何面對？請參賽者設計一電子資訊產品，透過各種適當的科技進行創作，提升生活與工作品質，藉此**解決新型態生活方式，所帶來的各種問題。**

美化人生組—童心學力

後疫情時代，引發教育現場破壞式的創新，透過「**資訊科技教育**」打造孩子全新的線上學習方式，然而在一切求快、即時反饋、追求聲光刺激的網路時代，**「人與人的連結」**如履薄冰，在學識以外的情感及身心，通常極少觸及。

請設計一款產品，以科技為語言，能夠進行**適性的「學習」同時達到與人有品質的「互動」**，讓孩童在科技學習的過程中感受到啟發、鼓勵、支持、理解與重視，提高學習動力及與人互動的價值。





奇想設計大賽

GREAT DESIGN



技嘉科技 葉培城 董事長

勉勵同學們，比賽和名次固然重要，更不要忽略參與的過程和賽場體驗，比賽的最大功能，是展現設計創意，由評審來做客觀分析，也從其他組參賽同學的意見，看見自身作品的優缺點，從而加以提升或修正，這也是舉辦奇想設計大賽的主旨。



技嘉基金會 周麗華 副執行長

同學們在經過無數次的努力、挫折與腦海中的創意激戰，每個成果都得來不易，也因此會感到更加回味。而在最後同學們也展露出美麗的笑容，感謝評審們一路的指教與提醒，奇想設計大賽不單是比賽，希望同學們從過程中學習到比名次、獎金更高的價值提升。



設計組評審



台灣設計研究院 張光民 總顧問

過程，是最重要的體驗，尤其從闡述設計到行銷簡報，每個階段都要好好表達，包括對評審的提問，答覆解決問題的方案，每個環節都是展現的機會，也是賽場中不可或缺的致勝關鍵。

藝符設計公司 李建國 總經理

在疫情的影響下，已經全面改變你我的生活方式，透過數位化打破了我們對生活、工作、教育...的遊戲規則，任何想法似乎都有了新的可能。提醒同學唯有透過人、科技、生活之間的觀察，打破彼此之間的界限，才是未來的主力方向。

美商英特爾台灣分公司 盧進忠 經理

建議同學以作品的完整度為首要，並再次檢視作品是否回歸切中本次所設定的主題，也藉此提醒同學們，未來一定會有更多參加競賽或是解決問題的機會，再次重新推、瀏覽作品，或是準備推展進入市場的時候，原始的命題是需要再次回頭細心檢視的。

設計組評審

技嘉科技 周宛昀 代經理

同學們從眾多作品脫穎而出，都是相當的優秀，團隊參賽同學簡報時生動活潑、有趣，我們可向其學習。奇想設計大賽由到各校辦說明會、初審、設計實務暨產品行銷研討會一路到決賽，過程中為了同學們都相當用心，20年來始終如一，實在很了不起。

明門實業股份有限公司 呂慕林 經理

逐年看見同學們的成長、變化及特質都持續的提升，參賽同學所準備的簡報資料完整度及邏輯、思考、口條與自信都倍增，都很面面俱到，針對評審所提的問題，也都能從容泰然的回答，大家都表現的很棒。

東海醫院設計工作室 徐景亭 設計總監

許多作品都具有虛實整合的創意，令人驚艷，尤其看到女同學來讀設計特別有感，希望大家在設計路上持續地走下去，設計圈要多一些女力，各位女性繼續加油。

行銷組評審



技嘉教育基金會 歐陽譚靈 董事

奇想大賽不僅是一場比賽，更為設計人才提供養分與機運，可視為進入企業、甚或是創業的前導，過程即是最好的歷練，進入決賽即是得獎，尤其重要的是，站在評審面前，就像是站在「客戶」面前，要把握機會，盡力闡述作品優點與特色，所謂氣勢，就是自信心的展現，也是加強他人好感度的第一要件。

世新大學公共關係暨廣告學系 葉幼梅 教授

相較於以往更成熟也更市場化，同學們在做產品設計時，就已經注入行銷思考，這一點非常難得，產品要想市場化，在設計階段，就要思考解決市場的痛點，思考品牌價值和設計主張、市場定位，更重要的是如何訴說品牌故事，從而找到重要的差異行銷。

麥傑廣告 陳進東 總監

產品行銷不外乎這三重點：「獨特性、一致性、持續性」，換言之產品要有獨特性，從消費體驗旅程到使用的情境，讓消費者變成產品的倡導者，讓產品本身會說話。剛開始沒有預算行銷，就要從產品品牌本身找出差異化，找出很細微受眾做了解、分析，研究。有位動畫師曾說：「想畫一匹狼，心中要先住著一匹狼」。套用在設計行銷，就是設計者要從使用者角度思考。



PLANTO

段言、吳佳儀、胡林維廷



根據統計，有70%的汙水來自家庭廢水，PLANTO提供除了環保洗潔精以外的另一個解決方案，PLANTO中種植包含皂素的肥皂草，PLANTO包含日光燈照射，讓種植流程更簡單，並以過濾、萃取、加熱等流程，將新鮮的植物轉化成環保的清潔劑，減少家庭汙水中的有毒物質以及對人體造成的毒物殘留，同時減少清潔劑製程中的資源浪費，也讓家中增添綠意。

明志科技大學
指導教授 | 李鵬朮



奇想設計大賽

GREAT DESIGN

創新科技

金賞

Wall-Fence

歐亮妤



民眾開始會在玄關消毒物品、淨身或更衣，帶動玄關成為疫後居家改造最關注的場域之一。然而台灣的住屋格局受到土地大小、人口密度的影響，並非所有家庭都有合適的空間可以規劃出明確的玄關區域，而當家中缺少了玄關這道防疫關卡，病毒、細菌、感染源便很有可能經由這個模糊地帶潛入至居家空間中。針對這樣的情境，設計出讓家中無明確玄關區域者也能使用的防疫型玄關家具，並加入科技，讓產品除了具備應有的收納機能之外，也能同時發揮清潔消毒的效果。

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

銀賞

BREATH 智慧美髮工作椅

胡林維廷



BREATH是一張為設計師與顧客著想的美髮工作椅，為符合設計師的使用行為而保留傳統的外型；利用椅子移動特性，在底部加上吸附落髮之功能，剪髮中即能清潔地板，減少掃除之人力，落髮會從底部吸入椅墊中間，只要拉出集髮罐即能立即清潔。除此之外，BREATH也是一台移動式空氣清淨機，會自動偵測工作場域的空氣品質，並立即的淨化空氣中的有毒物質，給美髮師與顧客更好的使用空間。

明志科技大學
指導教授 | 李鵬朮



奇想設計大賽

GREAT DESIGN

創新科技

銅賞

ROLLOPE

郭彥頡



2020至2021年「Covid-19病毒」影響整個社群的工作風格，越來越多的人選擇在家工作。Rollope是一個針對未來家庭中新型個人電腦的設計，具有四種不同的家居使用情況，可透過Rollope操作運動、工作、煮食以及智能家居控制。

國立臺北科技大學
指導教授 | 王鴻祥
黃孟帆



奇想設計大賽

GREAT DESIGN

創新科技

優
選

T.H COACH

虛擬健身教練

蔣瑋庭、張淳閔、曾玟心



T.H COACH是個結合科技互的健身器材組，代替傳統式的影片教學，導入感測系統偵測動作是否標準，結合AR虛擬教練、聲光效果等互動體驗，增加使用者在居家運動中使用的意願。整體器材通用性高，可做組合使用（健身輪、壺鈴、啞鈴），並與APP連接紀錄運動數據，進行更進一步的選單製作。

明志科技大學
指導教授 | 賴宛吟



奇想設計大賽

GREAT DESIGN

創新科技

優
選

KOCO

digital art
co-coding kit for kids

邱莉媛



本設計運用了現行新課綱提倡的PBL(ProjectBasedLearin)孩子們透過P5.JS入門的程式語言,建構數位藝術專案,並透過有趣實體化的介面與教學小冊子來教導抽象的程式觀念,讓孩子在與創作的過程中產生有意義的討論及互動,也大膽假設孩子在熟悉數位藝術創作的方法後可以有更多發展(上架自己的NFT、實體互動投影...等。)

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

優
選

DISINFECT

賣場櫃檯消毒模組

吳佳儀



DISINFECT是一個幫助賣場物品做第一手消毒的模組化機台,可以有效降低賣場中無意間的細菌接觸,透過222um的紫外線殺菌來消滅買回去產品上的病菌;配合移動的底座與移動的賣場輸送帶將產品事先消毒,再結帳,除了保障消費者,更保障的賣場需要觸摸各項產品的結帳員工。

明志科技大學
指導教授 | 李鵬朮



奇想設計大賽

GREAT DESIGN

創新科技

優
選

奇想設計大賽

GREAT
DESIGN

美化人生

金賞



OriOri

陳鈺文、陳思妘、
施子淨、黃鈞彥



針對6-9歲正值發育階段且充滿好奇心的孩童，以故事性摺紙繪本結合科技互動，使孩童產生學習興趣，鼓勵親子雙方合力摺紙、完成繪本，再以AR科技解鎖聆聽繪本故事內容。過程中培養父母耐心，同時訓練此年紀孩童所需之定力、創造力和手部肌肉的發展；繪本以可愛動物、童趣布景和各式主題摺紙為元素，搭配富有教育意涵之故事。故事架構以勇氣、誠實、同理心為三大主軸做發想，除了培養多元學習力，更能引導孩童建立自信心及正向思維。

國立臺北科技大學
指導教授 | 黃孟帆

奇想設計大賽

GREAT
DESIGN

美化人生

銀賞



AR生物大探險

蔡芝琳、鄭芷盈、李玟綾
杜偉笙、楊詠翔



「AR生物大探險」是一款專為5-7歲年齡前孩童設計的「AR互動生物學習教具」，以輕鬆、簡單、好玩的方式鼓勵孩童到戶外探索學習，讓學習不只受限於傳統課本或電子教學。透過活潑有趣「走入自然實地觀察」的方式，激發孩童學習生物的興趣，搭配刺激好玩的「同儕AR互動學習競賽」模式，鼓勵孩童自主學習生物相關特徵與知識，父母也可以陪伴孩童到戶外探險，增進知識的同時也能培養親子關係。

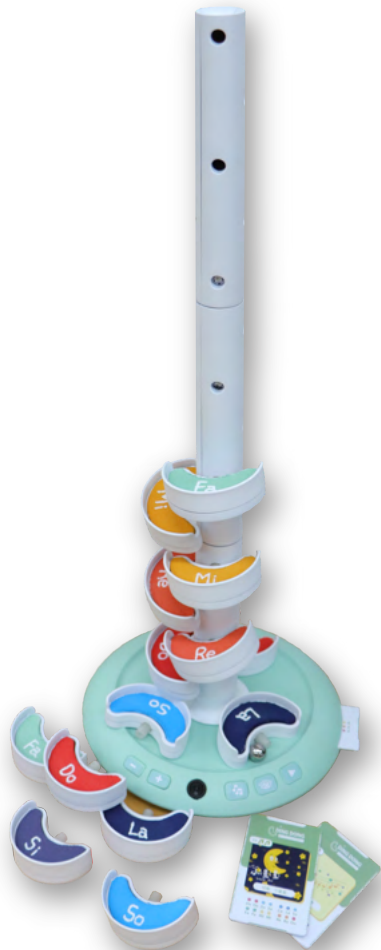
南臺科技大學
指導教授 | 陳亞麟
葉儷茶

奇想設計大賽

GREAT
DESIGN

美化人生

銅賞



DING DONG

黃羽萱、吳季螢



DING DONG針對3-6歲孩童，設計一款模組化音樂啟蒙玩具融入蒙式感官教育與奧福音樂教學法理念，由現代科技搭配實體遊具，運用聲光來吸引寶寶注意、增加樂趣，將「掉球遊戲和兒童電子鼓」概念結合感測裝置，藉由亮燈提示音符組件位置，用球敲擊發出聲音做音樂的互動，並創造屬於他們的旋律，並與朋友一同創作合奏！

明志科技大學

指導教授 | 林恆毅

梁又文

孫麗芳

奇想設計大賽

GREAT
DESIGN

美化人生

優
選



T-VOICE

聽損兒童互動玩具

鄭詠琪、邱子姘



T-VOICE是一款針對聽力學習與訓練所設計的通用教具,由一台小型手提式投影主機及互動式小玩偶組成。投影主機將隨機播放聲音,兒童需將聽到的聲音對應之小玩偶放置於螢幕對應的位置,全部答對即可投影出動畫。自由放置小玩偶來製作屬於自己的動畫,希望兒童可以透過遊戲來認識聲音,並以趣味的方式來達到聽力刺激。

國立雲林科技大學
指導教授 | 蔡旺晉
賴建源

奇想設計大賽

GREAT
DESIGN

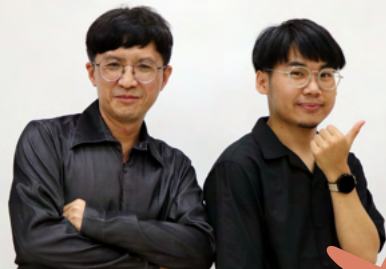
美化人生

優
選



互動Boom跳床

賴謙忱、張錦祥



互動Boom跳床是針對3~8兒童設計的虛實運動產品,改善在疫情下兒童運動量不足的問題,結合彈跳床與彈力球運動,可以做為平時室內運動或是教育機構在遠距體育課程的選擇,可直接遊玩或開啟投影功能,將數位模式投影在牆上,可多人合作以及遊戲更新的可玩性,讓兒童在遠距教育下可以有充分的運動量與高互動性的課程。

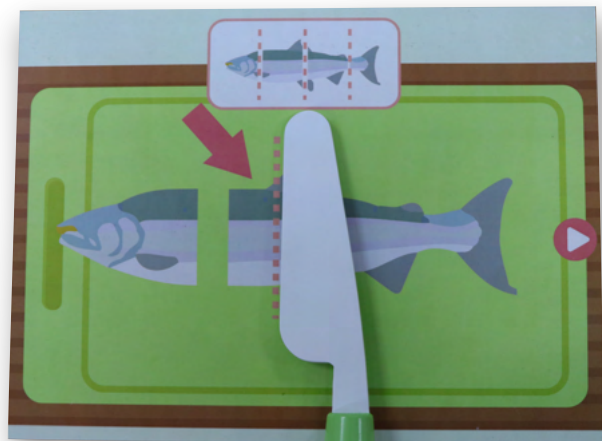
國立臺灣科技大學
指導教授 | 鄭金典

奇想設計大賽

GREAT
DESIGN

美化人生

優選



COOL-COOK

電子煮食互動桌遊

吳佳儀、胡林維廷



Cool-Cook是一款通過物理玩具鍋和平板應用程式結合的互動桌面遊戲。利用觸摸式的接觸點和遊戲界面,煮食者可自行處理食物讓遊戲更加真實有趣,爲了讓父母在料理過程中通過平板遊戲讓子女參與料理活動。通過虛擬界面的食材和場景,使用者可以與食材互動,同時學習烹飪技術,還可以享受家庭樂趣,讓家人和朋友一起體驗料理遊戲的樂趣。

明志科技大學
指導教授 | 李鑑朮

奇想設計大賽

GREAT
DESIGN

美化人生

優選



Cubee

李子榕



CUBEE是一款建蓋房屋與數學練習的互動式益智教具,結合AR與俄羅斯方塊來創造自己的建築物,在使用3C產品的同時也能輕鬆樂學,減少遠距教學的距離感,產品內含有一個平板可連結Wi-Fi至手機和6塊含有數字的方塊和一塊加減乘除的方塊配合遊戲軟體來操作。

銘傳大學

指導教授 |

廖瑞堂、莊慶昌

阮濶超、陶重光

奇想設計大賽

GREAT
DESIGN



最佳行銷



Wall-Fence

歐亮好

國立雲林科技大學
指導教授 | 張景旭

DING DONG

黃羽萱、吳季瑩

明志科技大學
指導教授 | 林恆毅、梁又文、孫麗芳



最佳行銷



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21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

官方網站 : <http://www.tda.com.tw>



活動集錦





活動集錦

奇想設計大賽
**GREAT
DESIGN**
2022奇想入圍作品展

展覽日期 | 04.27-05.10
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



