

競 · 賽 · 辦 · 法 · 內 · 容



家電創意
增值競賽

HOME APPLIANCES
CREATIVITY DESIGN AWARD



競 · 賽 · 辦 · 法 ○

一、競賽主題

智慧生活 · 美學加值，推動臺灣製之家電產品設計，以提升產品美學和價值，促進台灣優質家電產品發展。

二、辦理單位

指導單位：經濟部工業局

主辦單位：金屬工業研究發展中心

執行單位：台灣區電機電子工業同業公會

協辦單位：亞設王設計有限公司

贊助單位：台灣松下電器股份有限公司、聲寶股份有限公司

競 · 賽 · 辦 · 法 ○

三、主題說明 (一般組&企業贊助組)

(一) 一般組

強化臺灣家電產業之時尚美學與色彩運用能量，以提升產品附加價值，特邀請家電相關業者、產品創意及設計愛好者，透過設計美學加值的轉化，形成造型及功能創新的概念，或是具有商機潛力的家電商品，進而提升台灣家電設計產業發展。

本競賽將涵蓋創意概念設計作品，產品與作品主要以**白色家電(冷氣機、冰箱、洗衣機及小家電)為主**，也包含其他複合新型態家電類型及其他能夠改善或提升生活品質、增加生活便利性、促進環境永續發展概念之家電產品。

競 · 賽 · 辦 · 法 ○

白色家電指可以減輕人們的勞動強度(如洗衣機、部分廚房電器)、改善生活環境提高物質生活水平(如空調器、電冰箱等)的產品；黑色家電可提供娛樂、休閒，像彩電、音響等;米色家電指電腦等信息產品。

白色家電產品 (全品項請參考競賽辦法)

電冰箱、洗衣機、乾衣機、脫水機
電扇、通風機、電攪拌器、電冷藏櫃、微波爐、打蠟機飲水機、按摩椅、吸塵器、排油煙機、洗碗機冷氣機、除濕機、加濕器等等.....
改善或提升生活品質、增加生活便利性促進環境永續發展概念之家電產品。



競 · 賽 · 辦 · 法 ○

(二) 企業贊助組

本屆將由台灣松下電器股份有限公司與聲寶股份有限公司整合命題，請參賽團隊依據指定題目創作；藉由邀請家電領域優質企業為設計相關科系學生出題，提供設計人才進入職場前相關產業知識，使學界了解產業實際需求、縮減學用落差，並強化產學間之交流，以鼓勵企業藉由與學生的互動與合作，將設計創意能量導入企業、發掘招募優秀設計人才，鼓勵更多工業設計及自控等跨科系的學生能投入家電設計產業，提升臺灣家電產品兼具美學與功能的產品設計發展。

企業題目：樂活永續的住空間家電整合設計

(可以是新型態產品也可以是住空間整合的方案)

競 · 賽 · 辦 · 法 ○

因從後疫情生活型態發想，導入LOHAS觀念，從而設計出符合「新常態 New Normal」之創新家電產品或空間家電整合設計，學生可透過家電整合設計出消費者更舒適生活空間的訴求，期望透過今年的設計競賽活動，讓學生能夠以新生代的思維來創造出未來更能滿足消費者生活的空間家電整合設計，並提出具體且可行的解決方案。

樂活 (LOHAS) 是英語Lifestyles of Health and Sustainability的縮寫，意為以健康及自給自足的形態過生活，是全球興起的一種新的健康可持續生活方式，在全球倡導樂活生活。

【設計重點】

- 1.以創造居家舒適空間為發想起源，滿足消費者各方面生活需求之創新設計。
- 2.透過家庭生活觀察及現有家電使用狀況來發掘消費者的不滿點或新需求，並具體於設計展開前做明確定位後，再提出設計構想方案。
- 3.設計核心概念：如綠能、環保、回收、永續等趨勢，導以通用設計、極簡設計、整合設計、樂齡設計等條件，為現今家電導入迎向永續生活的新概念。

競 · 賽 · 辦 · 法 ○

四、報名費用

本競賽免費報名參加。

五、參賽資格

(一) 一般組

1. 研發人員、設計師、創意設計相關系所師生及自由發明者。
2. 參賽者可以個人或團隊報名參賽，團隊每組至多由四名組員及一名指導老師組成，參賽件數5件以下。

(二) 企業贊助組

限定學生個人或是組隊報名，限一名指導老師組成。

※參賽團隊同一件作品不得跨組報名（如不符合參賽辦法，將取消參賽資格，且不另行通知）。

競 · 賽 · 辦 · 法 ○

六、競賽時程

一般組



企業贊助組



活動時程	一般組	企業贊助組
比賽送件截止	8月25日 (五)	7月28日 (五)
初選評選	9月上旬	8月上旬
初選結果公布	9月中旬	8月中旬
決選評選 / 公布 頒獎	10月下旬	10月下旬

※參加企業贊助組，優先企業參訪、指導交流等活動安排(視企業情況保留安排權利)。

七、報名方式

請以電子檔繳交資料，[e-mail寄至adesign@asiaone.biz](mailto:adesign@asiaone.biz)

1. 報名表 (附件一) (word檔)
2. 智慧財產權切結書 (附件二) (jpg / pdf檔)
3. 個人資料蒐集、處理及利用同意書 (附件三) (jpg / pdf檔)
4. 作品設計說明裱板兩張 (含設計表現圖、主題表現概念說明及其他文字說明等，A3橫式 / 300dpi / jpg檔)
5. 去背產品圖一張 (png檔)

競 · 賽 · 辦 · 法 ○

八、評選標準 (初選)

組別	評分標準	比重	說明
一般組	科技美感	15%	設計創意、原創性表現、時尚、美學與色彩、裱板精緻度。
	節能減排	15%	設計作品須有綠能、環保、回收、永續等元素。
	智慧功能	20%	以新方法連結彼此、發想創意與有效溝通，應用創新通訊科技發展的應用服務。
	人機互動 介面	25%	介面如何更人性化、或如何優化使用者體驗，使一般人更容易上手使用。
	技術可行性 及市場性	25%	技術應用成熟度及產品化可行性，未來3年內可實現與量產之技術。
企業贊助組	科技美感	15%	設計創意、原創性表現、時尚、美學與色彩、裱板精緻度。
	產品技術性、 創新性	15%	創意發想之原創性、創新性；材質或使用技術具創新性或原創性，以新方法連結彼此、發想創意與應用創新通訊科技發展的應用服務。
	節能減排	15%	設計作品須有綠能、環保、回收、永續等元素。
	創意與設計 概念	15%	作品需具體呈現主題、內容明確。
	符合企業需 求	40%	所做產品符合出題企業標準。

競 · 賽 · 辦 · 法 ○

八、評選標準 (決審)

組別	評分標準	比重	說明
一般組	科技美感	10%	設計創意、原創性表現、時尚、美學與色彩、裱板精緻度。
	人機互動 介面	20%	介面如何更人性化、或如何優化使用者體驗，使一般人更容易上手使用。
	節能減排	20%	設計作品須有綠能、環保、回收、永續等元素。
	智慧創新	20%	創意發想之原創性、材質或使用技術具創新性或原創性，以新方法連結彼此、發想創意與應用創新通訊科技發展的應用服務。
	技術可行性 及市場性	30%	技術應用成熟度及產品化可行性，未來3年內可實現與量產之技術。
企業贊助組	應用情境	20%	設計目的之適當性、設計開發之故事性以情境劇本作為設計方法。
	節能減排	20%	設計作品須有綠能、環保、回收、永續等元素。
	商業模式的 創意性	30%	建立結合作品創意價值、設計特色與創新應用之商業模式。
	作品完整度	30%	作品完整程度(如:作品整體完成度、美感、造型、引起共鳴程度)。

競 · 賽 · 辦 · 法 ○

九、競賽獎勵

(一) 一般組 (總獎金12萬以上) ※初選20名&決選4名。

- (1) 金獎：一名，獎金新台幣80,000元，獎狀乙紙。
- (2) 銀獎：一名，獎金新台幣30,000元，獎狀乙紙。
- (3) 銅獎：一名，獎金新台幣10,000元，獎狀乙紙。
- (4) 佳作：一名，獎金新台幣 5,000元，獎狀乙紙。
- (5) 入圍：十六名，獎狀乙紙。

入圍模型補助
3000元

(二) 企業贊助組 (總獎金20萬) ※初選10名&決選4名。

- (1) 金獎：一名，獎金新台幣100,000元，獎狀乙紙。指導老師：新台幣10,000元。
- (2) 銀獎：一名，獎金新台幣 50,000元，獎狀乙紙。指導老師：新台幣 5,000元。
- (3) 銅獎：一名，獎金新台幣 20,000元，獎狀乙紙。指導老師：新台幣 2,500元。
- (4) 佳作：一名，獎金新台幣 10,000元，獎狀乙紙。指導老師：新台幣 2,500元。

※以上獎金皆為含稅。 ※得獎者須依中華民國稅法繳交所得稅。

THANK YOU



家電創意
加值競賽

HOME APPLIANCES
CREATIVITY DESIGN AWARD

