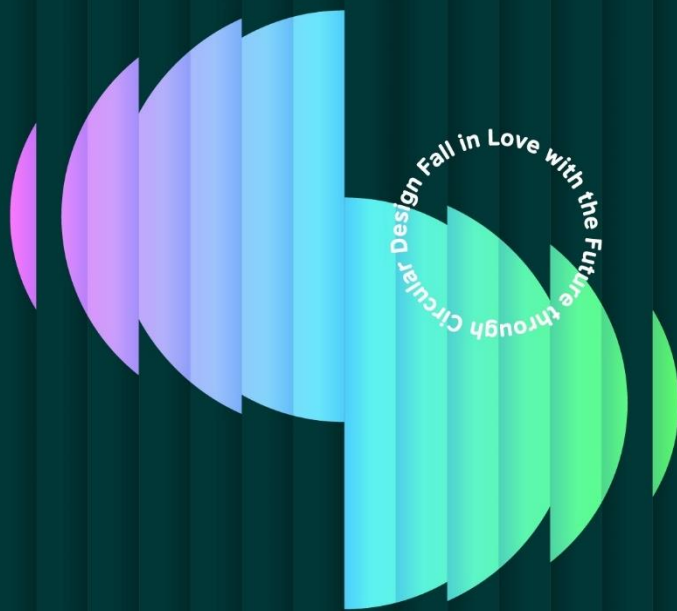


MAKING MATTERS

China Design Challenge

智造未来

循环设计挑战赛



Strategic partner



Co-organised by



智造未来循环设计挑战赛

循环设计 致你所爱的未来

去年以来，英国文化教育协会与 IM 汽车公司合作，与英国曼彻斯特城市大学艺术学院和中国的 YGT 青年环保创新计划合作，开展 "Making Matters 智造未来循环设计挑战赛"，通过以高校学生为主导的活动来激发未来青年设计师的创新潜力。

英国文化教育协会的全球项目 "Making Matters"，旨在促进有关循环设计的交流合作，在多学科的项目中探索循环经济与创新、合作、可再生等理念在建筑、设计与时尚等跨领域的碰撞与交融。我们相信循环设计使设计师能够培养新的技能及创意思维，通过设计来处理全球性的挑战及气候变化，以新的工具，新的设计思维，新的资源，新的视角及新的观念，来维系这个地球及其能源。

挑战赛获奖者和他们的项目

个人作品总冠军

铝金属生产全流程可持续探索计划

发起人 涂俊杰（中央美术学院）



信息图解：谢渊沫 MOMO 脑图工作室

该项目着眼于铝工业产生的废料——赤泥（强碱性固体废弃物，盐分含量高、资源化利用难），通过参与铝金属生产流程的各个环节，对废料进行循环利用，将带来负收益的废料转变为可以带来经济效益的生产原材料，如赤泥粉笔和赤泥颜料，通过在不同领域的表达，传达可持续的观念：如与艺术家合作传达赤泥材料在环保领域的先锋性和必要性；与著名品牌方合作将赤泥材料普及大众，例如：可口可乐公司；制作与赤泥相关的公益广告，让大众了解赤泥的来源与危害。这样不仅仅可以节省每年数以亿计的赤泥堆存费用，还能带来一定的经济效益。同时用赤泥代替原本的产品的生产原材料，还能减少自然资源的使用。

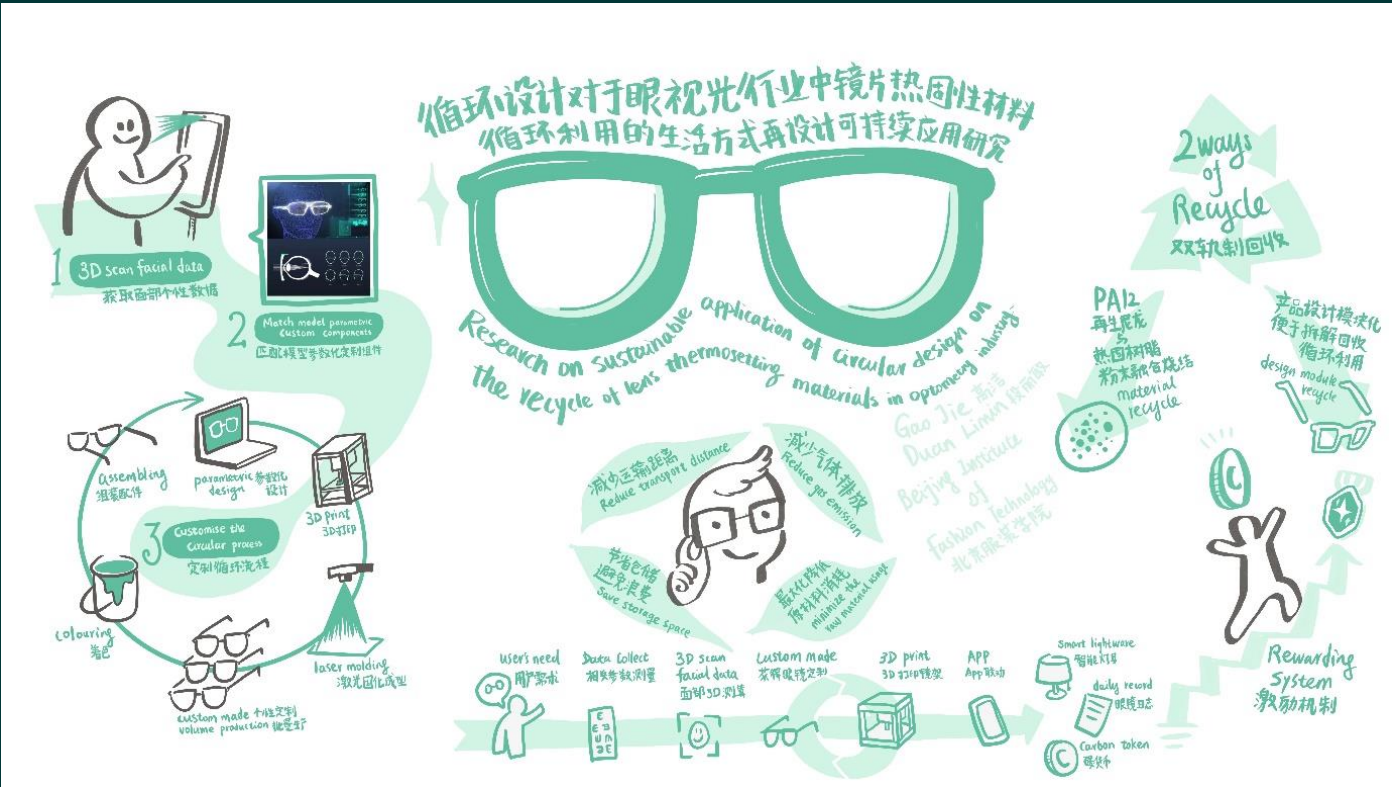
评委点评

用可乐罐来解释生命周期和生产中产生的废物很好地解释了项目的前提。看到赤泥的实验真的很有趣，用这种困难的赤泥废料创造了一个小规模的产品，这样的实操测试是实实在在的。很明显，如果这种生物产品/废物可以被重新利用，那么可以节省大量的成本，减少对环境的整体影响。—— Sarah Moriarty

这是一个考虑非常周详的项目，表现出学生很强的批判性思考能力。学生有能力瞄准一个特定的问题及解决方式，并能回应这个设计想法如何在行业里最好的应用—— Lucy Siegle

团队作品总冠军

循环设计对于眼视光行业中镜片热固性材料循环利用的生活方式再设计可持续应用研究
发起人 高洁 段丽敏 (北京服装学院)



信息图解：谢渊沫 MOMO 脑图工作室

近年来，人们对于眼镜相关产品的需求量不断增长与升级，对于镜片类相关热固性材料的消耗也将持续增长，然而热固性材料多数无法降解，且前期回收处理成本较高，该项目聚焦于眼视光行业服务中的环境污染问题，及不断攀升的青少年近视率的问题对眼镜进行了一个模块化的定制拆解，将废弃的材料进行了一个有效的回收。项目将回收废料碎碱化处理，作为 3D 打印的耗材，依据消费者的一个面部数据精准测量和打印。这样满足了青少年使用者对于眼镜产品定制化的舒适度的需求，同时也减少了因该群体对产品高频次的更换对环境所造成的一个负担，也使零售商服务升级，增强客户粘性。并且，该项目建立用户激励回馈机制，以情感化设计作为切入点，提升利益相关者的循环主动参与性。

评委点评

这组同学先是观察到了镜片和镜架的淘汰之快和处理之难，在调研中又发现了镜片在磨制过程中产生的大量废料及与此相关的水污染问题，最终的解决方案不仅考虑到了对旧的镜片和镜架的处理，更是抵达了问题的源头，考虑到了眼镜的设计、材料的选择、用户的体验以及最根本的视力保护的层面——从源头消除废弃物和污染，这样新的思考方式，能为设计从业者打开新的突破口，去创造更系统的改变。—— 范川

对于国内对镜片消耗日益增长的市场来说，这个项目具有一定的商业潜力。从比赛的过程中可以看到参赛者逐渐挖掘到循环设计带来的价值。最终的汇报中对镜片回收再利用的流程研究非常完整且深入，真正看到了可以落地的可能。—— 冯亦安

个人作品优秀奖

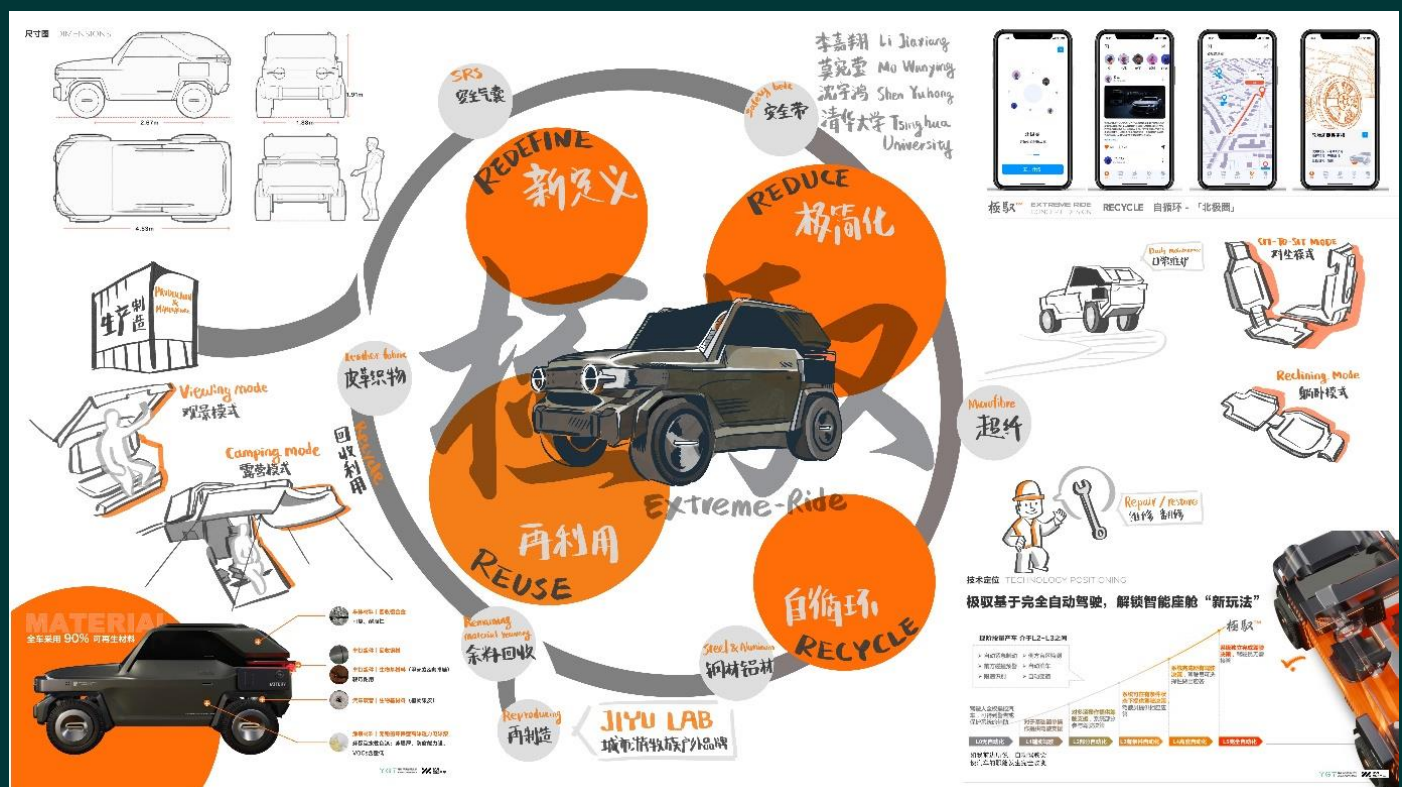
便便银行

发起人 刘芮彤 (中国人民大学)



信息图解：谢渊沫 MOMO 脑图工作室

近年来随着我国生活水平的提高，人们饲养宠物的数量逐渐增加。宠物狗在公共场所随地便溺现象大量存在，对城市居民生活环境和生态健康造成了不良影响。POO- BANK 项目的核心任务是搭建一个宠物粪便再生的循环系统，提供用户捡拾宠物狗粪便材料与投放宠物狗粪便的处理口，并结合循环设计理论，采用内置机器将宠



信息图解：谢渊沫 MOMO 脑图工作室

极驭是一辆针对 Z 世代城市游牧族设计的电动越野车，打破都市 SUV 与传统越野车间的隔阂，提出“新硬派”越野车的概念。整车采用清洁能源作为动力，助力可持续发展体现循环设计理念。用户可随时订制爱车空间，以应不同的使用场景。创新车体设计采用富有未来感的设计语言，同时大胆探索新材料、新技术、新工艺，最大限度地提高再利用率，让汽车成为第二个家。同时该项目配套设计了车内可持续周边产品（如座椅、便携箱子），以及“北极圈”app，通过线上社群链接志同道合的车友，分享可持续生活方式。

评委点评

非常完整的汽车设计流程，产出效果也很惊艳。在这个项目中能看到汽车未来发展的一个趋势——成为更有机、承载更多功能的生活空间。这种类似于“第二起居室”的生活空间能够引导城市年轻群体参与可循环的生活方式。—— 冯亦安

该项目思路清晰，充满激情，产品精彩。—— 王曦

重点推荐奖

高校校园垃圾回收激励平台

发起人 张熲 (华南理工大学)



信息图解：谢渊沫 MOMO 脑图工作室

在“回收不是最终目的，而是为了一个更可持续的未来”的理念支持下，该项目希望通过校企合作的方式打造校园绿色潮流，促进高校学生参与校园垃圾分类，并实现垃圾的有效回收和有效资源化。

项目设计了配套应用程序，学生使用小程序可以将垃圾进行分类回收，获得积分奖励，兑换校园潮品。通过这种方式，该项目提高了学生参与废物回收的积极性，并提供了获得由回收材料制成的文化和创意物品的机会，从而让用户在收获的激励下践行环保，同时，能够直观感受到企业所做的事情和努力，加入消费者共创，这本身也是一个很好的品牌认知的过程。

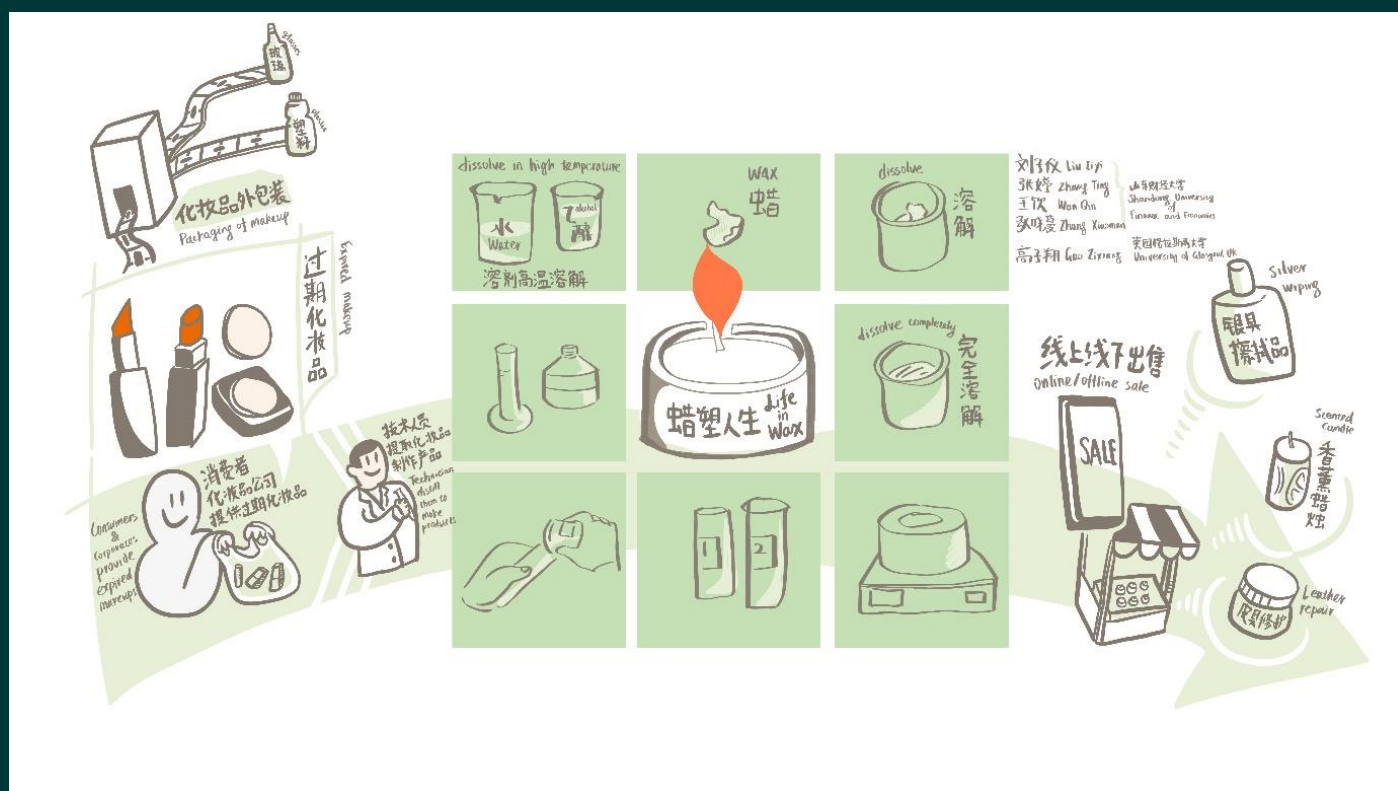
评委点评

该计划使消费者能够迅速从他们的回收行为的改变中看到切实的好处，并项目也认识到仅靠大环境影响并不能成为学生行为改变的充分动力。——Sarah Moriarty

推荐奖

蜡塑人生

发起人 刘子仪 张婷 王钦 (山东财经大学) 高子翔 (英国格拉斯哥大学)



信息图解：谢渊沫 MOMO 脑图工作室

蜡的生产过程会产生大量的废气、废渣、废水污染。即使通过标准处理，还是会对环境和人体造成一些污染。该项目以过期化妆品的污染浪费为设计的出发点，通过回收化妆品持有者和化妆品公司手中的过期化妆品中的蜡来制作香薰蜡烛，实现废物利用，环保循环，提升人们对化妆品可循环的认识。通过蜡循环，设计师连接环保者和消费者，通过小范围的实践和宣传，利用互联网的影响力连接不同的社群，并对环境保护的情况进行数据分析，加以改正，最终实现环保的目标。该项目未来将研发更先进的蜡的提取工艺，取得技术专利和知识产权实现流水作业，与全国更多的合作商进行合作，宣传蜡的循环利用理念。

评委点评

我认为这种扩展生产者责任的方式，可以在不同的地区都发挥好的作用。我认为这是一个很好的计划，它考虑到了大多数方面。—— Lucy Siegle

掌握自己的记忆存储

发起人 金弘毅 (清华大学)



信息图解：谢渊沫 MOMO 脑图工作室

着眼于如今被信息充斥的时代，该项目希望向人们阐释信息世界对环境的影响，通过重新设计存储机制，减轻存储带来的能源消耗，并让那些值得珍藏的回忆更加闪耀。参赛者在手机等移动设备中添加快捷键，让用户可

以方便地自主选择信息的生存周期，自动清除不重要的信息，从而更好地循环利用存储这一资源。此外，从用户体验角度来说，该项目可以让用户更快地找到有用的信息，成为自己回忆的主人。

评委点评

选手巧妙地捕捉到了一个非常容易被忽略的线性增长——我们对存储容量、云端虚拟空间的需求。这个需求看似无形，却不断地刺激着终端设备和基础设施的升级换代、能源和土地资源的消耗，甚至对我们的心理和精神健康也会产生负面影响。希望选手能够在目前方向性探索的基础上，向具体的技术方案再进一步。—— 范川

奖励

总冠军 - 现金奖励人民币 24000 元（含税）以及 由再生玻璃制成的奖杯

优秀奖 - 现金奖励人民币 12000 元（含税）以及 由再生玻璃制成的奖杯

重点推荐奖 - 由再生玻璃制成的奖杯

推荐奖 - 由再生果渣纸制成的推荐奖证书

除上述奖项外，智己汽车亦开展社交媒体活动，由 IM 社区车主投票选出他们最喜爱的项目。**便便银行**赢得智己车主选择奖，获得由智己汽车提供品牌合伙人 Thomas Heatherwick 设计的「Magis」旋转椅 Spun Chair 作为特殊奖品。

评分标准

社会影响力	选手应表现出他们的社会责任感和对全球挑战的关注，以及通过循环设计进行积极变革的雄心。这是挑战赛两个阶段的关键标准，应该是挑战赛的概念基础。
沟通与交流	选手应该能够表达他们的想法，展示他们的项目，并以清晰的方式与导师和评委沟通。具有良好的讲故事的能力，以便与更广泛的公众沟通，这将是一个额外的优势。这是挑战赛两个阶段中的关键标准。在第一部分，我们寻求他们对于所关注的问题进行清晰的沟通。在第二部分，需要进行阐述他们的提案作为循环设计的目的。

批判性思维	选手应展示其学习、反思和反省的意愿，以及较强的批判性思维和逻辑性能力。参赛者可以举例说明他们的批判性思维是如何发展起来的，例如，包括对比性的参考资料和所考虑的资源 and 思维方式/观点/关切的范围。
创新能力	选手应证明他们有能力开发创新产品，提供创造性的解决方案，或进行有意义的研究，并进行循环设计实践。
收获与提升	选手应通过新获得的知识和技能、加深的理解、观念的改变和实际应用的发展，展示明显的进步。这一标准将进入挑战赛的第二部分。