

# 2026 第19屆 台灣數位媒體設計國際學術研討會

2026 19th International Conference on Taiwan Digital Media Design  
Innovation x AI

# 創新

# AI

研討會日期

2026  
10.31 SAT.

大同大學 尚志教育研究館 3F 音樂廳

## 徵稿主題

### 數位藝術

| 視覺藝術、數位藝術、科技藝術、藝術創作

### 數位設計

| 互動設計、使用者經驗、介面設計、多媒體設計、情感設計、動畫、影音

### 遊戲研究

| 遊戲設計研究、遊戲化研究

### 跨域整合

| 虛擬實境/擴增實境(VR/AR)、跨領域研究、體驗設計、人機互動、AI

## 重要時程

|             |          |
|-------------|----------|
| 2026年06月01日 | 開始收件     |
| 2026年06月30日 | 摘要繳交截止   |
| 2026年07月15日 | 摘要審查結果公布 |
| 2026年09月13日 | 全文繳交截止   |
| 2026年10月02日 | 全文審查結果公布 |
| 2026年10月23日 | 註冊報名截止   |
| 2026年10月31日 | 研討會      |

主辦單位 |



大同大學  
TATUNG UNIVERSITY



大同大學 數位媒體設計學系  
Tatung University  
Department of Digital Media Design



台灣數位媒體設計學會  
Taiwan Association of Digital Media Design

執行單位 |



大同大學 數位媒體設計學系  
Tatung University  
Department of Digital Media Design

2026 the 9<sup>th</sup> Design Award  
台灣數位媒體設計獎

# 數位 × 跨域

## 競賽項目

### 大專組

#### 數位動畫

數位動畫類鼓勵大專生以完整的動畫創作思維，製作具備敘事性與視覺表現力的原創動畫作品。作品形式分為 2D 與 3D 兩個類別，主題不設限，參賽者可從故事敘事、角色刻劃、實驗動畫或概念表達等不同切入點自由發揮。我們期待看見的不只是技術執行力，而是能打動觀眾、留下印象的動畫語言。

#### 數位遊戲

遊戲設計類鼓勵大專生以完整的遊戲設計思維，創作具備可玩性的原創遊戲作品。不設定特定主題，參賽者可自由發揮，從玩法機制、敘事體驗或美術風格切入，以 2D 或 3D 形式呈現，發行平台不限（手機、桌機均可）。我們期待看見的不只是技術力，而是能讓玩家真正想玩下去的遊戲設計。

#### 跨域互動

跨域互動類鼓勵大專生整合設計思考與數位技術，創作具備互動性的數位作品。作品形式不限，可以是 App、網站、互動裝置、體感介面、資料視覺化，或任何能讓使用者主動參與、回應或探索的數位體驗。不設定特定主題，參賽者可從自身關注的議題或創意出發，自由定義作品的目的與形式。

### 高中/高職組

#### 創客組

創客組鼓勵高中生動手實踐創意，以數位技術結合實體製作，創造出能感知、回應或互動的裝置作品。不設定特定主題，參賽者可自由發揮，從生活觀察出發，或純粹探索技術與材料的可能性。我們期待看見每一位創客獨特的思考方式與動手能力。

#### 影片組

用影片說一段課表以外真實發生的日子。不需要特別，不需要精彩，只需要真實。  
這個競賽希望讓高中生拿起鏡頭，記錄屬於自己的生活片段——可以是放學後的某個習慣、家裡某個你熟悉的角落、每週固定去的地方，或者是你身邊某個你想讓別人認識的人。我們想透過你的影片，看見現在高中生真實的日常樣貌。



參加辦法詳見官網

徵件期間  
2026/6/1-2026/9/24

初賽審查期間  
2026/9/29-2026/10/9

決賽入圍名單公告  
2026/10/9

決賽評選及頒獎日期  
2026/10/31 (六)

主辦單位 |



大同大學  
TATUNG UNIVERSITY



大同大學 數位媒體設計學系  
Tatung University  
Department of Digital Media Design



台灣數位媒體 設計學會  
Taiwan Association of Digital Media Design

執行單位 |



大同大學 數位媒體設計學系  
Tatung University  
Department of Digital Media Design