

國立東華大學教學卓越中心
111-2 三創教學課程成果報告書

計畫主持人：陳怡方
單位：藝術創意產業學系

目錄

| | |
|-----------------------|---|
| 壹、111-2 期末成果報告確認----- | 2 |
| 貳、執行成果總報告----- | 3 |
| 參、附件----- | 6 |

**國立東華大學-三創教學課程
111-2 執行成果報告書確認表**

| 課程/學程名稱：專題研究設計 AA | | |
|---------------------|---------------------|---|
| 授課教師：陳怡方 | | |
| 服務單位：藝術創意產業學系 / 副教授 | | |
| 班級人數：16 | | |
| 勾選 | 繳交項目 | 說明內容 |
| ■ | 本確認表 | 請確實填報，以俾利核對 |
| ■ | 執行成果總報告表-電子檔 (Word) | 字型：標楷體 (中文)； Times New Roman (英文) 行距：單行間距 字體大小：12 號字 |
| ■ | 活動記錄表 | 當期程全部活動紀錄，如講座、參訪、期末成發展等 |
| ■ | 本年度活動照片 (原檔) | 精選 8-20 張即可 (請將檔案另外上傳並控制在 20 MB 以內以便日後回報教育部) |

- 繳交期末成果報告時，請確認繳交項目是否齊全
- 本年度所有受補助課程/學程之成果報告，將上述資料匯集成冊(封面、目錄、內容、附件)，做為本期成果報告書
- 若有相關疑問，請與承辦人郭心怡助理聯繫
(#6591；imyeee@gms.ndhu.edu.tw)

三創課程-執行成果總報告

單一課程/跨領域課程

| |
|--|
| <h3>一、課程內容特色</h3> |
| 專題研究設計為因應本系畢業製作之研究與實作階段課程。本課程教學目標在於引導學生提出專題企劃、專題執行及產出之經營管理知能為主，以及培養學生具有產品企劃設計、原型製作與產品產出等專業知能，和團隊合作、提案表達與溝通能力。 |
| <h3>二、特殊創意/活動規劃</h3> |
| 創意：看見社會現況或問題，以企畫和執行尋求發展或解決的可能性 創新：以藝術性的活動與內容，嘗試形成新的觀點與做法 創生：以藝術創意產業與社會、產業進行連結與社會實踐 |
| <h3>三、教學策略/教學方法</h3> |
| 課程教學過程，促使學生形成專題團隊、分工合作、團隊協力，以在地藝術文化、文創產業、傳統產業文創化等議題，提出專題計畫並適度與產業間鏈結合作，增進透過研究實務等方法提出產品服務設計執行、經營行銷、創業實務模擬至作品成果展示溝通。 |
| <h3>四、課程/學程相關產業分析</h3> |
| 文創產業在台灣發展二十餘年，持續作為台灣社會產業轉型、以及產業體質提升的方法與內容。本課程能夠培育文創中介、研究、企畫、執行、行政、經營管理等方面的人才，對應社會文創產業、以及東台灣地方創生發展的人才需求。 |
| <h3>五、整體活動執行成果效益</h3> |
| <ul style="list-style-type: none">● 開創新穎觀念：本課程培養學生基礎能力以能與產業界連結。業界生態變化快速，能敏捷回應社會議題，且有濃厚資源執行概念。課程分三階段（期中審查、工作坊、期末審查）引進多位業師，帶給學生最新發展趨勢。● 增進教師教學效能：業師的經驗分享與案例討論，增補教師產業實務面向之不足。● 提升教師自我成長：教師以自身研究能力，對應與銜接產業界的發展，並能以研究分析進而深化產業思考。● 提升學生學習成效：做中學是本課程的重點，學生不只是被動聆聽，而必須有具體產出，成效顯著提升。● 提高學生就業競爭力：業師強調從研究、企畫到執行的過程，就是業界普遍需要的人才與能力，本課程即是這一套過程的完整訓練。● 學生參與課程產出報告與作品：各小組產出「專題製作計畫書」（期中報告）以及「專題製作成果報告書」（期末報告）各一份，學生完成作品並於藝術學院展覽廳展出「專題研究設計期末展」（2023/5/23-5/28）。 |
| 【質化指標】 （對應當初申請計畫之預期成果） |
| <ul style="list-style-type: none">● 增進學生專題實作實務之學習，培養專題經理人基本知能：班級共六個小組，分別發展出其品牌與專題名稱，「Purebring 品彼/金工 X 攝影 X 質感創作」、「妝點陶/壽豐原土手作 |

陶」、「和暖工作室/高齡長照藝術活動策劃與社會行動」、「聆心/繪本製作」、「好不好/手帳 X 生活 X 茶」、「畢籌組/瀾後·然後：從水滴到漣漪的擴散效應」，完成專題的研究、企畫與執行。

- 蒐集本課程相關實務分析，提供系課程調整之參考，以契合本系學生因應產業需求之學程：本課程為本系更改畢業製作時程後（由原本的共三學期、約一年半的時間，調整為共兩學期、約一年的時間）第一屆實施的課程班級。最大的差別在於，過去從研究、企畫到執行的過程，是以一年的時間完成，本次卻必須在一學期（四個月左右的時間）完成，相當考驗教師的教學引導、以及學生的研究、企畫、執行能力，同時也可能造成專題的深度與廣度的不足，以及與業界銜接的困難。經過此一過程，形成未來檢討的基礎。

【量化指標】（對應當初申請計畫之預期成果）

- 80%修課學生參與移動教學/訪查 1 場次以上：以邀請業師到校內的方式，取代全體學生移動到校外的方式進行，共 2 場。2023/4/10 邀請三位業師（玩美文創設計工作室創辦人連國輝、新旺集瓷執行長許世鋼、國立臺東專科學校創意商品設計科徐啟賢主任），辦理專題製作計畫審查，2023/5/29 邀請三位業師（新旺集瓷執行長許世鋼、國立臺東專科學校創意商品設計科徐啟賢主任、永續糖 re/共同創辦人林靖倫），辦理專題製作執行審查。
- 80%修課學生參與專家工作坊 1 場以上：2023/5/1 邀請業師連國輝（玩美文創設計工作室創辦人），辦理視覺應用實戰工作坊。
- 100%修課學生產出學期報告 3 案以上：班級共六個小組，分別產出「專題製作計畫書」（期中報告）以及「專題製作成果報告書」（期末報告）各一份，共 12 份。
- 學期成果發表活動 1 場以上，推廣教學成果：辦理「專題研究設計期末展」（2023/5/23-5/28），學生專題作品與報告書於藝術學院展覽廳展出。（與專題研究設計 AB 班/張淑華老師共同指導學生完成展覽）

六、多元評量尺規

無

七、學生整體意見與回饋（整體活動滿意度、文字意見回饋等）

- 能夠跟業界有合作機會。
- 對於議題討論 自由度高。可以詢問老師問題、聽其他同學的想法。
- 上課定時和老師進行討論，了解我們畢製的最終產品和目標。課程有助推進計畫書進度。
- 課程安排有條理，有固定進度，知道每週要做什麼，不會導致拖延。
- 希望時間可以再拉長一點，不用這麼趕。

| | |
|---|--|
| <p>八、檢討與建議</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 本期活動的執行困難處及問題：無。 ● 對教學過程有何改善或精進之處，調整課程或教學目標：計畫經費挹注對於課程教學資源的增強是非常大的幫助，也因此對於教學方向可以有更寬廣的思考與規畫。 | |
| <p>九、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 「妝點陶」組別於期末審查後，受邀前往參與鶯歌四代傳承的品牌「新旺集瓷」(The Shu's Pottery/ Cocera) 的年度活動(2023年10月舉行)。 2. 「妝點陶」組別學生自主申請前往宜蘭傳統藝術中心黃舉人宅展出(2023年8月)，畢籌組申請全班總展於臺北市花博流行館展出(2023年12月)。 3. 全班至少兩組將於嘖嘖平台進行募資(妝點陶、畢籌組)。 | |
| <p>十、活動精彩剪影 (請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)</p> | |
|  |  |
| <p>2023/5/29 專題執行審查 (藝術學院展覽廳)</p> | <p>專題執行審查「Purebring 品彼」(金工創作)</p> |
|  |  |
| <p>專題執行審查「OOTB」(原創生活用品)</p> | <p>專題執行審查「趣動桌遊」(護水社會議題)</p> |

活動紀錄表

| | |
|------|---|
| 活動主題 | 專題製作計畫審查 |
| 活動時間 | 2023年4月10日13時00分至17時00分 |
| 活動地點 | 藝術學院A104教室 |
| 主講人 | 玩美文創設計工作室創辦人連國輝、 新旺集瓷執行長許世鋼、 國立臺東專科學校創意商品設計科徐啟賢主任 |
| 參與人數 | 44人 |
| 活動內容 | <ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 12:00-12:20 評審抵達 12:00-12:40 同學集合準備 12:40-13:00 評審、教授、同學入座 13:00-13:05 開場說明 ※ 每組報告時間為15分鐘，含9分鐘報告、5分鐘問答及1分鐘換場 13:05-13:20 組別1_共酪 13:20-13:35 組別2_品彼 PureBring 13:35-13:50 組別3_原器 13:50-14:05 組別4_和暖工作室 14:05-14:20 組別5_妝點陶 14:20-14:35 組別6_博康地 14:35-14:50 組別7_趣動桌遊 14:50-15:00 中場休息 15:00-15:15 組別8_煦願 15:15-15:30 組別9_好不好 15:30-15:45 組別10_聆心 15:45-16:00 組別11_畢籌組 16:00-16:15 組別12_OOTB 16:15-16:30 組別13_有蝠 16:30-16:45 評審、老師總評 16:45-17:00 收尾場復 ● 講座重點與預期助益 評分要點共分為下列5項： 1. 專題之創新性及可行性：10% 2. 文創主題分析完整性：20% 3. 產品/服務及其活動行銷企劃：30% |

| | <p>4. 與畢製範疇藝術、產業在地方之連結度：20%</p> <p>5. 經費編列合理性：20%</p> | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|---|------|------------|----------------|---------------|--------------------|---------------------------------|-----------------|------------------------|-------------------------|--------------------------------------|--------------------|---|
| <p>活動回饋 與 成效</p> | <p>● 意見與回饋</p> <p style="text-align: center;">國立東華大學 111學年第二學期 藝術創意產業學系 第11屆畢業製作 專題計畫審查意見回復表</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">審查意見</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">審查意見處理情形回復</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1. 蠟雕工藝-導入3D建模</td> <td style="text-align: center;">這週三會再和淑雅老師做討論</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2. 首飾設計-結合複合媒材-多樣化</td> <td style="text-align: center;">專題是以Purebring純銀飾為主軸，沒有考慮複合媒材的部分</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3. 商品與在地(花東)做結合</td> <td style="text-align: center;">三系列會結合花東特色動物與花東山海意象做設計</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4. 商品設計與故事做結合/行銷方式與具體目標</td> <td style="text-align: center;">以在Purebring的ig持續進行中/還在規劃中，目前會先以社群做販售</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5. 產品定位(小眾，價低)-利潤呢</td> <td style="text-align: center;"> <p>(1)由於工具，工作坊成本低，才能壓低價格，而且我們每件產品都是以成本的4到5倍的價格，所以並不太會有利潤不足的問題</p> <p>(2)在企劃書中C區往B區發展，是因為當工作坊和工具的品質提升，成本自然也會提升，價位自然也會上升</p> <p>EX:以鴉吊墜為例:成本-材料加工錢約500元 定價500*4或5=約2000-2500元</p> </td> </tr> </tbody> </table> | 審查意見 | 審查意見處理情形回復 | 1. 蠟雕工藝-導入3D建模 | 這週三會再和淑雅老師做討論 | 2. 首飾設計-結合複合媒材-多樣化 | 專題是以Purebring純銀飾為主軸，沒有考慮複合媒材的部分 | 3. 商品與在地(花東)做結合 | 三系列會結合花東特色動物與花東山海意象做設計 | 4. 商品設計與故事做結合/行銷方式與具體目標 | 以在Purebring的ig持續進行中/還在規劃中，目前會先以社群做販售 | 5. 產品定位(小眾，價低)-利潤呢 | <p>(1)由於工具，工作坊成本低，才能壓低價格，而且我們每件產品都是以成本的4到5倍的價格，所以並不太會有利潤不足的問題</p> <p>(2)在企劃書中C區往B區發展，是因為當工作坊和工具的品質提升，成本自然也會提升，價位自然也會上升</p> <p>EX:以鴉吊墜為例:成本-材料加工錢約500元 定價500*4或5=約2000-2500元</p> |
| 審查意見 | 審查意見處理情形回復 | | | | | | | | | | | | |
| 1. 蠟雕工藝-導入3D建模 | 這週三會再和淑雅老師做討論 | | | | | | | | | | | | |
| 2. 首飾設計-結合複合媒材-多樣化 | 專題是以Purebring純銀飾為主軸，沒有考慮複合媒材的部分 | | | | | | | | | | | | |
| 3. 商品與在地(花東)做結合 | 三系列會結合花東特色動物與花東山海意象做設計 | | | | | | | | | | | | |
| 4. 商品設計與故事做結合/行銷方式與具體目標 | 以在Purebring的ig持續進行中/還在規劃中，目前會先以社群做販售 | | | | | | | | | | | | |
| 5. 產品定位(小眾，價低)-利潤呢 | <p>(1)由於工具，工作坊成本低，才能壓低價格，而且我們每件產品都是以成本的4到5倍的價格，所以並不太會有利潤不足的問題</p> <p>(2)在企劃書中C區往B區發展，是因為當工作坊和工具的品質提升，成本自然也會提升，價位自然也會上升</p> <p>EX:以鴉吊墜為例:成本-材料加工錢約500元 定價500*4或5=約2000-2500元</p> | | | | | | | | | | | | |

國立東華大學
111 學年第二學期 藝術創意產業學系
第 11 屆畢業製作 專題計畫審查意見回復表

| 審查意見 | 審查意見處理情形回復 |
|---|---|
| 1. 簡報增加頁數。藝術陪伴課程的材料工具建議自行準備。 | 好的，簡報頁數確實不足，我們會再加強簡報內容和頁數。 藝術陪伴的材料，基於環保的概念，本團隊會先親自訪視、詢問該機構有哪些現有素材，我們可以媒材再利用，放入我們設計的教案課程，而需購買的材料部分，由於我們並非自己開設工作坊，而是踴點式進入機構，因此我們不打算自行準備公共用具，而是會根據合作機構的教具需求開出清單，連材料品項、購買地點都開給該機構的負責人進行處理。 若是該機構提出給我們經費由我們親自購買，我們也會接受這樣的材料準備方式！ |
| 2. 企劃社會活動及商品開發，可參考規劃類似部落工作假期的陪伴工作假期活動，活動參與者再寄回「明信片-長輩的限時批」。 | 原先設計的活動，收到「限時批」的長輩為寄送者本身認識的長輩對象，會這樣安排是基於成長出社會後鮮少與家人長輩聯絡，而長輩也許不會用智慧型手機因此也沒辦法發送電子訊息或郵件來表示關心和思念，因此我們的活動設計對象為聯繫人與認識的長輩。查閱部落工作假期相關資料後，認為這種團隊合作模式可以在未來本團隊更大規模企劃的方式。 |
| 3. 發送問卷，目前徵得 126 則回覆，其內容分析重要，可以是課程與活動設計開發的依據。 | 謝謝評委的建議。我們有將收到的回覆抓取有具體性的留言來分析，此部份放在企劃書第 22 頁，消費者分析之處。 |

國立東華大學
111 學年第二學期 藝術創意產業學系
第 11 屆畢業製作 專題計畫審查意見回復表

| 審查意見 | 審查意見處理情形回復 |
|--|---|
| 1. 專題取材為壽豐土，產品開發之使用者情境，再評估類似產品構想具吸引之族群為誰，外來遊客與本地人之潛力性如何？ | 食器的設計以可融入日常生活、適合裝米飯、家常菜及茶水為出發點，目標客群為會在家中下廚的人及想珍藏花蓮風光的外地遊客；新增的飾品系列，主要客群也會以遊客為主，他們可帶著有花蓮印記的飾品，去造訪更多地方。遊客在旅行途中常會購買伴手禮或紀念品留念，使用在地材料製作的工藝品，對遊客應別具紀念價值；本地人可能會對在地的事物較為習以為常，而對使用在地材料的產品購買意願會較低。 |
| 2. 外部合作，以嘉茗茶園為主，目前開發之杯具，似較非以茶具為主，二者之關聯及加值性為何？ | 攜帶式茶具改為展示用，將取消與茶廠的外部合作。 |
| 3. 土材料來源，是否是以支撐食器餐具之生產，品項可考量可行性適度調整。 | 原土主要用於灰釉，材料量在產品製作上尚可支撐；此外，原定要量產的攜帶式茶具會取消，改以胸針、耳飾等小配件替代，使用的土會減少，便得以支撐更多食器的製作。 |
| 4. 加強論述在地素材陶器，ESG、SDGs，永續環保，淨零碳排。 | 環保與永續或增進社會福祉等議題並非妝點陶的企畫主軸，若做過多論述將會模糊焦點。生產過程無法達成淨零排碳，但使用在地原料可減少原料運輸，降低碳排放。 |
| 5. 花蓮蜜香紅茶的結合？ | 攜帶式茶具改為展示用，將取消與茶廠的外部合作。 |

國立東華大學
111學年第二學期 藝術創意產業學系
第11屆畢業製作 專題計畫審查意見回復表

| 審查意見 | 審查意見處理情形回復 |
|--|---|
| 1.主題方向過多會有所混淆。可將花蓮瀕危動物保育與自我探究系列繪本，整合為一系列相關的繪本商品。 | 經討論後繪本產品在這學期改成自我探索主題。 |
| 2.行銷方案之目標宜再明確訂定量化項目。 | 已更改，經過討論決定繪本賣出份數固定一個月5本，如果沒有達到會放到網購平台進行售賣。 |
| 3.著重繪本世界觀的建構設定，也可用隱喻手法的應用串連兩個主要方向的繪本。 | 兩本繪本各自的主要角色都會以彩蛋的方式相互融入，也會出現有相關連的場景，封面封底也有做設計呼應。 |
| 4.故事腳本為何？相對應的角色形象設定、背景元素風格、分鏡構成等，進度需加快。可再思考週邊商品設計的獨特感。 | 繪本文字草稿已處理，圖繪草稿進行中。周邊商品在這學期會是手作明信片 and 相框明信片，暑假時段會再開發繪本相關周邊。 |
| 5.專題之創新性為何，建議補充在緣起與目標。 | 專題周邊採用創新的形式拼貼，並與電腦繪圖及手工素材結合，是本小組的特色。 |
| 6.風起蟄途宜補充如何蒐集及了解相關生態動物以轉化至繪本創作/幻想出走主軸特色不明顯，建議補強。 | <風起蟄途>資料將在暑期蒐集完整，而<幻想出走>會再構思如何表明主軸特色，且會在繪本前頁添加前言及摘要，讓讀者閱讀時更加理解。 |

國立東華大學
111學年第二學期 藝術創意產業學系
第11屆畢業製作 專題計畫審查意見回復表

| 審查意見 | 審查意見處理情形回復 |
|--|--|
| 加強企劃動機的邏輯性，從而導引出專題主軸。 | 我們會綜觀企劃書中的背景、動機與目兩項，並將兩者內容重新整合。 |
| 報告 手帳為載體，茶是主軸，以手帳引茶文化之推廣，主軸企劃請在考量主從關係。 | 載體一詞可能具誤導性，本意是以手帳為主題與媒介，並融入在地茶，主次關係為手帳為主茶文化為輔，會再考量用詞。 |
| SWOT策略分析補強，應再轉化為作法。 | 我們會根據已有的SWOT分析架構，再補強交叉分析，提出策略作法。 |
| 目標客群設定太廣。 | 目標客群考量手帳的創新性與插畫風格後進行修正，將目標客群進行以下調整 1. 好好生活 13-35歲 2. 好好學習 13-18歲 3. 自定義好不好 18-35歲 |
| 自用？送禮？ | 我們認為手帳是個人化性質的產品，因此會以自行使用為主要購買動機，將產品命名為禮盒係指產品規格為一組合進行販售，並無強調送禮之意。 |
| Daily茶 365天/14天/訂閱式/聖誕例數禮盒。 | 訂閱制需要強大的後台技術支撐，處理會員資料、金流、運送與運費問題等，經考量後超出團隊的技術能力與成本規劃，因此不予參考。 |

國立東華大學
111學年第二學期 藝術創意產業學系
第11屆畢業製作 專題計畫審查意見回覆表

| 審查意見 | 審查意見處理情形回復 |
|---|---|
| <p>1.展覽主題延伸子題時，子題與觀者聯想、轉換之聯想頗遠。各組主題與子題之連結性再加強。</p> <p>2.注意整合主題故事性敘述，並兼顧同學與作品獨特性。例如作品是水滴，投射在觀眾的心湖，激起陣陣漣漪回響…。又或者那年盛夏的洗禮，來自四面八方的我們，像花蓮午后的陣雨，點點滴滴落在花蓮各個不同的區域，…。衍化為專題企劃。並據以提出相呼應的主視覺與海報設計等。</p> <p>3.因為在花蓮，我們才能遇見、發現、完成。不一定要押韻，但要有意境與詞境。</p> <p>4.展區的主題，可結合花蓮的特色。</p> <p>5.花蓮的水滴？基隆或宜蘭的雨？</p> <p>6.花蓮的海岸線去發想？</p> <p>7.分區的命名，可否符合各組的主題及內容。</p> <p>8.是否可以刪除「然後」，感覺有點多餘。</p> | <p>1.會從標語方面下手，分區名稱再加強。</p> <p>2.目前正在整理。</p> <p>3.會改成轉變跟呈現</p> <p>4.其實有結合，但似乎不太明顯，目前還在努力找到讓他明顯的方法。</p> <p>5.會再找出差異性，或直接讓觀者無法聯想。</p> <p>6.好主意！有想過可以把海岸線轉化成創作過程，但還是以和主題相關為主。</p> <p>7.可以的，這是必須，但我們目前還在努力。</p> <p>8.然後的定義是延續展覽中各組的專題內容，感覺少了的話理念會傳達不明。</p> |

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



專題製作計畫審查開始



三位校外審查委員連國輝、徐啟賢、許世鋼
(由左至右)



畢籌組說明規則



場下同學聆聽報告與審查意見（組別聆心）



場下同學聆聽報告與審查意見（組別和暖工作室、好不好）



畢籌組計時與場控

| | |
|------|--|
| 活動主題 | 視覺應用實戰工作坊 |
| 活動時間 | 2023 年 5 月 1 日 12 時 00 分 至 17 時 00 分 |
| 活動地點 | 藝術學院 A211 教室 |
| 主講人 | 連國輝/玩美文創設計工作室創辦人 |
| 參與人數 | 44 人 |
| 活動內容 | <ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 <ol style="list-style-type: none"> 1. 講者講授「企業識別系統 CIS」，以引導學生思考各小組的品牌核心概念，以及專題的主軸。 2. 各小組以企業識別系統的概念與案例，開始進行小組主視覺的構思。 3. 各小組以前述發想為基礎，開始進行主視覺設計的實作。 4. 各小組上台發表主視覺概念與設計，並由講者進行講評。 5. 提問與回應。 ● 講座重點與預期助益 <ol style="list-style-type: none"> 1. 講座內容分為以下四個部分：企業識別系統、視覺識別系統 VI、視覺識別系統案例、平面設計準則。 2. 學生能清楚分辨：品牌、商標、核心概念標語等，並具體運用在其小組專題的主視覺設計上，同時藉由立即的實作來發現和解決問題，完成作品。 |

活動回饋
與
成效

- 意見與回饋
- 1. 世界第一套最完整的 CIS 是於西元 1956 年由設計師 Elito Noyes 和 Paul Rand 為 IBM 公司所規劃設計。
- 2. 視覺識別系統(VI)：CIS 企業識別設計系統裡的重要一環，最具有強烈的傳播力和感染力。將品牌的核心理念及傳達給大眾的抽象訊息，轉換為視覺元素和色彩，讓大眾看到特定的元素&色彩能識別此品牌，也代表了企業品牌的形象個性。
- 3. 好標誌,如何好? 簡單、親切、耐久、獨特、令人難忘且搭配性高。
- 4. 品牌的靈魂來於自它的商標。
- 5. 找出標誌過目不忘的元素。
- 6. 文化及故事是創意的來源。
- 7. LOGO 的大小與適切性。
- 8. 商標設計的七個要素。
- 9. 2023 年 VI 設計趨勢。

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



講者連國輝/玩美文創設計工作室創辦人

設計案例分析/臺灣高鐵



企業識別系統、應用與案例分析



小組主視覺設計發表與講者評圖/妝點陶小組