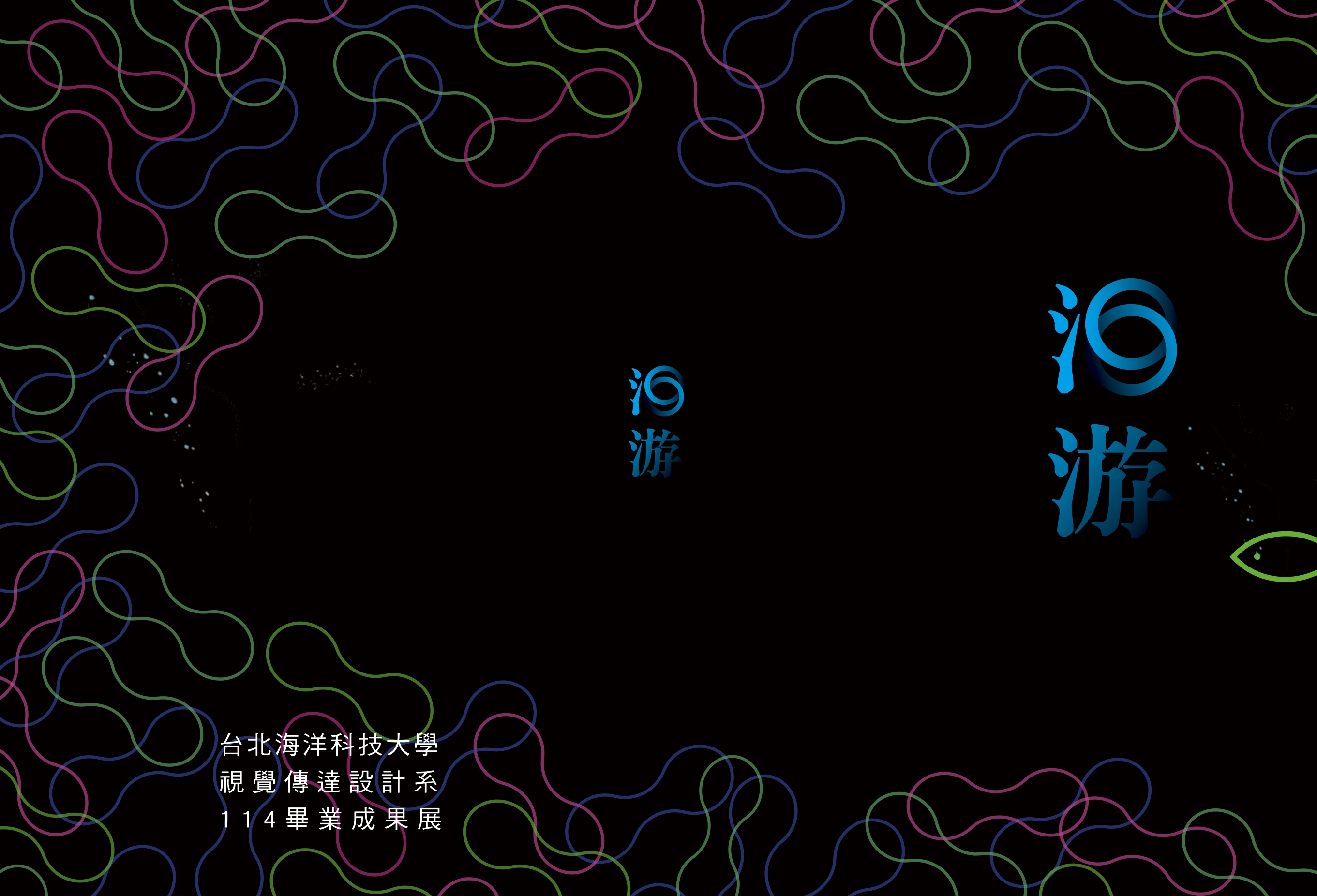


The background is black with a pattern of colorful, wavy, overlapping lines in shades of blue, green, and pink. In the bottom right corner, there is a small, stylized eye icon with a green outline and a yellow dot.

洄
游

洄
游

台北海洋科技大學
視覺傳達設計系
114 畢業成果展



01

系所介紹

發展特色
課程規劃
專業教室

02

序

校長序
院長兼主任序
總指導序
師資介紹
畢業籌備會

03

形象規劃

識別系統

EVENTS

04 專題小組

抓皂趣

讀葉

不玩美

便解

酷貓工作室

熊PAW

憶好

鈴鈴薯

洋光

艾絲可淋

涂大

黑糖剉冰

行星奇遇

05 版權頁

系所介紹

發展特色

課程規劃

專業教室

發展特色

近年來文創產業與視覺設計的蓬勃發展趨向，本系以「新視傳承、設計領航」作為本系首要發展方向，以培養「商業設計」與「影視設計」兩大模組之專業人才為目標，視覺傳達設計及應用領域專業技術人才之需求甚殷，學生就業市場增加，本系掌握產業需求與趨勢。

本系以「商業設計」與「影視設計」兩大模組為主軸，領域以文創美學、視覺設計為核心，因而著重於培育全方位文創設計人才，是本系目的之所在，在文創應用、專業技術與市場脈動等發展趨勢不斷變化之下，如何讓學生即時掌握產業發展動態與未來設計趨勢，並在校培養獨立思考、分析、判斷等基本思維能力，專業上多元學習，使學生具備技術、創造及美感能力，加上實務各種演練及研習講座，使學生在未來無論升學、就業或創業，可多方自由選擇。

因此本系發展目標與知識發展、技術之關係如下：

- 1.本系發展重點特色以「商業設計」與「影視設計」為兩大主軸，落實課程相關專業核心課程與專業教室之規劃，培育學生專業知能與人文思想，養成全方位跨平面、立體、多媒體領域之設計專業人才，符合就業市場之需求。
- 2.積極規劃與業界合作，引入更多資源、經費和經驗，辦理校內實習場所，並規劃實務講座，邀請國內外文創與設計知名大師舉辦設計研習。
- 3.強化學生證照輔導考試，每學期定期舉辦校內、外成果展，並強化設計競賽與產學合作，以提升視覺設計之實務能力與競爭力，並明訂專業實習和畢業門檻之規定。

課程規劃

目標策略

本系的教學目標與策略，以養成學生基本操作、專業實務、專業知識、職業倫理道德、進路導向、人文素質，配合社會變遷及地區產業界互動、發展特色。以培育「專業技能實務能力、藝術美學思維能力、文化產業表現能力、整合多元運用能力、倫理人文素養能力、團隊合作執行能力、問題解決思考能力、提案撰寫報告能力、語言傳達溝通能力與設計創意發展力」等十項核心能力為目標。

核心能力指標

依本校教育目標與辦學理念「專業、忠誠、勤奮、堅毅、服務」精神，與秉持教育培育「五星人才—專業之星、務實之星、創新之星、服務之星、樂活之星」目標，訂定本系課程規劃學生基本能力 STIP (Skills, Thinking, Integrating, Planning) •從規劃課程內容、專業技術與人文藝術的培養，為了協助學生自我學習成效的掌握能力，可提供未來生涯規劃發展之參考，以產業之能力需求將課程分為兩大模組「視覺企劃設計」、「媒體影視設計」，為本系設計專業課程發展重點，強化學生視覺設計實務技術能力，視覺設計創造思考能力，視覺設計執行企劃能力之專業人才。



專業教室

立體造形設計教室/3D Plastic Design

讓學生具備包裝構成設計的基本觀念，對於材質、結構、編輯、立體感、質感與構圖表現的能力，增進包裝專業構造之審美知覺，進而發揮制設計應用與創作。

專業影視攝影棚/ Video Studio

提升學生錄影、影片製作節目製作能力，助益就業及創業之發表，加強各項影視創作專業學術科知識與執行能力之養成，強化實務操作之技術。

專業商業攝影棚/Photography Studio

提升學生攝影能力，助益就業及創業之發表，加強各項影像創作專業學術科知識與執行能力之養成，強化實務操作之技術。

3D跨域創客工坊 / 3D CROSS-DOMAIN MAKER WORKSHOP

提供學生實作的場域與設備，除了學習各項 3D列印媒材特性，更提升3D列印設計教學質量，配合文化創意設計與立體構成等課程，強化跨領域的統整、運用能力，熟悉平面設計相關媒介的理論，藉以提升及創造文化藝術之產能。

設計繪畫教室/ Professional Design and Drawing Studio

本教室主要為素描與繪畫之教學使用：使學生對繪畫媒材與技巧有基本概念，運用觀察，分析組構表現等手法切入設計，將抽象意念體成形支援動態素描平面媒材表現於展示教學功能。

平面設計教室 / Graphic Design Studio

提供學生實作的場域與設備，配合文化創意設計、構成、企業識別等課程，強化跨領域的統整，運用能力，熟悉平面設計相關媒介的理論、設計、操作、產製等流程，並構成完整的文化藝術產銷模式，提升及創造文化藝術之產能。

創意設計專業教室 / Creative Design Professional Studio

培善學生電腦繪圖及編修之專業能力，提高未來求職接軌之可能，提升學生多元設計能力，競賽成果展之發表。



序

校長序

院長兼主任序

總指導序

師資介紹

畢業籌備會



校長 呂曜志

美國密蘇里大學哥倫比亞分校 經濟學系 博士



校長序

本校教學重視理論與實務的結合，並整合科技與人文因素，確保學生能夠順利融入本地及國際環境，為未來的進修和職業發展奠定堅實基礎。創新設計學院視覺傳達設計系一直以來秉持「新視傳承、設計領航」的理念，提供豐富的教學資源和美學教育，致力於培養學生進行分析、思考、判斷和創造的設計能力，使學生具備多樣化的潛力和專業技術，以應對市場的多元發展趨勢。希望學生能發揮自己的才能，大膽追求美好的未來。

設計是一種有目的性的創作行為，其核心在於解決問題，讓生活更便利和美好。每位學生的未來皆是寬廣而無可限量，而設計領域更是浩瀚無垠。學校提供多項教學支持，鼓勵同學積極探索和實踐，並透過不斷學習與成長提高自己。同時，藉由師長適時的指導，充分發揮教育的啟發和培育作用，使學生在未來社會中擁有更強競爭力與後盾。

本刊收錄視覺傳達設計系「114級畢業專題製作」同學之設計成果；從專刊中能看見本屆同學們的創意思法，生動的用作品呈現出來，希望同學們都可以有更多機會展現才華。在此本人十分肯定且與有榮焉，期許即將畢業的學子們再接再厲、再創佳績。

院長兼主任序



洄游，這個主題代表著同學成為一位成功的設計師的起點，在設計的過程中，設計必須經歷波折與挑戰，最終回歸到設計的初心。每個設計作品都是一次設計的探索，從設計的主軸中，淬鍊出設計的主題及元素，再從中找到創意的火花，過程中歷經市場的挑戰與磨練，而不斷成長與蛻變。洄游不僅是對自己過去的回顧，更是對未來的展望。只有不斷回歸及自我成長，才能創造出傑出的作品及個人價值。讓我們一起踏上洄游之路，尋回設計的源頭與初心，迎接蛻變後的歸來。

教授兼創新設計學院院長兼系主任 **呂廷倫**
美國奧克拉荷馬市大學M.L.A.研究所 碩士



總指導序



學習帶來力量；豐富自己

洄游的定義，是一場從起點出發、歷經波折再回歸的旅程，設計創意過程上上下下，好像每位同學天天都在做同樣工作一般。眼前不斷變化的圖像，您看見一樣或是不一樣？114級畢業專題製作的同學，一次又一次的專題審查，在數不清日夜顛倒的日子中，歷經多次的修改重新發想，工作溝通的過程中，原本就是從許多平凡中演化而來，就像本屆畢業專題的主題「洄游」一樣，同學分享手上的工作，儘管大家共同的步調結果和每個人心中想像的不盡相同，然而每個人都能努力去影響別人和自己，將不可能轉變為可能，過程也許充滿了衝突~但也同時擁有極大的創意潛能，在製作的過程中，學習面對周遭判斷及包容不同的創意。

最終，是在豐富自己！

助理教授 兼總指導老師 **洪忠聖**
大同大學 設計科學研究所 博士

師資介紹



榮譽教授
陳合成

美國密蘇里州FONTBONNE學院藝術 碩士



演藝時尚事業管理系副教授兼系主任
王家琪

國立中興大學中國文學系博士畢



專任副教授兼新媒學位學程主任
劉玲利

美國紐約大學N.Y.U.藝術 碩士



創新設計學院兼視傳 系助理
余孟勳

臺北市立大學學習與媒材設計學系 學士



新媒體學位學程 系助理
萬恣紜

台北海洋科技大學 視覺傳達設計系 學士

畢業籌備會



畢籌會總召
朱哲緯



畢籌會副總召
熊正翔



畢籌會總務
丁昱喆



畢籌會形象美編
梁軒瑄



畢籌會文書
魏銘萱



畢籌會場務
宋羿淇



畢籌會公關
黃熾瑄

形象規劃

識別系統

汨游



洄游

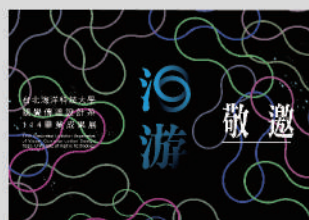
洄游，是一場從起點出發、歷經波折再回歸的旅程。
就像魚類逆流而上，只為尋回誕生的源頭，我們的創作與學習，也在不斷嘗試、失敗與累積中，找到屬於自己的方向。
這是一場與自我對話的過程，一次對初心的回望。洄游，不只是回來，更是蛻變後的歸來。



總編輯

梁軒瑄

周邊設計



標準字設計

汨
游

汨
游

汨		
游		

汨游

汨	游		

色彩應用



C:85 M:75 Y:0 K:0



C:40 M:90 Y:25 K:15



C:65 M:5 Y:100 K:0



C:100 M:0 Y:0 K:5

04

專題小組

抓皂趣

讀葉

不玩美

便解

酷貓工作室

熊PAW

憶好

鈴鈴薯

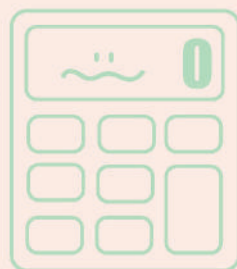
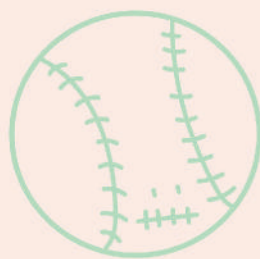
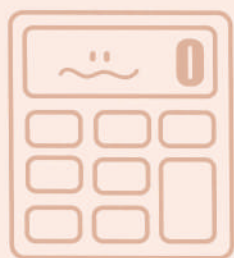
洋光

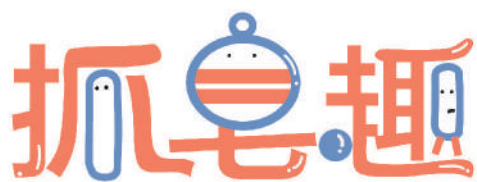
艾絲可淋

涂大

黑糖剉冰

行星奇遇





抓皂趣

以趣味為核心，抓住每一刻清潔的樂趣，讓洗澡成為一種享受，透過創新設計與獨特造型，增添視覺與嗅覺的驚喜感，讓日常清潔變得更有趣，創造專屬於你的放鬆時刻。



梁軒瑄
Hsuan-Hsuan Liang



設計理念

抓住每一刻清潔的樂趣，讓洗澡成為一種享受。

為了使新手爸媽有個不同抓周體驗，透過創新造型設計與互動體驗，讓清潔充滿樂趣，提升生活儀式感。以多元設計打造獨特視覺享受，使洗澡不再只是日常清潔，而是一種放鬆與享受時光。



製作動機

動機與目的-創新設計體驗

傳統抓周儀式承載著文化意義與祝福，多數形式較為固定，缺乏新穎的體驗感。我對傳統習俗活動深感興趣，並觀察到許多滿歲新生兒的抓周過程，因此希望透過創新設計，為抓周帶來不同的體驗，讓這項文化不僅保留原有寓意，也能融入趣味性與互動感，使參與者更能享受其中，進而提升傳統習俗的吸引力與延續性。

設計說明

設計理念-逗趣可愛

透過造型與互動體驗，讓傳統抓周活動更加有趣，提升參與感與儀式感。以逗趣設計打造獨特視覺享受，使抓周不再只是單純的習俗，而是一場充滿驚喜與回憶的體驗。讓新手爸媽在陪伴寶寶成長的同時，也能將這份歡樂與祝福帶回家，創造珍貴的家庭回憶。





周邊商品

產品訴求

產品以「抓皂趣」為核心概念，結合抓周傳統與趣味設計，打造獨特的清潔體驗。肥皂造型以象徵不同職業與興趣的物品為靈感，讓使用者在日常清潔時，也能感受選擇未來方向的樂趣。包裝採用壓克力透明半圓設計，完整呈現肥皂造型，提升視覺吸引力，還能保護產品，增強收藏與展示價值。





看似無害，實則致命

植物，常被視為自然的象徵，柔和、寧靜，甚至療癒。但在這些綠意盎然的表象之下，潛藏著不為人知的危險。一些植物外觀無異於常見花草，卻蘊藏劇毒輕則引發幻覺、重則奪人性命。



朱哲緯
Che-Wei JU



設計理念

以「毒葉」為主題，探討自然中那些外表美麗卻潛藏危險的植物。設計靈感來自它們的雙重特性——柔美與毒性共存。品牌希望以視覺與知識的融合，提升人們的警惕性，並從毒性植物中感受到大自然中的多樣性。



製作動機

台灣位於熱帶及亞熱帶，因為氣候適宜植物也因為如此繁衍容易，所以種類極多，相對來講有毒的植物自亦不少，許多人對日常生活中潛藏的毒性植物缺乏認識，導致誤食或接觸造成危害。為此想做出小型的說明書來提高人們對毒性植物辨識能力與警惕性，同時展示它們的特徵和用途。

設計說明

以自然界中的有毒植物為主題，製作一本以「毒葉」為名的小型說明書。以比較常見卻鮮為人知具毒性的植物，搭配簡潔的文字介紹，引導觀者重新認識這些「看似無害，實則致命」的存在。



龍葵

天南星 (Arisaema consanguineum)

科別: 天南星科
Family: Araceae

型態: 多年生草本(具地下塊莖)
分布: 台灣中低海拔山區林下潮濕處常見

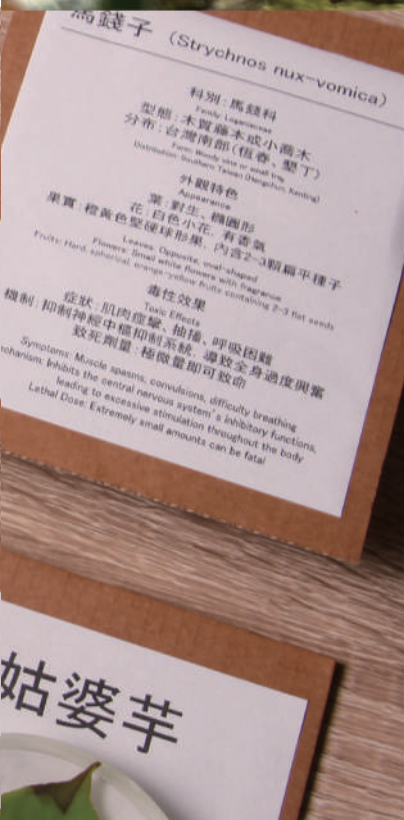
Form: Perennial herb (with underground corm)
Distribute: Common in moist forest understoreys at low to mid-elevations in Taiwan

外觀特色

葉: 羽狀或掌狀放射排列，常見13~15片
花: 紫紅色或綠褐色的佛焰苞包裹肉穗花序
形象: 花序像蛇頭伸出，具強烈戲劇感
Leaves: Radiating in a pinnate or palmate pattern, typically 13-15 leaflets
Flower: Spadix enclosed by a spathe, colored purplish-red or greenish-brown
Image: The flower structure resembles a snake's head emerging dramatically

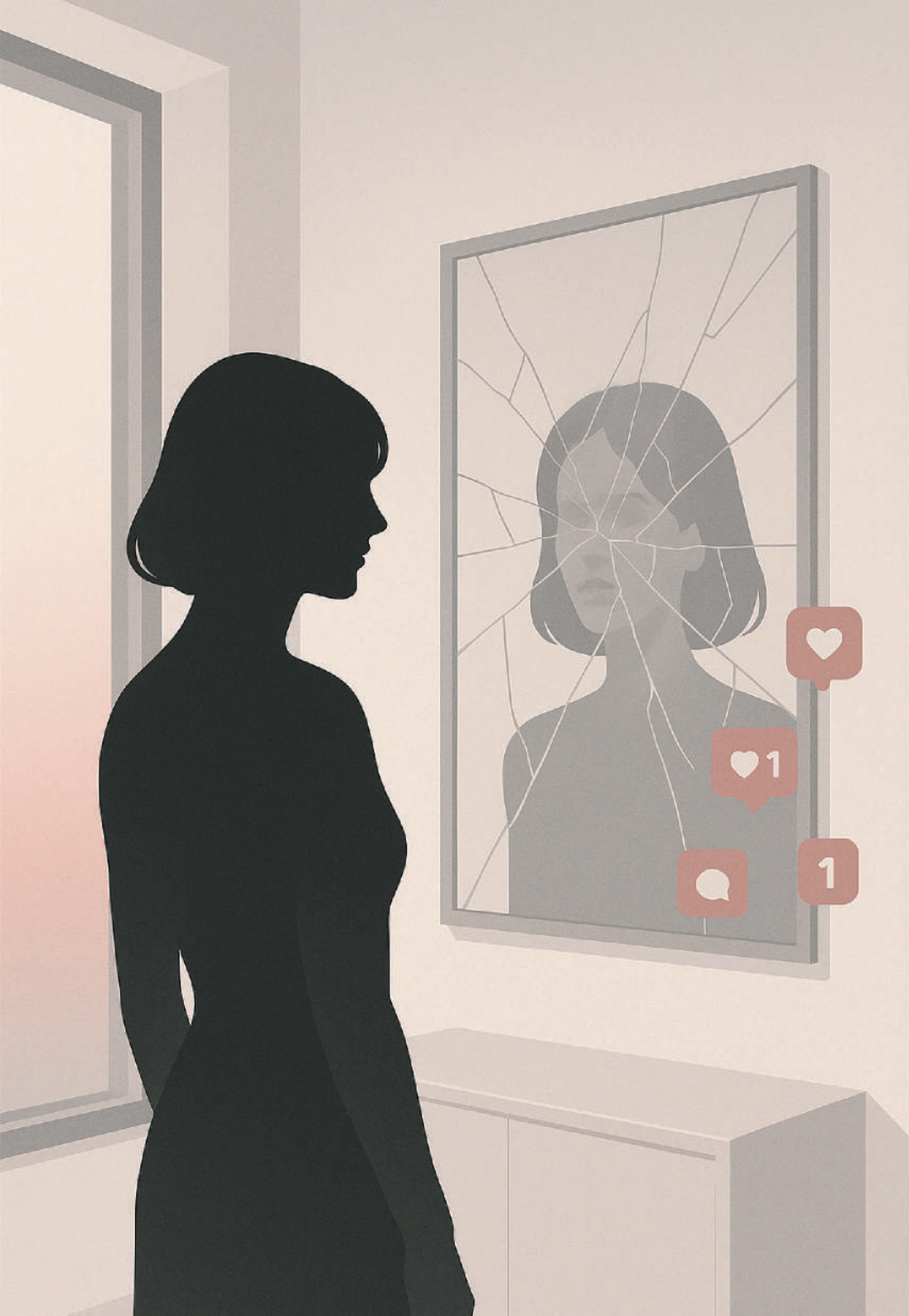
毒性效果

接觸/誤食會引起:
口腔與喉嚨灼痛
腫脹、流口水、聲音沙啞
嚴重時可能窒息
Contact or ingestion
Burning sensation in
mouth and throat
Swelling, drooling, hoarseness
Severe cases may lead to asphyxiation



周邊商品

將自然的危險，壓縮進一張掌心大小的葉片本系列模型卡正面以真實比例與紋理重現各種毒植物葉片的形態，細節包含葉脈邊緣與色澤，讓使用者能透過視覺與觸覺認識其特徵。翻至背面，則提供該植物的名稱、毒性說明





不玩美

因近幾年網路世界崛起讓很多人開始放大自己不自信的地方，但其實美這種東西是玩出來的不斷摸索找到專屬於自己的美麗



黃燕瑄

Yan Xuan-Huang



設計理念

品牌理念

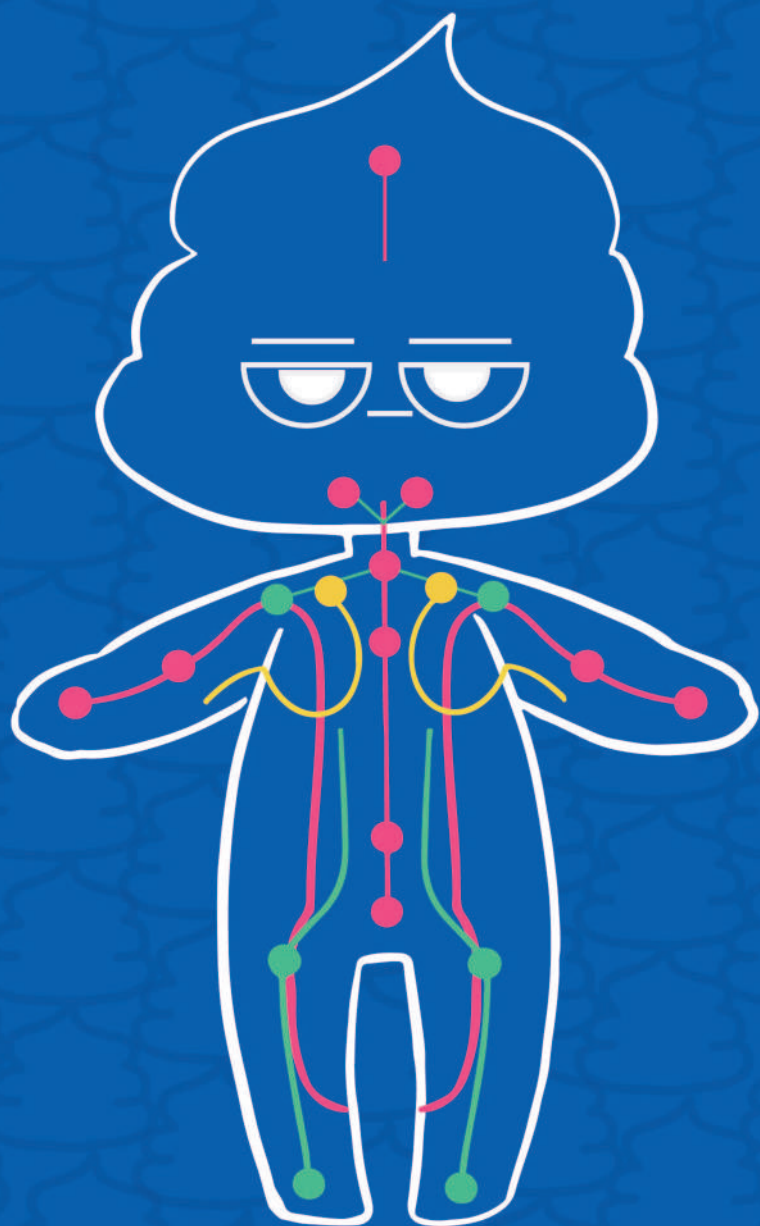
透過這個品牌宣傳[美]是不被定義的，所以無需因除了自己的任何人所說的任何事物感到自卑且不自信，[美]是隨心所欲玩出來的，人生最重要的就是自信的活出自己，找出專屬自己的[美]。



製作動機

動機與目的

透過現在時下最流行的傳媒[短影音]的方式進行做到低成本高效宣傳，用採訪為主是希望能讓患者能感到共鳴外，也能知道原來這種焦慮是能透過不同方式去做改善，重新認識自己。



肚臍下3寸
功能方面：腸胃
氣、腹痛、腹瀉、
反覆感冒，手腳冰
、水腫肥胖。



解壓如解便，疏通有道

將日常中被忽略或避談的排泄行為，轉化為療癒與情緒釋放的隱喻。

透過搞怪造型、舒壓小物、手作體驗與中醫概念，打造一座「壓力診所」。



宋羿淇
Yi-Qi Song



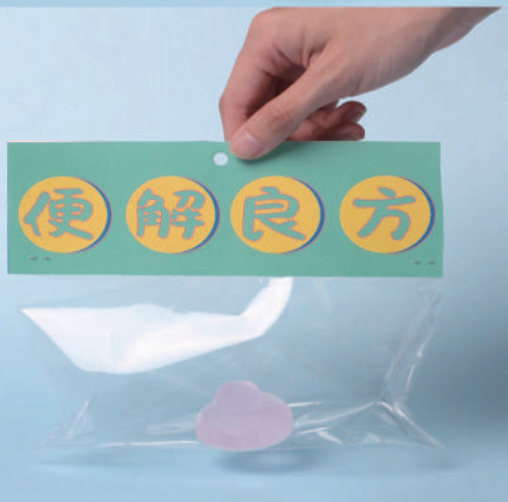
設計說明

創作理念與動機

以「大便」為主題，挑戰社會對於私密話題的回避，進而轉化為可愛與療癒的創作形式。

讓觀眾在會心一笑中，釋放內在壓力與情緒，走入一場輕鬆卻深刻的療癒體驗。

融合中醫概念，結合壓力對應穴位與經絡，帶出針對性療癒建議。



周邊商品

釋放壓力，緩解情緒

採用軟Q彈性材質，手感療癒，幫助緩解緊張與焦慮，按壓、捏揉中刺激手部神經，有助放鬆情緒與集中注意力。

將情緒具象化為便便造型，創造釋放的心理儀式感。適合成為擺飾、社群分享素材，讓療癒同時兼具社交趣味。



酷貓

COOLCATSTUDIO



酷貓，酷貓工作室 (CoolCatStudio)

以貓為靈感，結合角色設計以及黏土創作，打造具風格化的角色，延伸為個人工作室的創作核心。從生活中熟悉的陪伴出發，轉化為具敘事感與辨識度的角色系列呈現個人對創作的觀點與技法應用。



陳俞璇
Yu-Xuan Chen



品牌設計理念

創作不只是一時靈感的結果，更是一種持續投入與技術累積的體現。以角色為主軸，透過手做作品建利穩定風格，是工作室發展的重要基礎。希望以此作為起點，逐步拓展創作能見度與專業形象，讓每個角色作品都俱



動機與目的

從自己家飼養的貓咪得到創作靈感，也讓我對貓咪角色設計產生興趣。這次專題以黏土為媒介，發展出具個人風的角色系列，並透過手作形式呈現角色個性與情境。試著將興趣轉化為實際作品，進一步思考創作在應用與展示上的可能性。



設計說明

本專題以七隻貓為角色基礎，發展成擬人的角色設定，透過 Furry 格的轉化與黏土製作手法呈現。角色具備明確個性與道具，結合山旅程的主題，強調系列感與整體敘事連貫性，並在角色造型、擺飾計方式上，嘗試黏土創作的應用。





周邊商品

本系列延伸設計插畫、吊飾、角色卡片等周邊商品，希望將創作角色轉化日常中可收藏、可陪伴的小物。不僅是展示作品的延伸形式，也是建立個人作室視覺風格與接案方向的實驗與嘗試。







熊PAW

熊PAW是一間以溫暖視角、風格多元為核心的攝影工作室。由插畫角色「攝影熊」延伸而來，我們以熊的視角觀察世界，溫柔而堅定地記錄每一個值得珍藏的瞬間。



熊正翔
Xiong-Zheng xiang



設計理念

從預約到成品的一致質感。

拍攝是藝術體驗。我們非常重視每一位客戶的感受，從前期溝通、現場引導到後製調色，細節處處講究，讓每一次拍攝都成為值得回憶的時光。

製作動機

留下的不只是影像，是時光的味道。

身為一位對影像藝術充滿熱情的創作者，我希望將個人所累積的美感經驗與技術實力，轉化為一個具有獨特視覺語言的攝影工作室。結合創意企劃、視覺設計與拍攝執行，我期望打造不僅提供攝影服務，更能與客戶共同創造品牌價值與情感連結。



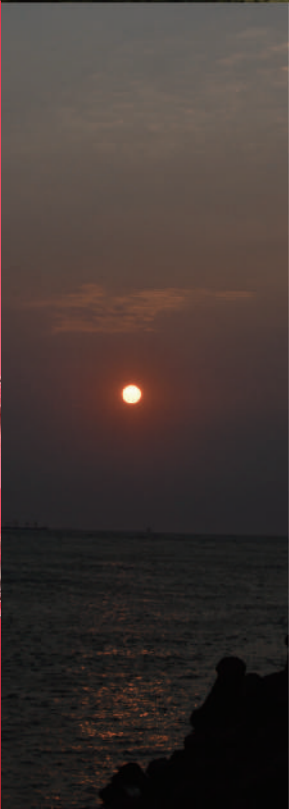


設計說明

熊掌按下快門，留下溫柔的證據

熊paw用最柔軟的視角、最安靜的陪伴，走進每一個日常片刻。我們用熊的腳步慢慢靠近，捕捉你未曾注意的光線與笑容，讓影像成為你生活裡最溫柔的證據。





你不曾留意的，我都幫你記下了

每張酷卡搭配不同攝影作品，主題式呈現
底部或中間搭配品攝影小語。





憶好的誕生

這個創意來自於我與外婆的喜好與過程，珍惜和關愛我們身邊的親人，剛好三峽金牛角這個甜品是我與外婆共同的喜愛，所以我以這個題材為主題連結做了許多公仔與店家共同珍惜與關懷這個元素。



林羿豪
Yi-Hao Lin



設計理念

品牌理念

除了豐富產品特色以及元素，我更希望消費者能夠評價的享受到這項美食，在我市場調查中，也發現三峽金牛角與我的理念十分契合，因此我使用元素豐富整個題材與銷售量。



製作動機

動機與目的

憶好這個主題是從幸福金牛角延伸出來的。我小時候就是外公、外婆帶大，我跟外婆都很喜歡吃金牛角麵包，所以我希望將來能夠做出讓人感受幸福滋味的金牛角麵包。但外婆突然的離世，讓我將主題改成憶好，希望能夠紀念我與外婆的美好回憶。並且把這個影響分享給大家，珍惜身邊的親人以及共同享受幸福的滋味。

設計說明

設計理念

我使用創意黏土結合金牛角麵包，以造型打動消費者群眾，這個元素目前不管是女性還是小孩、學生都非常喜歡，我想這些創意娃娃還能夠變成吊飾、玩具，將金牛角麵包結合的十分精采豐富



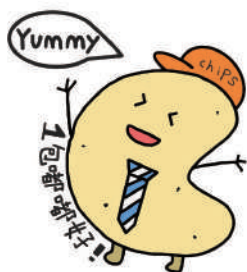


周邊商品

產品訴求

其實台灣美食眾多，但是能夠持續而且持之以恆的經營並不容易，主要是口味、資金以及經營者本身的執行力與意志，所以我希望以這個主題能夠慢慢影響大家，進而享受與珍惜美食與親人，畢竟拱想是最美的。





不只一口，讓你更快樂

吃洋芋片是享受，你追求的是風格，而我們給你的是‘脆風格’。「經典不只是味道，還有那包裝上的笑臉、那熟悉的色彩。這一次，把回憶放進你的櫃子裡。」「用一點洋芋片的幽默，療癒生活裡的鹹鹹時刻。」「還記得童年放學後那一包洋芋片嗎？現在，我們把那個回憶變成收藏品，送給仍然相信快樂可以很簡單的大人們。」



王莉欣
Lin-Shin Wang



設計理念

品牌理念

我本身很喜歡洋芋片零食的愛好者們，可以想到各種不一樣包裝的洋芋片，設計簡易LOGO，看著也會受人喜歡。一個人的夜晚，也能被酥脆包圍的幸福感。我不只在做洋芋片包裝，而是在製造一種生活快樂感，讓你記住洋芋片的美好。



製作動機

動機與目的

洋芋片容易入口，各階層的人都可享用，所以想設計包裝更吸引人設計品牌，讓更多人想要買。很多人喜歡吃零食，對於愛吃洋芋片的人來說，看太多種洋芋片的包裝也會膩，所以想重新設計，讓他們重新有對不同種洋芋片包裝的慾望。

設計說明

設計理念

喜歡簡單的LOGO，想讓那些喜歡洋芋片的人看到這種簡單設計，不會複雜也不會奇怪，讓人看了心情愉快，會想要買看看不同種類的。我設計不只是圖案，而是讓一個簡單的物件，擁有被留住的理由。

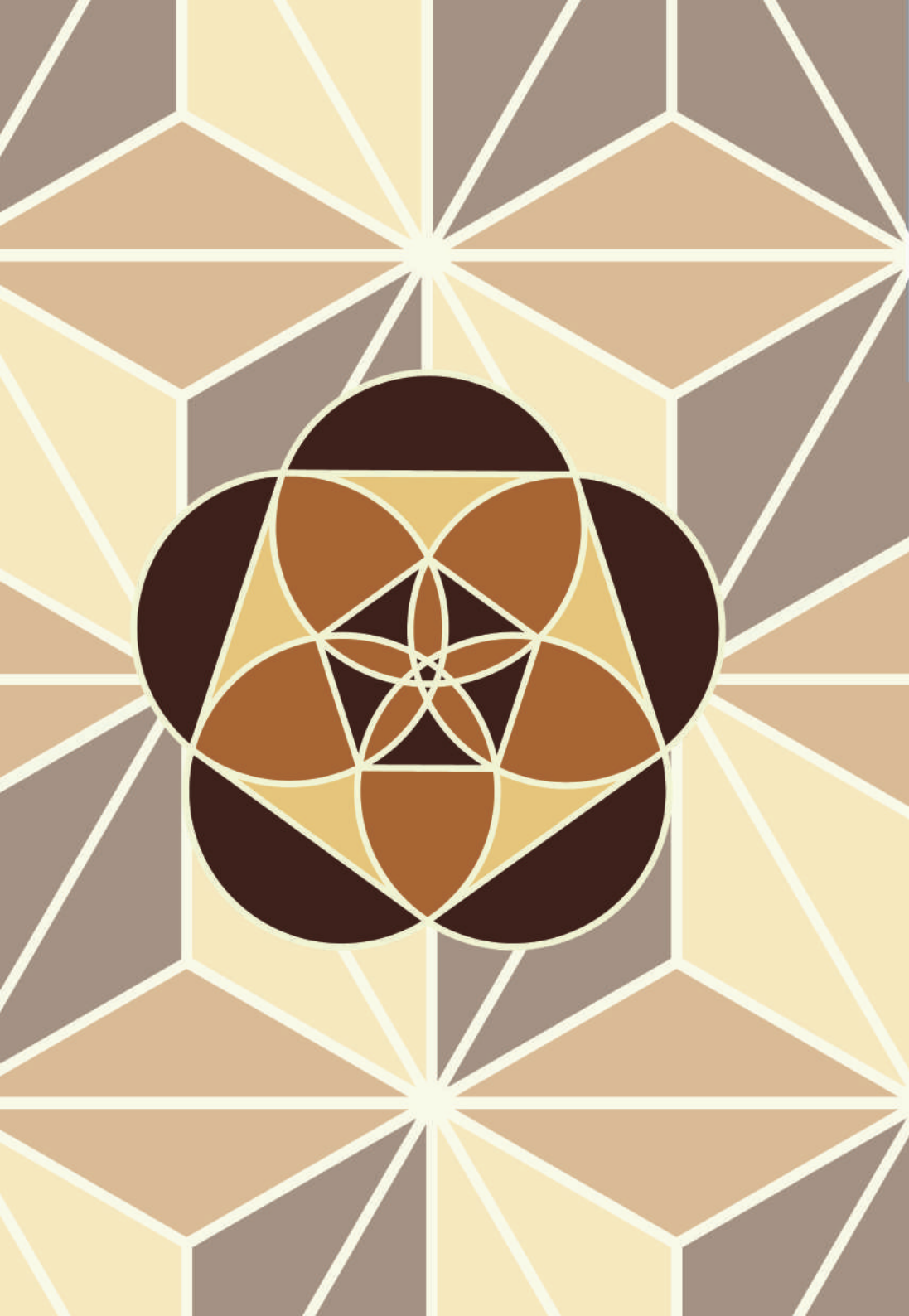


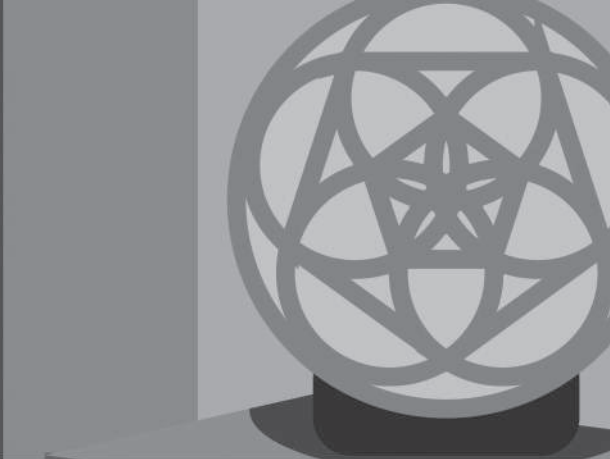


周邊商品

產品訴求

「我們相信，洋芋片不只是一包零食，而是一種能量補給，一種生活態度。現在，把這份快樂帶出袋子，一起進入你的日常風格。」「酥脆一瞬，回甘一整天。從味蕾到生活空間，讓洋芋片成為你生活裡最輕鬆的小確幸。」





簡單，不簡單

這是一款強調「結構美學」與「生活美感」的幾何拼接燈罩。運用基本圖形進行創意組合，讓作品在保有簡潔視覺的同時，也具備高度辨識度與趣味性。設計過程可簡易實踐，適合不同年齡層參與，包含親子互動或創意工作坊等情境應用，讓設計跨越年齡與專業的界限。



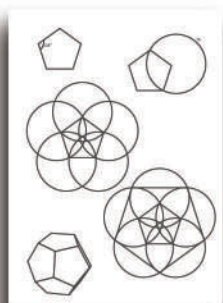
丁昱喆
Yu-Zhe Ding



設計理念

品牌理念

本設計以幾何圖形為基礎，追求「以簡馭繁」的設計美學。透過基礎圖形的重組與拼接，創造出具有現代感與藝術性的燈罩造型。幾何圖形本身所具備的結構性與秩序感，不僅賦予作品清晰明確的視覺語言，也讓整體造型更具一致性與平衡感。





製作動機

動機與目的

我希望透過這樣一款由幾何元素組成的燈罩，展現簡單圖形在設計上的多元可能性。幾何圖形本身容易操作與理解，因此除了作為具有設計感的日常物件，也適合延伸至輕鬆的教學或親子共作場景中。藉此讓設計不只是視覺的享受，更是一種開放與參與的體驗。



艾絲可淋

夢遊仙境



艾絲可淋夢遊仙境

故事以童趣的視角描繪主角艾絲可淋作夢，夢中在一個神奇製冰背包淇淇的帶領下，跨越時空，與東西方名人，一同分享冰淇淋的有趣故事。



陳奕涵
Yi-Han Chen



創作理念

用冰淇淋打開想像之門

冰淇淋是多數大眾喜愛的甜點，故以冰淇淋做為媒介，融合想像力，來編繪有趣的童話故事。內容將透過主角艾絲可淋的一場夢，展開一段奇幻旅程，穿越時空，與東西方名人相遇，並一起分享冰淇淋的各種趣事。

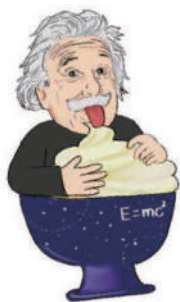


來到一個陌生的地方...
陪她的是一個叫淇淇的神奇背包，
可以帶她透過任意門穿越時空，並
提供艾絲可琳各種口味的冰淇淋。



「淇淇，這是哪裡啊？」艾絲可琳看著陌生的環境問道。

「這裡是春秋時代，那是孔子在講課啊！」
淇淇回答。



製作動機

動機與目的

因為自己非常喜愛吃冰品，幾乎天天吃冰淇淋，所以想做跟冰淇淋有關的專題。我也喜歡繪畫，所以專題決定做一本有關冰淇淋的兒童繪本。經由自己的觀察與想像，跨越時空和區域，將古人和現代人享用冰淇淋的樣貌，透過有趣的故事繪本呈現給大家。這是一本有創意，可以讓小朋友看得開心的故事繪本。

設計說明

好東西也想與古今名人分享

繪本靈感來自「我想和誰分享冰淇淋？」的天馬行空發想。內容中融合一些真實的冰淇淋知識與虛構角色的互動。主角愛絲可淋造型可愛，其他角色仿真中又帶些逗趣，並搭配每位人物享用冰淇淋時呈現的反應，讓這奇幻旅程增添趣味性。



主角

艾絲可淋

愛吃冰淇淋的小女孩，做了一個有趣的夢...

神奇背包淇淋

淇淋可以提供各種冰淇淋，帶著主角艾絲可淋透過任意門穿越時空。



部分配角

達文西

畫蒙娜麗莎時遇到瓶頸，艾絲可淋如何協助他創作出世界名畫呢？

柴契爾夫人

我和霜淇淋是有淵源的，想不到吧！



星座國獅

讓我告訴你們什麼星座適合吃什麼口味的冰淇淋，讓你們越吃越幸運喔！





周邊商品

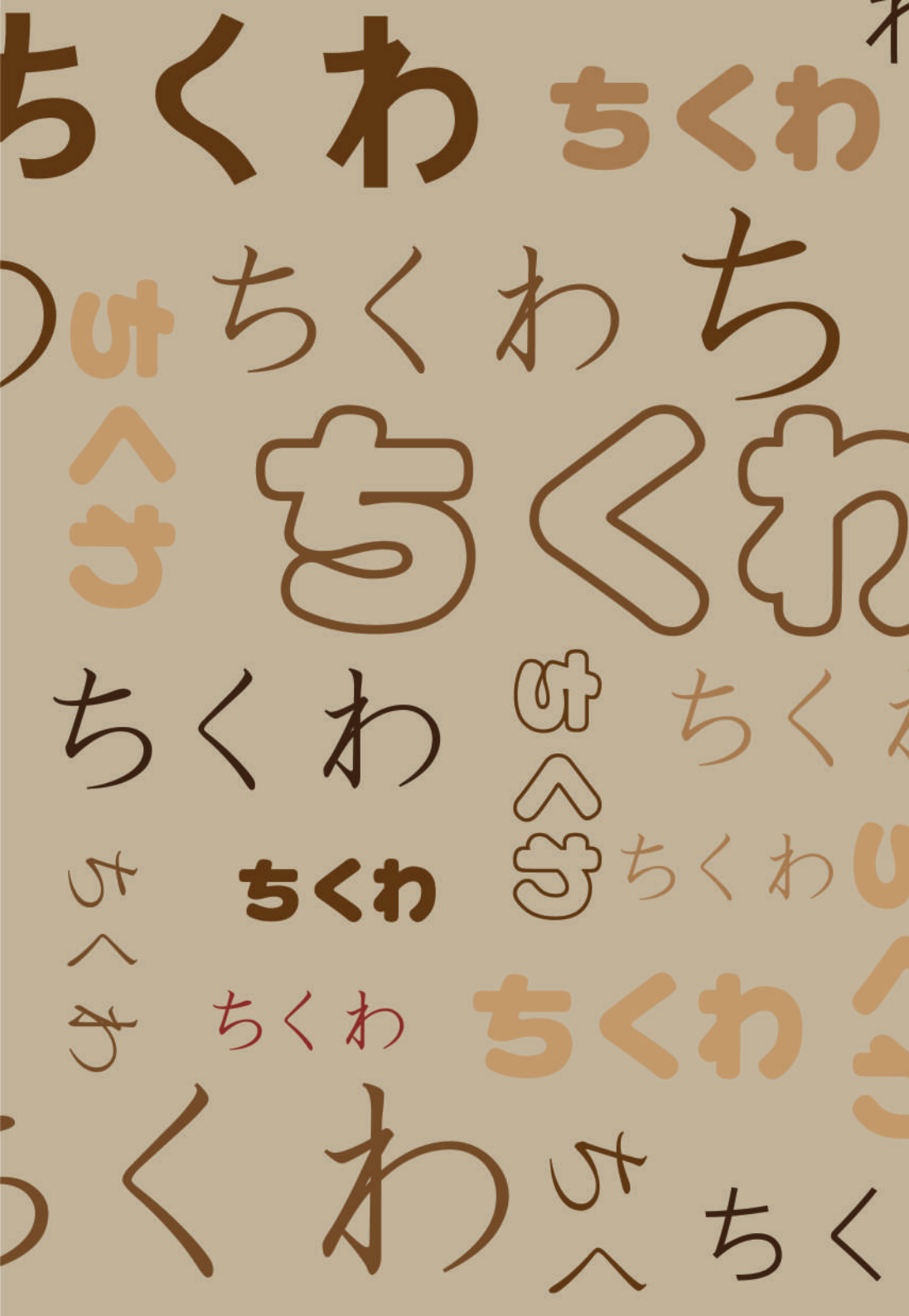
將故事從書頁裡陪你走進生活

角色徽章

快把孔子、蒙娜麗莎和張忠謀等名人別在你的包包上，一起甜甜出發！

冰淇淋食譜卡片

想做出芭蕉哥哥最愛的香蕉冰淇淋嗎？還有其他名人教你做水果口味的冰淇淋！跟著卡片上的步驟，在家做出夢幻冰品，讓故事從繪本走進你的廚房。





涂大

傳統手作 鮮甜美味

涂大堅持每日手工製作，以新鮮現打魚漿為原料，傳承老一輩的製作工法。從備料到成型，每一條吉古拉都承載著職人的用心與時間，成就天然鮮甜的口感，讓人一吃就回味。



呂純惠

Chun-Hui Lu



設計理念

老闆姓涂，大家稱呼老大，因此就用此來命名。橘色表示，老闆誠意用最新鮮魚來制作竹輪，紫色艷麗吸睛。希望創意與溝通達成效益與品質使客人優先挑選。

製作動機

該小舖的竹輪以破烤手工製作，材料新鮮美味，然而目前缺乏有效的推廣。為了提升產品銷售並促進基隆的觀光經濟繁榮，建議進行品牌設計並採用真空包裝，促進基隆經濟及觀光事業繁榮。



設計說明

「竹輪」念法為ちくわ (chikuwa)，漂浮在關東煮中，是一個東西絕對不會缺少的主角之一，促銷鯊魚魚漿做的魚條。



雲
集
雲
集



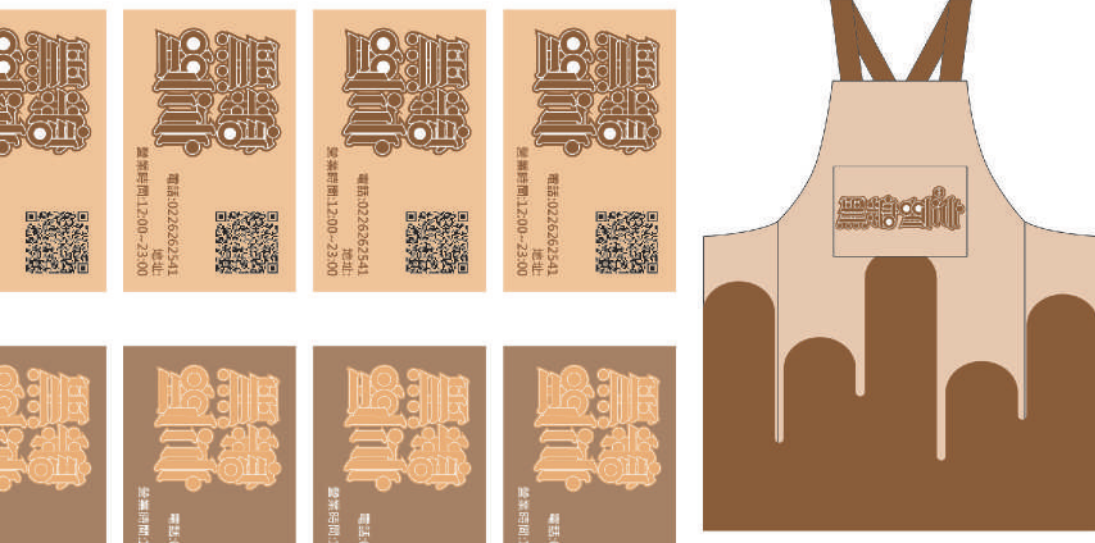
黑糖剉冰

剉冰店的由來

在一次機緣巧合認識了剉冰店的老闆，這個剉冰店在當地營業了三十餘年，承載了附近居民學生到出社會的目標，登上過新聞媒體，也經歷過各種風雨，已經成為當地小有名氣的古早味剉冰。

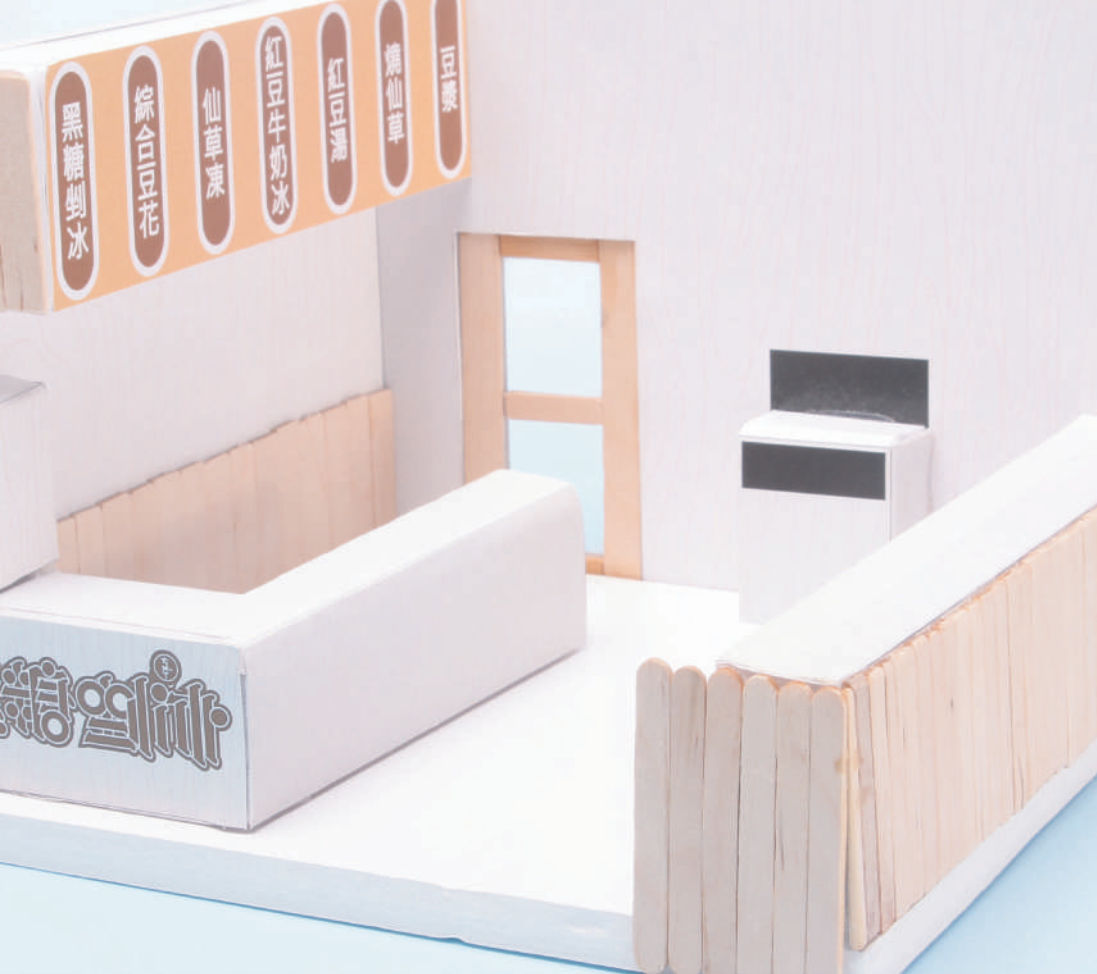


魏銘萱
Ming-Hsuan Wei



剉冰介紹

剉冰是一種冰品，是日治時期隨著製冰技術傳入台灣，從最早期的清冰到现在的黑糖剉冰，將冰塊用特殊的機器或是手工用刨刀刨細，在上面放上不同的配料，或是先將配料放好在將切冰灑其上，根據刨出來的碎冰細緻程度造成口感上的不同，在近一步分為不同冰種。



製作動機

挫冰很好吃，但是缺乏宣傳，作為台灣傳統特色美食，知名度較低，希望可以藉由著個機會重新幫店內設計主視覺，增加來客人數。

改善店內色調，重新設計主視覺，加深顧客對店內印象，也能幫助店家找到品牌方向。

設計說明

以黑糖的顏色作為系列應用色，是代表作為黑糖剉冰的店面，設計店面大不多為木頭還有咖啡色作為元素，希望在設計中多保留原本復古的概念，讓顧客在光顧的時候可以保留特色記憶。

黑糖剉冰
黑糖剉冰
黑糖剉冰
黑糖剉冰



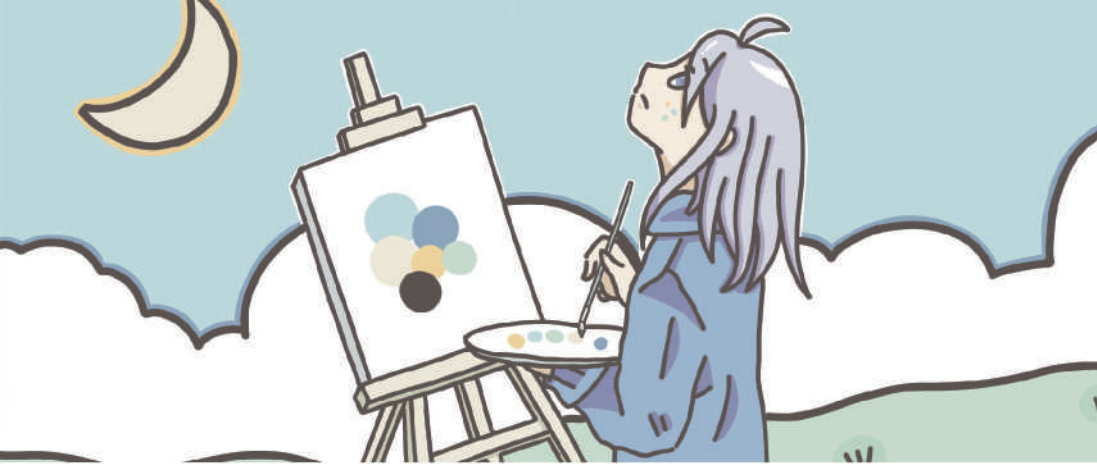


周邊商品

周邊設計多以台灣懷舊物品為主，像是常見的塑膠袋以及圍裙，另外還有實用性為主的餐具等等，讓顧客購買冰品的同時也能使用到其他產品，使用滿意也能與商家討論購買餐具等。

行星奇遇

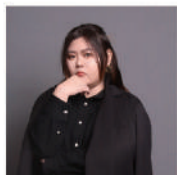




行星奇遇

行星奇遇

我想透過這個作品，去探索「創作的價值」跟「找到自己熱情」這件事對一個人有多重要。這不只是我自己的經驗，而是想讓那些也曾在科系或人生選擇中迷惘的人，能從這本漫畫的故事中，得到一點共鳴或安慰。也希望藉由這次的創作，重新整理自己對設計對創作的想法，找回我真正想走的路。



藍靖雯
Jing-Wen Lan



設計理念

人生只有三萬多天，別浪費在不想做的事上。

每個人都是宇宙裡的一顆，閃耀而獨特的星球。我曾在設計的軌道迷航，逐漸失去了方向。為了迎合別人的眼光創作，我忘記了原本的自己。直到夢境與創作相遇，我才聽見心底的渴望。創作不是滿足他人需求，而是靈魂深處的回應。我不再為他人而發光，只願照亮內心的道路。這不只是畢業製作，更是自我覺醒的開始。在行星奇遇的旅途中，我終於找回了自己。

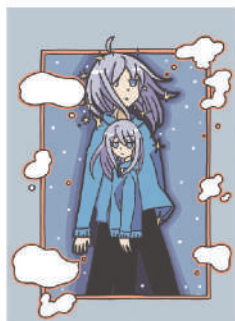




製作動機

我不是設計師，我是創作家！

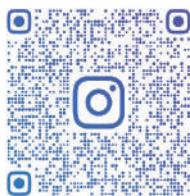
會有這個發想，是因為我在設計系的學習過程中，一直覺得很迷惘，雖然我喜歡畫畫，但我發現我其實不喜歡「幫別人設計」，而是想要自由創作。這讓我一度懷疑自己是不是不適合這個系，也為了畢展找不到方向而感到痛苦。直到有天，我做了一個夢，夢裡有一間叫做「行星奇遇」的公司，專門幫助宇宙居民找回熱情與人生目標。醒來後我突然有靈感，就決定把這個夢發展成作品，也讓這個創作成為我對設計系的告別式。



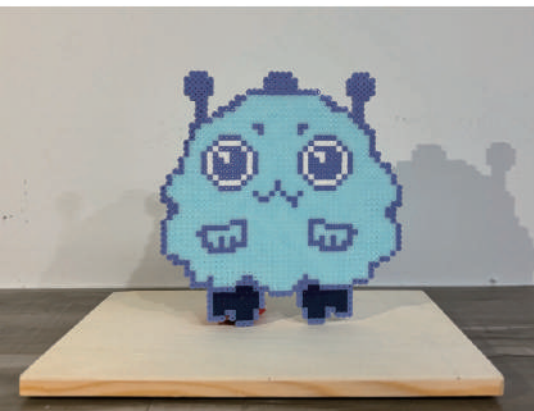
設計說明

設計理念-這是一場設計系的告別式

在設計科的求學過程中，我漸漸迷失了創作的初心。為了符合他人期待，我習慣壓抑自我，忘記創作本該帶來的快樂與自由。本次創作透過夢境與現實交錯的敘事，象徵我在迷惘中重新認識自己，並勇敢告別不適合的框架，走向真正熱愛的創作之路。這不只是一次作品展現，更是一場屬於我與創作之間的和解與重生。



LANSLOTH29





周邊商品

產品訴求-這些不是普通的商品，
而是故事延伸出的陪伴。

本次創作延伸出一系列周邊商品，包含療癒插畫小物、角色明信片、貼紙與收藏書籤等，希望讓每位觀展者不只閱讀故事，更能把感動與角色帶回日常，成為陪伴你生活的小小星光。這些周邊承載著故事的溫度，也記錄了我從迷惘中走出的每一步。願它們在你需要的時候，給你一點勇氣與溫柔。

洄游

台北海洋科技大學 視覺傳達設計系
114級畢業專刊

出版|台北海洋科技大學 視覺傳達設計系
地址| 25172新北市淡水區濱海路三段150號
電話| (02) 2805-9999•FAX | (02) 2805-2796
網址| <https://www.tumt.edu.tw/app/home.php>
總指導|洪忠聖
執行編輯|梁軒瑄
印刷|建豪印刷

114級畢業會
朱哲緯|熊正翔|丁昱喆|梁軒瑄
魏銘萱|宋羿淇|黃嫻瑄