

嶼其說

Hello, this is the island speaking...



嘿！拾起行囊、踏上島嶼
讓我說給你聽：)

序

「嶼其說」建構出世代青年對於島嶼的想像，在具體與抽象間歸整出近四年來的轉化與應用，「文化」成為一帖社會反芻與前進的處方籤。當文化永續作為社會持續性發展中重要的一環時，本屆同學的產出不僅完整的涵蓋知識生態系統，並推展文化內容體驗的深度，鏈結當代生活，創造新的養分！

祝福每一顆文化的種子在離開校園後能找到自己的沃土生根發芽。

最多的祝福！最深切的期盼！



文化事業發展系 系主任兼所長

王怡惠 博士

CONTENTS

序／系主任的話

03

文發系介紹

07

展覽介紹

09

師資介紹／師長的話

10

第一元素／嶼之壤

14

熔冶新歡與舊愛

台灣當代布袋戲創新發展及其經典語料探析

把客庄帶上

臺灣客家文化皮革工藝應用

天財事務所

臺灣紙錢文化保存暨文創應用

為逝去的記憶染上色彩

日治時期實業學校修業日常探究及相關影像上彩製作

中華古典印刷術

傳拓沿革探究及其地區記錄實踐

跨越國界重現經典

南管名劇《陳三五娘》的文化探究與外文轉化

斯想在現

迪斯可在台的發展與實踐

華漾

台灣花卉意象於香氛機之應用設計

冒險不色限

傳統台灣色彩符碼研究－以歷代童玩結合繪本為例

百憂解籤所

藥籤與現代的連結及其文創轉化

埕意十足

臺灣傳統民宅的樣貌再現與延伸應用

似城鄉事

以臺灣北部多元史蹟結合在地材質開發有形與無形結合之文創視覺產品設計

客家「食」間凍結

新竹湖口老街客家文化標本採集及其教案設計

風之畫獅

金門風獅爺厭勝文化探究及其金屬烤漆工藝品創作

慢活淡水

淡水和漢服的風情結合

異材質與文化印象於工藝創新設計研究

以台灣三義文化印象與可攜式茶具為例

薪火「香」傳

松柏嶺受天宮進香儀式研究

旗開「德」「順」

以石碇集順廟明德宮探討台灣地方宗教

潮續

廢棄漁網與漂流木的再生

童玩與遊戲之編碼

從 X 世代到 Z 世代

動物與人的平行世界初探

動物權在臺灣的實踐狀況

決 - 不一樣的女性美

探討多元女性身份與女體象徵器皿轉化

貳拾

以古典技法顯影各世代二十歲的樣貌

翎光片羽

台灣特有種鳥類之文創商品應用

欲罷？不能！

當代社會工作倦怠對臺灣 i 世代大學生身心影響之研究

好勢計畫

以高齡者照護需求探討青銀共融的可能性

Fate of Limbo

命運探討之研究

老不老 莊不裝

以老莊探索漢字藝術表現

跳進台灣的 K-POP

探究 K-POP Dance Cover 與台灣年輕世代的意義連結

當仁不「浪」

從人與環境探究動物保護議題，以猴硐貓村為例

文化事業發展系

Department of Cultural Vocation Development

文化是一切的根本，只要有人和人生活的地方，就會有文化，其中包含語言、文字、宗教、文學、建築、藝術與生活習慣等。國立臺北科技大學文化事業發展系旨在培育永續傳承、創新及管理文化事業之專業。以文化為基底，培育對於文化的敏銳觀察力，透過文字、影像、聲音、行動、展示為策略，創造具有商業價值的應用內容。整合校內外資源跨域應用，致力於培育具備「文化復育」、「文化治理」、「文化實踐」三大領域之專業人才。

Since its establishment in 2011, the Department of Cultural Vocation Development at Taipei Tech has been preparing students for careers in the arts and culture and in the creative industries. Students are encouraged to develop practical, managed, research, and analytical skills in the cultural sector and have opportunities to engage with novel approaches in contemporary contexts.

嶼其說

Hello, this is the Island speaking...

今年北科大文發系以「嶼其說」為畢業展覽主題，這是由文發系師生共同建構的島嶼，這座島嶼蘊藏著三項重要元素——壤、隅、民，依序指向島嶼的自然土壤、文化角落與活力的人民。歡迎你的探訪，與我們一同認識這片土地的過去、現在及未來，更期待你在探索島嶼的同時，用你的方式詮釋這座島嶼。

This year, the degree show, **Hello, this is the Island speaking**, presents BA graduating curators, artists, and designers and their new artworks. The Island features over 40 artists and 30 works, including crafting furniture from repurposed marine debris; revitalizing traditional Hanfu clothing with new forms; campaigning for coexistence in life among the older and younger generations; researching a variety of images of Chinese guardian lions, Shisa, in Kinmen; and investigating ancient lottery poetry prescriptions, with lively illustrations intimately reflecting on the contemporary psyche.

師資介紹 / 師長的話

Hello, here are the professors speaking...



鄭麗玲 教授／台灣史、歷史文化創意資產研究

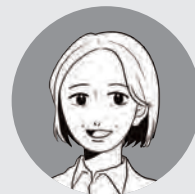
恭喜諸位終於完成一個可以代表自己大學學習階段的作品。希望你們充分地享受那種全力以赴的感覺，以及完成作品的成就感。同時，希望你們的作品能傳達出你是多麼愉悅的完成它。無論未來如何，請永遠保持創作的初心與樂趣。

楊琇惠 教授／中國哲學、華語文教學

親愛的同學們，恭喜你們！

終於順利完成了畢業專題！你們這一屆真的很不簡單，大二遇到了疫情，沒辦法辦實體展；大三又遭逢人文實驗室被收回！但你們依然信心堅定，全力以赴：大二專題上了北科首頁，畢業專題更是用心，連我人在海外，看到了你們的成果都感動連連，你們真的很不簡單！

恭喜！恭喜！你們經過了疫情的淬煉，個個都變得閃亮亮，希望大家帶著這份光彩，繼續前行！



葉惠蘭 副教授／文化論述、文物賞鑒及茶席香席用器實務

雖說高樓平地起，雖說有時不忘給自己些許小確幸，但認真面對人生的思索與規劃，卻要儘可能宏觀遠識，訂定長程目標，發大願去作為！過程中還要時時留意心中靈光所在，隨時把定初衷，調整對焦，朝向未來。此外，嚴以律己，也是重要的，讓身心在錘練鞭策下堅毅自我，才能逐日強大，做一個令自己喜歡而驕傲的人。

與第九屆文發同學共勉

葉惠蘭

楊景德 助理教授 / 西方哲學史、哲學心理學

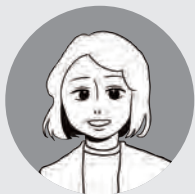
週末看中山校慶旗樂表演，滿場飛旋的旗子與槍舞，柔軟優雅的肢體動作。偶爾傳出幾次旗和槍滑脫撞擊地面的聲音，只見她們不慌不忙地拾起，笑咪咪地繼續。

鎮靜，輾壓瞬間的慌亂。你們是歷來最謙虛的一屆，讓這素質導引各位跋涉；過程中的挫折或打擊、只當在人生舞台掉落了旗幟和槍棒。不放棄、不糾結，拾起旗和槍，笑咪咪地繼續向前進。



張怡敏 副教授 / 文化行銷、文化治理

文化永續的經濟命脈，在於產值的創造。



陳涵秀 助理教授 / 文化資產保存、田野調查

恭喜大家順利完成自己的代表作，是心血的淬鍊，也是付出與獲得的綜合！祝福大家未來的日子裡，帶著夢想，踏踏實實，創造自己的人生代表作！





吳宇凡 助理教授／文化典藏管理、文化典藏加值應用

黑膠唱片機播放著陳三五娘的南管變奏，那記憶中的黑白照片，藉由考證幻化成一幀幀絢爛的彩色影像；命運的意義與價值成為了遊戲，琳瑯滿目的彩色人孔蓋、客家飲食以及金門風獅爺，隱含著同學們對於技術、文化的探掘與想像。豐碩的成果再次聚集了人們的目光！與其說文化逐漸凋零，不如說那些過往的記憶，正以不同的形式傳承下去。

吳欣怡 助理教授／電影研究、動態影像美學

這兩年與你們經歷疫情，一起對抗數不清的旋風型、颱風型，還有龍捲風級的挑戰，我們一關一關過。因為疫情，我才有機會看見許多同學在困境中的勇敢。對我來說，與你們一起，是讓我再次經驗青春時那數不完的阿雜，卻又隨時大笑的快爽。希望你們享受此刻的矛盾，因為青春的矛盾，好像比較迷人～（笑）繼續向前吧，孩子，有空歡迎回系上！



嶼之壤 The Soil

島嶼的土壤，從已深根於土地的文化，梳理歷史脈絡，在既有的傳統文化上，注入新創意。

Analyzing the historical context of the island, revitalizing existing traditional island culture, and breathing life into the island...



熔冶新歡與舊愛

台灣當代布袋戲創新發展及其經典語料探析

因為語言更迭，娛樂型態轉變，布袋戲在台灣逐漸式微，在大眾的認知裡是過時的、是疏離的傳統戲劇。然而，布袋戲實是文學、藝品美學與技藝的融通呈現。近年，布袋戲產業更是在傳承的基礎上做出許多轉變，導入科技、走入劇場甚至跨界合作。期望藉由此專題，讓大眾認知到布袋戲不同面向的價值與新生的面貌，從而饒起對於布袋戲的興趣。



張珮瑄

作品說明

紀錄片

記錄布袋戲從業者對於產業現況想法和自身經歷，此外亦有劇團演出實況。採訪對象分別為陳錫煌掌中劇團團主陳錫煌、主演陳冠霖，以及新勝景掌中劇團導演朱祥溥。

專輯裝幀

1. 雜誌：將研究成果概要刊載於專刊，內容分為：一、簡介布袋戲：變遷、劇種與劇團介紹。二、人物專訪。三、經典語料。2. CD：由專題所收錄的經典語料中，精選 50 句收錄於 CD。

網頁

當今世代紙本刊物的流通性較低，C D 也愈來愈少被使用，因而將此次專題成果發行數位版本，將布袋戲專刊內容以及語料精選輯皆刊載於網頁上，能夠瀏覽文字內容，也可以聆聽經典語料。

想對專題說的話

投身熱衷的領域，燃燒熱情，也許疲憊，也許徬徨，也許沒有清晰的未來，但能發覺自己所愛，並付出其中，何其幸運更是幸福。



01.



02.

01. 專輯裝幀 02. CD 包裝設計



把客庄帶上

臺灣客家文化皮革工藝應用

隨著社會發展，傳統文化逐漸受到取代，對此文化的保存及延續就顯得相當重要，而臺灣的客家族群也是深受文化流失之受害者。近年來文化結合創作之產品為文化推廣的常見形式，但隨著時代審美改變，傳統的設計較不受到現代大眾的喜愛。因此本專題利用最多人對客家文化之聯想意象為設計元素，結合現代較多人使用之皮革製品以推廣客家文化，並使其更走進現代生活、符合大眾之喜好，提高大眾對客家文化相關產品之接受度。



蘇容瑤



徐語柔

作品說明

作品分為兩系列：

一、粄文化

在客家文化中「粄」是相當具代表性的飲食文化，在不同的節日會製作不同的粄，而每個粄也有它所代表的寓意。我們挑選出代表性「粄粽」、「九層粄」、「紅龜粄」並將其與皮革結合，實現把客庄帶上的精神。

二、藍染文化

客家藍衫為臺灣客家文化具代表性的物品之一，而其藍染技法也是重要的傳統技術。隨著技法的不同與浸泡時間的長短，製作出來的作品也會有顏色上的差異，而這也讓每件作品擁有獨一無二的美麗。

想對專題說的話

我們透過傳統和現代的再結合，希望能提高大家對客家文化之文創商品的接受度，擺脫「傳統等於俗氣」的印象，並且同時也注意到這些被淡忘的傳統文化。當然，看完之後也可以去買粄來吃看看！

01. 紅龜粄造型側背包 02. 藍染拼接式手提包





天財事務所

臺灣紙錢文化保存暨文創應用

「紙錢」乘載著我們對先人的思念及祝福；也作為我們與神靈溝通的介質，看似平凡無奇，卻是許多信眾的心靈良藥。然而環保意識抬頭、年輕世代對紙錢愈發生疏，造成紙錢文化出現斷層，故天財事務所期許傳承紙錢的重要性，並同時給予大眾友善環境的紙錢使用觀念，在重視環保之時也認識了紙錢文化，在環境永續與文化傳承兩者間取的完美平衡。



王宜靖



陳靖靜

作品說明

紀錄片：以訪談記錄紙錢產業的流變，一是堅持傳統手作的陳協和金紙行，二是導入科技與文創後的金龍神紙行。

短片：作為紀錄片的預告，以短影音的方式吸引目光進而宣傳紀錄片。

材質介紹塊：呈現各紙錢資訊並附上紙質，以觸摸的方式認識各材質並瞭解其優劣。

印章：圖文選自既有的四種外方紙以及自創兩種，以詼諧逗趣的視覺認識外方紙。

記事簿：內容包括外方紙、金紙、銀紙之圖文說明，亦可搭配印章完成所需的紙錢。

故事盒：以反向思考的方式提醒觀者應使用環保紙錢且勿焚燒過量，傳遞心意最重要。

想對專題說的話

文化需要人們參與得以傳承；環境需要我們守護才能永續，兩者不必彼此遷就，應該相互並進。天財事務所提供大眾認識紙錢並且友善環境的方法，期望能讓紙錢文化與環境永續處於完美和諧的狀態！



01. 印章 02. 紙錢記事簿



為逝去的記憶染上色彩

日治時期實業學校修業日常探究及相關影像上色製作

將日治時期實業學校之修業日常，以「卒業寫真帖」及「手工數位上色」作為載體，來窺探實業學校的學生們在學業上的日常樣貌。此專題以手工數位上色為主題之一之外，為教育影像賦予另類觀看之角度，重拾並深入臺灣實業教育的完整樣貌。透過黑白教育影像原汁原味的呈現，讓大眾藉此認識日治時期實業學校修業日常之記憶，以及臺灣本土實業教育體制的建立與成長，最終帶給大眾另類觀看老照片的視角，達到記憶的傳承。



黃亭綸

作品說明

卒業—過ぎ去った記憶に色を

此書籍《卒業—為逝去的記憶染上色彩》，將手工數位上色的技術為專題研究技術之一，藉由黑白照片上色的技術，分為「彩色中文版」與「黑白原照日文版」，加強照片上彩過後之視角變化，將彩色影像與黑白原照進行成列觀看，有助於提供各類細節的對比。

重新傳承與回饋日治史的精神與意涵，加強歷史詮釋的重要性，讓大眾對於黑白照片上色的關注度提升，也提高民眾對於實業教育面項的興趣，感知時代的相似與演進。

想對專題說的話

以往日治時期的照片通常都是黑白居多，尤其在學生的畢業紀念冊上更是如此，回憶起過往總是有一段小小的距離。期望透過手工數位上色與卒業寫真帖的概念，使大家在翻閱書本的同時，可以更清晰得以靠近肉眼的視角，來看看實業教育的學生們都在做什麼呢～

01. 卒業 - 過ぎ去った記憶に色を

02. 卒業 - 翻页意境 6



01.



02.

中華古典印刷術

傳拓沿革探究及其地區記錄實踐

傳拓技術是一項有著繁瑣的作業流程又極具挑戰性的技術。發展過程中結合了書法的描摹、印刷術的複印，又於航海時代異國文化的交流，清末開始加入了西方繪畫的概念，是同時擁有記錄與藝術創作的形式存在。此外，製作拓包的形狀與材質、墨的種類與加工、紙張種類、刷子的形狀與功能選用，每一項都會是影響拓片品質的關鍵。一張拓片能夠看出製作者當下的的心境，因此要製作一張好的拓片，不僅僅是理解技術層面，更要從心性鍛鍊起！



張書睿





01.



02.



03.

作品說明

彩色拓片

傳拓始於何時尚無定論，有一說始於東漢，不過紙張品質不穩定、尚未大量製造，現存拓片最遠僅能考究到的是唐代拓片。由於造紙術的改良，使得紙張漸漸普及，傳拓技術的概念也逐漸成形，從最初用黑墨作為傳拓用墨，再到唐代以硃砂製作亮麗的朱色拓片，稱為硃砂拓。現今的顏料已經相當的普及，製作方式也相當多元，便於取得，以豐富的顏料應用於傳拓技術上，製作出具有豐富畫面的彩色拓片。

想對專題說的話

身處數位時代，或許我們能夠應用軟體製作出大量且豐富的作品，卻鮮少有人能夠從頭明白技術本身以及最終呈現出的道理。文化技術百百種，選擇一項技術鑽研並復興，就是對文化的保存與發展多盡一份心力。

- 01. 特色人孔蓋 - 轉動萬華 - 彩色拓片
- 02. 特色人孔蓋 - 遇見大稻埕 - 彩色拓片
- 03. 特色人孔蓋 - 有鳳來儀 - 彩色拓片



跨越國界重現經典

南管名劇《陳三五娘》的文化探究與外文轉化

南管，於 2009 年被聯合國列為「世界非物質遺產」，在我國政府的努力推廣下，許多民間團體也置身其中，藉由雙方的共同努力，使南管文化在臺灣現今社會，得以受到重視和保存。然而，儘管打著本土意識的名號，仍有些民眾並不買單，在這資訊發達且潮流更迭快速的時代，如何能讓南管文化受到保存和永續發展呢？故本次將以臺灣特色—南管文化為主題，並深入研究南管音樂的歷史背景和南管為何在現今的音樂市場中沒落之原因，同時，以南管名劇《陳三五娘》為出發點，探討其中的音樂調性和故事背景，再與外文進行結合，希望能透過故事內容帶領大家一同了解南管文化，並以不同的面貌去創新南管音樂。



史芸瑄



賴詠潔

作品說明

單曲錄製

此單曲以《陳三五娘》的故事為發想，寫出一首以中文和英文演唱的單曲，希望能透過南管音樂和西方樂器的合作下及外文的創作，讓南管名劇《陳三五娘》在大眾面前以不同的樣貌出現。

MV 與訪談紀實片

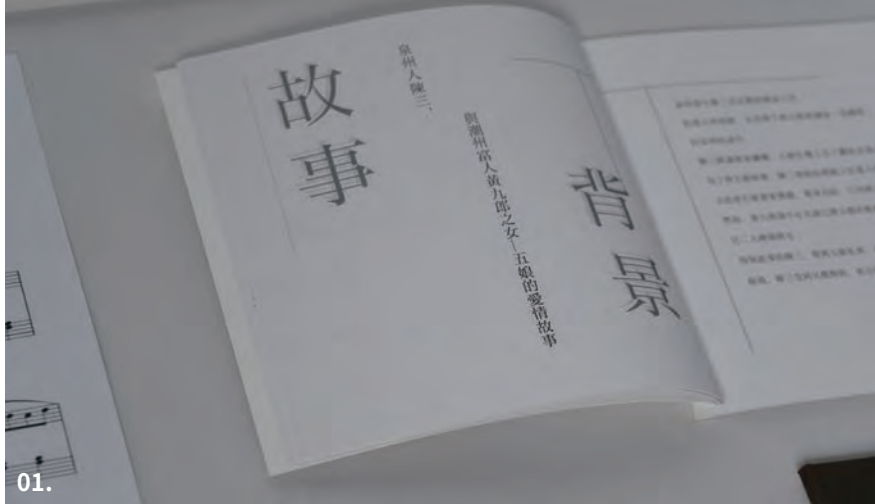
記錄下當天錄製音樂的經過以及採訪四位來自北藝大的學生，透過影像來傳遞南管音樂的特色以及錄製的過程。

專輯解說冊和專輯裝幀設計

歌曲是創作者創作的核心，而解說冊則能帶領聽眾深入了解創作者的想法以及整張專輯的脈絡。

想對專題說的話

南管在臺灣傳統音樂中曾佔有一席之地，後來流行音樂的興起，嚴重威脅到傳統音樂的地位，可以發現南管的沒落並非由特定原因去干擾，而是受到了流行文化的趨勢和改變等等，但仍可以找到有一群人正在為南管努力，不斷去學習和嘗試不同的合作，讓我們看到南管強韌的生命力以及對其保有的初心。



01.《拾·續》解說冊內文 02.《拾·續》黑膠唱片

斯想在現

迪斯可在台的發展與實踐

迪斯可舞廳作為 1970、1980 年代舒壓的最大管道，從曾經風靡全台到逐漸消逝在眾人眼前，然而近幾年卻又再度吹起風潮，因此希望透過了解迪斯科的歷史脈絡，探討其對社會文化產生哪些影響，並將其與現代社會趨勢——「AR 特效」、「沉浸式空間」進行結合，使大眾得以用新的方式重新認識它，並享受獨一無二的迪斯科樣貌。



羅梓云





01.

作品說明

AR 特效

取樣迪斯科的特色舞蹈，將其製作成逐格動畫，引導使用者做出動作，達到互動的效果。

沉浸式體驗

將展場空間以迪斯科的樣貌進行佈置，加強使用者的感官衝擊，增強使用者對 AR 作品的共鳴，強化兩者間的連結。

主視覺

希望能邀請大家一同享受，因此以邀請卡的形式，並結合迪斯科的元素製作。

想對專題說的話

「復古就是個輪迴，復古永不過時。」或許大家知道現在流行什麼復古元素，但通常並不會有人在乎為何它會出現，也不知道其所帶來的改變，因此本專題期望能增進年輕族群對於迪斯科的了解，同時喚醒中老年世代的回憶，藉此推廣迪斯科過去的面貌和現在發展出的文化與價值。

01. 展場示意圖



華漾

台灣花卉意象於香氛機之應用設計

嗅覺，是人類五大感官中的一覺，也是人類生活中不可或缺的角色，近幾年來，芳香療法逐漸興起，而人們投資在香氛產品的資本日益提高，有鑒於此現象，本研究企圖將台灣台灣花卉意象結合陶瓷香氛機，以嗅覺、觸覺、視覺，三種感官讓台灣花卉的意象與陶瓷工藝，加上現代科技生活，體現於家電產品，期望可以創造出具有芳香、美觀、輕便功能的文化產品，同時體現在地特色表現。



楊亞儒

作品說明

香氛機

香氛機外觀以含苞待放的百合花作為發想，在外觀繪製創新後的花卉紋飾，將花卉意象融入在內。

包裝

包裝以簡單的牛皮色配色磨砂的抽拉盒蓋，最終再以設計的包裝條做包覆。

想對專題說的話

華漾，花樣。希望透過文化的創新能讓文化以不同的姿態進入到日常生活中。



01. 香氛機

02. 香氛機



冒險不色限

傳統台灣色彩符碼研究__以歷代童玩結合繪本為例

繪本是陪伴童年的好夥伴，因應時代變遷以及科技進步，繪本的種類逐漸多樣化，像是立體書、電子書等等。《冒險不色限》是一本結合 AR 體驗的繪本，帶來親子共讀的互動性體驗。重現許多已經消逝在人們的視野中的童玩元素，家長與孩子伴讀的過程中回味童年的點點滴滴，孩子也可以透過這些元素認識臺灣的文化符碼以及色彩。



吳姿汶



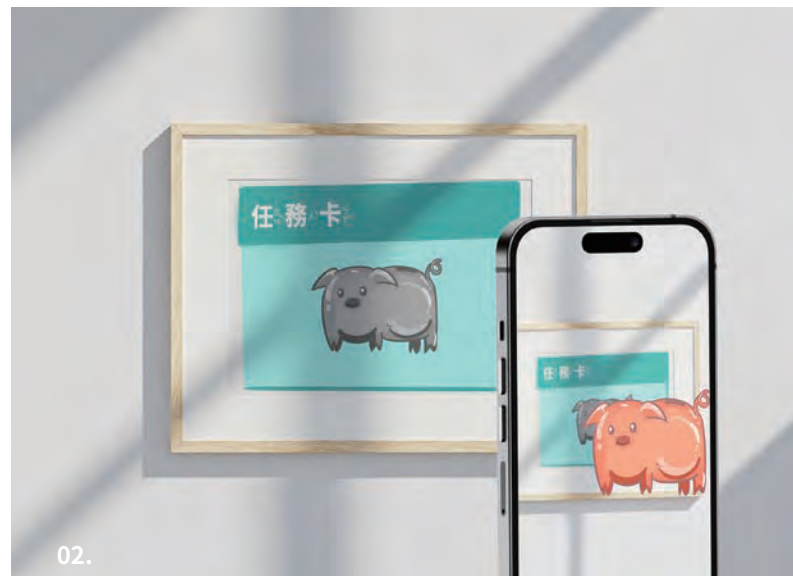
作品說明

繪本

AR 圖卡

透過繪本以及教具，增加國小年齡層孩子的想像力與創造力，並增加其在讀者的認知中之文化認同與在地認同。

結合童玩元素與色彩相關的故事情節，將緊緊相扣兩代人兒時回憶之元素圖像化後傳達給讀者，強化文化符碼的連結。



想對專題說的話

導讀繪本的過程中增進與孩童的距離。童年的回憶也將不在沉淪於時間的沖洗當中，回憶形成一代傳承一代的文化符碼。

01. 繪本內頁

02. AR 示意圖

百憂解籤所

藥籤與現代的連結及其文創轉化

歡迎來到百憂解籤所！我們將藥籤文化的歷史加以轉換，並結合文創概念，設計出讓現代人解決煩惱可抽取的現代版藥籤，讓大眾體驗藥籤的求取過程，希望來到這裡的每個人都能消除煩惱。



黃鈺婷



羅于婷



作品說明

解籤所

包含了藥籤籤詩和籤筒，人們可以在這裡訴說自己的煩惱並抽籤，並到解憂所拿取相對應的「解方」。

解憂所

提供了各式各樣的解方，像是糖果以及解方紙，讓人們可以藉此紓發情緒。

百憂故事集

集合了關於藥籤的小故事，主角為兩隻原創虎爺，讓大家更了解藥籤的知識。

祈願棧

以日本的繪馬為概念，讓大家可以寫下煩惱或願望。

想對專題說的話

現代的我們都充滿了煩惱，就如同以前的人們身體上會有病痛一樣，需要有抒發、治癒的管道。我們希望藉由結合煩惱與已經快消失的藥籤文化，讓大家可以在體驗的同時，也能覺得療癒！如果大家能在我們的作品中能發現到樂趣，那就太好了！



01.



02.



03.

01. 解憂所的解方糖 02. 解憂故事集繪本封面 03. IP 角色印章



埕意十足

臺灣傳統民宅的樣貌再現與延伸應用

在都更計畫與生活變遷的雙重夾擊之下，三合院已經快要成為消失的民宅建築文化，因此本研究想重新了解三合院的歷史與建築格局和人民生活的關係，並探討臺灣三合院相關的文化資產保存問題與挑戰。透過模型將三合院的樣貌展現出來，並記錄三合院的小知識，讓還不知道三合院建築特色的人可以藉由本研究對三合院有更進一步的了解。



葉庭汝

作品說明

三合院模型為參考吳沙故居以及一般的小型民居三合院設計而成，模型分為正身和兩個護龍三個部分，其中正身和右護龍為封閉式的完整建築，另一側護龍使用壓克力板製作，讓觀者可以看見廚房、廂房和私廳的格局特色。另外，本研究使用 AR 擴增實境進行內容與意境的詮釋。觀者可以掃描 QRcode 將手機或平板鏡頭對準三合院的模型，螢幕上將會偵測圖像顯示說明欄介紹格局名稱及用途，達成與觀者的互動。

想對專題說的話

三合院建築雖然已不符合現代生活需求，但是我們還是可以透過現存三合院歷史建築了解過去的住宅歷史與文化故事，更希望透過埋意十足增加各位對於合院建築的認知與記憶連結。

01. 三合院 AR 擴增實境延伸應用

02. 壓克力護龍使觀者能夠看見三合院內部格局



嶼之隅 The Corner

島嶼的一角，發掘地方特色，以地域文化為底蘊，開創新意。

Discovering local characteristics and creating new ideas based on local stories...





似城鄉事

以臺灣北部多元史蹟結合在地材質，開發有形與無形結合之文創視覺產品設計

台灣由於地理位置的關係以及經過不同時期多元文化的歷史背景下，發展出許多多元史蹟建築，史蹟建築的地理位置能夠體現出該時期的地區發展，透過時間的不同，許多史蹟建築不管是造型或者功能都有所改變，該研究選擇三種不同的史蹟建築，透過時間變化的縮影以及該建築特色，經過美術設計為文創產品，我們要如何保留在地文化特色，由於都市的更新使許多早期建築慘遭拆毀、損壞，但史蹟建築不但是一個地區發展的重要象徵，也是國家文化與人民記憶的重要載體。



賴芊妤



作品說明

「似城鄉事」燈飾文創產品由透光性極佳的壓克力材質與傳統木材工藝製作構成，在造型方面將「臺北艋舺龍山寺」、「臺北西門(寶城門)」、「臺北紀州庵」以上三個地區之「建築造型意象」、「文化印象」轉換設計，產品設計元素中可以橫跨包含三個不同時期之文化印象以及建築造型，跳脫傳統設計，將有形文化印象，經由轉換為非對稱極簡方式設計，呈現新視覺印象的文創產品，做出一整合性的設計，讓燈飾產品穿透時間軸與空間軸呈現該文化相貌。



想對專題說的話

透過文創產品設計，將建築意象與故事經過設計，讓古蹟建築保存意識更被重視，也讓我們對臺灣這片土地更加認識與瞭解。

01. Vi-in-vi lighting- 艋舺龍山寺

02. Vi-in-vi lighting- 紀州庵

03. Vi-in-vi lighting- 寶成門



客家「食」間凍結

新竹湖口老街客家文化標本採集及其教案設計

「客家」給你的印象是甚麼？是花布？還是桐花？但其實說實在的，這些東西大都是因為易於行銷等商業活動，才時常被拿提及，真正在客家庄各住家門口看到在曬的酸菜，菜市場隨處可見的粄食，這些深入日常的飲食其實都是客家文化，只是因為我們太過於習慣了而沒有去意識到它，本專題嘗試以這個角度出發，以筆者家鄉，新竹湖口老街為取樣範圍，做客家飲食的擷取，並配合規劃製作標本、設計教案，希望得以藉此讓人更了解客家文化。



黃發泉

作品說明

標本

將「艾草粿」（草仔粿）、「紅粿」（紅龜粿）用「環氧樹脂」灌模製作而成。

教案

配合 12 年國教素養導向教學方案規格，以國小階段綜合科目核心素養中的「體驗與欣賞在地文化，尊重關懷不同族群，理解並包容文化的多元性」為教學目標，將 1. 的標本作為教材配合教學。

試教成果

與「聽說關懷協會」合作試教聽障孩子們，現場展有試教當天所拍攝的照片與教學現況短片。

想對專題說的話

雖然因為時間、資源和成本有限，沒有辦法將標本做到盡善盡美，但我覺得把這些容易腐壞的傳統飲食做成標本，帶進課堂讓學生近距離觀察、接觸的效果確實比單純看 PPT 好很多，期望未來或許真的有國小以此為參考製作教材。

01. 試教現場

02. 標本



風之畫獅

金門風獅爺厭勝文化探究及其
金屬烤漆工藝品創作

你知道有一群經歷過戰爭砲火，依然默默守護著金門這座小島的守護神嗎？

我們以風之畫獅為名，透過像素風格轉化與金屬烤漆的工藝創作，呈現風獅爺嶄新的樣貌，和我們一起來認識風獅爺與金門的故事吧！



楊惠心



李芮瑄





01.



02.



03

作品說明

金屬烤漆工藝品

以像素風格轉化與金屬烤漆的工藝創作，重新呈現風獅爺色彩豐富的樣貌。

金門地圖掛布

在金門地圖上加入金門特有的動物、產物，如貢糖、戴勝、牛軋餅等等，並別上風獅爺胸章，讓觀賞者能夠一眼明瞭風獅爺位在金門何處，同時也能認識金門的其他特色。

風獅爺胸章

選用 UV 珠光材質的胸章，讓風獅爺成為你的貼身保鏢。

想對專題說的話

我們希望透過金屬烤漆這項工藝呈現風獅爺嶄新樣貌，將風獅爺本身文化意象價值加以提升，將圖樣和當地产物結合讓金門的形象品質提升，不再讓窮鄉僻壤成為金門的刻板印象，而是充滿文化景觀的寶貴聖地。

01. 風獅爺胸章

02. 金門地圖掛布

03. 像素風風獅爺



慢活淡水

淡水和漢服的風情結合

臺灣最早的服飾來自於中國，有鑑於在明鄭清時期是臺灣衫的基礎，而日治時期是臺灣傳統服飾多元化的開始，淡水又是最繁榮之地，將淡水與漢服兩者作為結合來設計圖樣、色彩、布料加以變化，希望大眾增加對臺灣傳統服飾的認知，並藉由服裝喚起臺灣人對早期淡水的風貌。



黃珮榕

作品說明

臺灣衫

兩件臺灣衫的設計上，透過小細節來呈現兩種不同的風格。

馬面裙

裙子設計三種不同的款式，以不同的色調和畫作來呈現淡水，也希望能夠混搭其他衣服。

耳飾

設計上主要是以全身的服裝來做搭配，顏色主要以服裝主色調為主，避免在整套搭配上出現違和感。

紙燈籠

將用二十面的三角形製作菱形燈籠，與以往看到燈籠的形狀不同，也可當燈飾擺放在家中。

想對專題說的話

每一個時代所保留下來的圖紋都代表著各群體、地區等，不單單只是傳遞當時的日常生活，也傳遞出當時的文化、社會結構與風俗習慣等，是一種文化底蘊與形式。

01. 耳飾 02. 紙燈籠



異材質與文化印象於工藝創新設計研究

以台灣三義文化印象與可攜式茶具為例

三義可見之木雕作品多以大型木雕品為主，發展較好的除觀賞性質之木雕外，還有如聚寶盆這類可大量生產的手工藝品，小藝品如筷子、小財神等則缺少發展空間與利潤，而遊客會選擇帶走的商品通常為小藝品，在此基礎上反思如今三義的藝品店缺少創新的商品，而藝品店維持仰賴小藝品，跳脫藝品與營收貧乏之外的三義木材產業，是否可以利用木材質結合其他發展出可供遊客購買的產品，成為下一階段三義木材產品發展的可能。



吳玓霖

打哪叭溪與艾草



作品說明

此作品探討木材質與其他材質的工藝設計可能、以及文化印象的呈現與結合於工藝產品設計的創新。木材質特點為具有一定耐震效果，陶材質則是便於清洗，而杯身圖案則是結合三義重要溪流與植物進行設計，三義本是山城，但溪流則是發展的源頭，依此選取打哪叭溪、打木溪及哆羅咽溪三條重要溪流配合相應植物，希望能夠以新的方向去做圖紋之發想。

想對專題說的話

透過此次專題，除了更了解家鄉之外，也得知三義木雕近年來式微，不僅是人口老化，還有許多如政府政策等問題，都導致了產品銷售、木材購置受限，導致老師傅們紛紛放下雕刻刀。希望未來能夠找到三義木雕與時代共存的更好辦法！

01. 陶瓷內層

02. 陶瓷內層細節





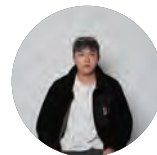
薪火「香」傳

松柏嶺受天宮進香儀式研究

薪「火」香傳，以此為名，是想將在松柏嶺受天宮延續已有數百年的進香活動「香火」予以保存、傳續下去，故名「香」傳，因此此專題研究之目的也意在保存進香文化。VR 進香活動體驗是此次專題重要產出，以數位影像紀錄並結合傳統嘻哈風音樂來呈現完整的進香活動，戴上頭戴式裝置，不必到受天宮就能體驗彷彿在現場的熱鬧氛圍，並能透過體驗深入了解進香活動，達到此專題核心目標，保存和傳續進香文化。



張祐萱



陳益慶



01.

作品說明

受天宮 VR 進香體驗

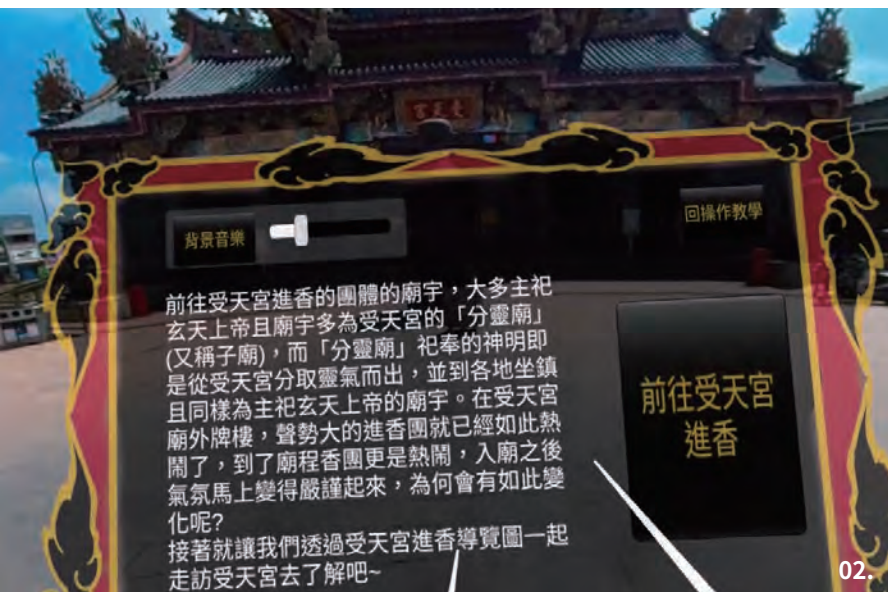
在 VR 影像中分兩部分，在進香流程影片部分，可以了解到 12 個重要進香流程並觀賞流程影片；另外在受天宮進香導覽圖部分，可以走訪虛擬化的受天宮從中了解進香流程，並搭配傳統嘻哈風音樂達到沉浸式體驗效果。

酷卡

設計八卦符的外表，具有保平安意涵，也透過酷卡文字傳達我們專題的資訊。

玄天上帝造型 Q 版燈籠

代表著受天宮的主神玄天上帝，且設計為具賞玩性質的 Q 版燈籠，讓人們更有親近感。



02.

想對專題說的話

受天宮的進香文化在台灣是特別且具歷史價值的傳統文化，我們希望藉由 VR 虛擬的方式能夠帶給體驗者特別且難忘的感受並且能夠再次思考現代的科技和傳統文化，兩個看似不相干的事物之間，還可以如何互動和發展？

01. 酷卡 02. 進香 VR 沉浸式體驗



旗開「德」「順」

以石碇集順廟明德宮探討台灣地方宗教

民間信仰既是民眾的精神支柱，又能為民眾指點迷津，廟宇中的神明守護著當地的居民，也為民眾解惑。近年來，因科技日漸進步，使信仰與習俗逐漸只能從老一輩的口中聽到，又或是年輕一輩跟著長輩參拜，卻不知道拜拜文化背後的故事與神明掌管的大小事。本專題旨在探討：在時代的轉變下，傳統信仰該如何再度喚起年輕世代對於信仰文化的重視與興趣。希望藉由一系列的產出，使近代年輕人發覺民間信仰的重要性，重新關注我們身邊的民間信仰。



馮珮榕



張予凡

作品說明

藥籤 (含小型復刻版)：將現存的呂祖藥籤復刻，使觀者可以翻閱，更了解呂祖藥籤系統。

文宣摺頁：設計了與市面傳統文宣不同的摺頁，吸引參觀者的注意力。

明信片 & 印章：為集順廟設計了明信片及印章，供遊客紀念帶回家。

紀錄片：記錄了石碇集順廟繞境及專題小組在集順廟辦展覽的情形。

壓克力立牌及吊飾：將自行設計的廟宇及神明圖樣印製在壓克力上。

絹印帆布袋：將廟宇及 Q 版神明圖樣印製在許多人天天都會背的帆布袋上，兼具趣味性及實用性。

想對專題說的話

期待我們的專題成果能使年輕世代發覺民間信仰離我們並不遙遠，是一個就在我們身邊並且值得學習的課題。民間信仰是中華民族世世代代薪火相傳傳承下來的，希望不要就此停在我們這代，繼續傳承下去給我們的子子孫孫。

01. 桌上型小藥籤 02. 木製復刻藥籤



嶼之民 The Citizens

島嶼的人民，以臺灣社會議題為命題，回應人的需求，通達時宜，提出新解。

Taking Taiwan's social issues as the premise, proposing new solutions that respond to the people's needs...





潮續

廢棄漁網與漂流木的再生

觀察到近年 SDGs 議題的興起及海洋環境污染日益嚴重，本專題以廢棄漁網及漂流木的相關文獻作為研究，以提倡海洋資源永續再生為主題，使用本專題成員至沿岸撿拾的廢棄漁網及漂流木來做結合，設計出漂流木板凳及各式以漁網為主體的產物，藉此傳達出資源永續再生的理念核心。



林杏玟



溫翊筑

作品說明

漂流木板凳

使用至海邊撿拾之廢棄漂流木及廢棄漁網結合，部分保有漂流木最原始的外觀，椅面的部分則是採用可替換式的網面設計，若是網面因長時間使用而鬆落，則可替換椅面，進而達到永續利用的價值。

漁網編織杯袋

使用漁網編織技巧製作而成，讓使用者能以漁網編織杯袋取代傳統塑膠杯袋，達到環保的用意。

漁網燈飾

以廢棄漁網去做發想並且結合燈飾，賦予漁網新的生命。

紀錄片

製作漂流木板凳的過程多半以特寫手法拍攝成一個簡短的製作紀錄影片。

想對專題說的話

藉由這次的專題成果讓我們實地去深入台灣海岸及漁港訪查，發現海洋污染的迫害程度，也透過漂流木及漁網的結合重新再造成可以永續再利用的價值。



01. 漂流木漁網搖椅 02. 可替換式網面



童玩與遊戲之編碼

從 X 世代到 Z 世代

因應時代轉變，每個人所接觸的物件大不相同，童玩物件及遊戲也隨著社會變遷，科技產品的出現改變人類生活許多，從傳統童玩的實體物件，到遊戲機、電腦、手機等產品的問世，同儕間實際互動的遊戲對比隔著一層科技屏幕的距離。因此，本專題將傳統遊戲與線上遊戲進行結合，為童年物件增添另一種感受，利用 3C 產品體驗傳統遊戲，更能讓親子世代互相了解彼此的童年。



陳怡妘



黃珮瑄

作品說明

電腦遊戲

透過問卷蒐集的方式，統整各世代接觸的童年遊戲，從中挑選出既適合轉化又不會令不同世代感到陌生的遊戲，最終選擇：打彈珠、套圈圈以及捉迷藏進行轉化，透過規則、玩法的調整，讓遊戲更適合在 3C 產品上遊玩，同時也不失原有樂趣。

想對專題說的話

這次的作品使我們進入一個從未想過的領域，從零開始學習如何製作遊戲，尤其是要如何將與同儕間互動的遊戲轉化成科技遊戲，成了這次最大的瓶頸，很慶幸在過程中受到許多人的幫助，也希望這件作品能帶給大家不一樣的感受！



01.



02.

01. 童玩遊戲小貼紙

02. 童玩遊戲小貼紙與影片



動物與人的平行世界初探

動物權在臺灣的實踐狀況

本專題旨在了解動物的權利，分析人類對於動物的迫害，以及探討動物保護相關之議題。目的為通過逆位思考，重置人與動物的關係，將人與動物之身分對調。當兩者立場不同、身分不同的生物交換彼此的角色，眼界可能會因此不同，或許能從中發現身為人而忽略的細節與感受，透過不同角度和方向重新審視人與動物之間的關係，從中體會動物的感覺與經歷，打造人與動物身分對調的平行世界。



葉紓慧



黃佳琪

作品說明

翻轉繪本

以無字繪本的形式呈現，分別繪製人與動物為宰制者的世界，一邊為人類為宰制者的世界，翻轉後的另一邊為動物為宰制者的世界，將人與動物身分對調，打造動物擬人化，人類成為弱者及被宰制者的顛倒世界。傳達人對於動物的不平等對待、剝削與殘忍。

解析本

由於繪本無文字，主要透過視覺語言傳達理念。解析本功能在於解釋繪本圖像之輔助，讓閱讀者在觀看繪本後，可以透過解析本對於繪本之說明有更深入的理解。

想對專題說的話

期望專題成果能使人們設身處地的為動物著想，將心比心、善待動物，反思為何人同為動物，卻擁有與非人動物截然不同的命運。當人成為被獵殺的對象，是否會覺得人的行徑殘忍，是否能開始感同身受動物的處境與絕望。

01. 繪本 - 內頁

02. 解析本 - 內頁





決

不一樣的女性美 探討多元女性身份與女體象徵器皿轉化

本計畫目的在於探析社會介入下帶給性別的改變，梳理現今性別形象、多元性別特質發展、轉化象徵等文獻，結合神話淵源中女媧搏土造人開啟人類社會典故，在創作材質上選擇泥土，設計經過轉化象徵的陶器皿。

透過使用體驗，對性別態度產生影響，讓性別成為各年齡層能由淺入深探索的議題，期許能影響社會思想上對於女體、性別，從羞恥感到自然的去除性化。



葉可瑤



黃庭真



作品說明

乳房（細胞分裂）果盤

以乳房做為有聲意象（sound-image），聯繫與生命繁衍、細胞分裂的原生概念（concept），淡化乳房與女性化的連結，回歸思考人的本體，生命的根本。

女體手持鏡

反思社會中對於女性的凝視。採用的顏色接近曬黑的健康黃皮膚膚色，藉此反思現代主流審美對於人的影響。

芭比茶具

女性對身體的「雕刻」的焦慮及「雕刻」下難以發現的女性自身，讓使用者觀察已經發生的「雕刻」，同時反思社會是否已經容納足夠多的審美標準。

乳腺造型壓克力茶桌

以健康及癌症乳腺為根基，引起對女性健康的關注與不同層次的認識。



想對專題說的話

期待此研究成果能為固有的既定觀想引發驚喜，從驚喜意識到自身的意義與價值，回歸思考人的本體，生命的根本。

01. 內衣蕾絲簾 02. 乳房（細胞分裂）果盤



貳拾

以古典技法顯影各世代二十歲的樣貌

本專題比較不同世代二十歲時的歲月年華，研究祖父母、父母與研究者自身三代二十歲時的貳拾生活，從食、衣、住、行、休閒娛樂等日常，探討在流逝時間點點滴滴的改變。專題將利用口述訪問受訪者提供的老照片，或拍攝受訪者提及而現今還存在之舊事物，利用古典顯影技術中的藍晒與范戴克技術呈現影像，並彙整出具有時代意義的回憶漫畫集與口述訪問紀錄冊。



洪靖縈



謝心慈

作品說明

藍起回憶

本專題蒐集各世代受訪者提供具紀念價值之照片，研究者利用古典藍晒印刷技法將其製成顏色較鮮明的藍晒作品。

范藍覆趣

本作品名稱取自成語「翻來覆去」的諧音，希望藉由范戴克技法覆蓋上碳酸鈉刷淡後的藍晒作品，增添原照片的趣味。

回憶漫畫集

以口訪內容中受訪者提供之事物為基底，撰寫成五篇漫畫小故事。

口述訪問紀錄冊

將口述訪問內容編制彙整成一本記錄冊，內容將包括各世代受訪者的基本資料與關於他們二十歲時的生命經驗。

想對專題說的話

我們希望平時忽略的日常透過專題的作品賦予舊事物新的面貌，使觀者重新認識，也讓這些快被遺忘的日常細節不致消失殆盡！





翎光片羽

台灣特有種鳥類之文創商品應用

全世界只有臺灣看得到的鳥 --- 「臺灣特有種鳥類」其珍貴及特殊性值得人們多關注及推廣。然而鳥類行蹤隱密、翱翔天際，因為接觸的困難，而導致對其認識有限。因此我想以臺灣特有種鳥類外型為主要設計理念，使用羊毛氈工藝的針氈技法，將手作溫度融入創作之中，無論在視覺、觸覺或是心理感受上，帶給人們一種心靈滿足感，給生活帶來簡單的幸福，溫暖的羊毛、文化工藝的浸染，與手作生活的互動連結，兩者的相輔相成，拓展更廣闊的文創序曲。



程翎



01.



02.



03.

01. 擬真羊毛氈作品合照 02. 作品 - 火冠戴菊 03. 作品 - 黃山雀

作品說明

擬真特有種鳥類羊毛氈成品

冠羽畫眉、黃山雀、火冠戴菊

臺灣特有種鳥類體驗組（材料包）

以翎光片羽 - 為概念，設計 logo 與品牌名稱產出之文創商品，體驗組能讓消費者快速舒適的完成作品。

說明書

體驗組中的說明書設計，與鳥類介紹結合在一起，期望能藉有此方式讓購買者更加認識台灣的寶藏 - 臺灣特有種鳥類。

教學影片

民眾能在自己家中，使用碎片時間，慢慢地跟著教學影片學習製作。

想對專題說的話

臺灣是塊美麗的寶島，擁有許多珍貴的特有種鳥類。我使用與鳥類觸感接近、又含有環保意涵的羊毛氈為媒材，寄望於本專題，期望喚醒人們對鳥類的愛護之心，她們都是一首生命的贊歌，為人類與自然生態維護平衡。



莫比烏斯環

欲罷？不能！

當代社會工作倦怠對臺灣 i 世代大學生身心影響之研究

『只有灰黑白的世界裡，路上充斥著滿臉倦容的人們，好累、我好弱與無成就感的聲音飄盪在空中，當你大喊：這是哪裡？你們是誰？卻無人回應』這是股 21 世紀隱隱波動的暗流，工作倦怠捲起的浪影響龐大經濟，同時也被 WHO 列為國際疾病。當新局面不斷來臨，我們不能心存僥倖，若不理解過往並掙脫，將無法承受迎面而來的巨大變局。本專題旨在探討產業結構劇烈變換下，整體社會與職場的趨勢，對於臺灣 i 世代大學生心理與行為有何種影響。



沈婷妮



蘇映文

作品說明

怠 Die

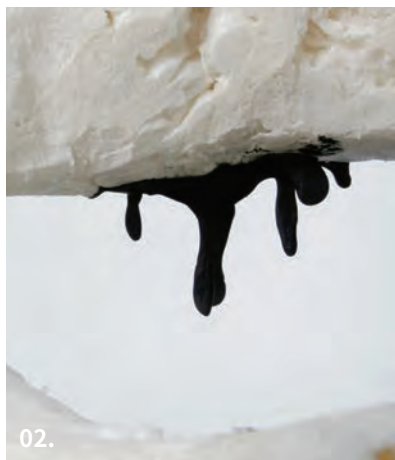
工作倦怠是一連串的壓力累積，不僅有社會與家庭帶來的因，也有不斷堆積及逃離失敗帶來的果。這樣的累積，如同乾淨的繩子帶來不斷受外在環境的薰陶，最終擰巴糾結成結，再匯聚成載浮載沉的液體狀，不斷往上堆積，蔓延至圓環體，最終發現直覺像被打破般毫無終點，更像是墮入一種輪迴。

莫比烏斯環

倦怠是個嚴肅議題，甚至不易舒緩。然而「無限循環」此特性是禍也是福，希望透過無思緒的手部肌肉運動過程，能讓大眾體會一絲療癒感。

想對專題說的話

欲罷不能，像人們對工作的態度。我們跟隨並深受社會影響，數以萬計者在人海中載浮載沉，真正工作充滿鬥志者少之又少。因此，我們希望人們理解工作倦怠，並能自我找尋出口，而非欲罷卻不能。無人是失敗者，你們很棒。





好勢計畫

以高齡者照護需求探討未來情銀共融的可能性



若能夠在不同世代間建構良好的互動關係，讓老年人特有的生活智慧與文化得以被了解、被發現，便有助於文化的傳承，甚至透過青年人的智慧，注入新的生命，減少文化的消逝。我們常常聽到「親子餐廳」、「親子飯店」，但當孩子長大、父母年紀增長後，這段關係逐漸變成青（子）銀（親），然而面對家中父母或其他長輩卻不知如何與其相處交流。因此提出《好勢計畫》這個共融概念的設計。



王恬芯



陳錦卉

作品說明

「好勢計畫」取自台語「hó-sè」的發音，希望透過產出，幫助青年及老年人做好準備，踏出青銀共處的第一步！好勢計畫圍繞著「青銀共融」，歸納出以下三項執行要點：「減輕家庭與青年的照顧壓力」、「充分地了解高齡者使青年能夠安心帶父母出門」及「提供相關資訊使青年和高齡者開啟話題」，增加青銀相處、互動以及了解的機會，讓青年和高齡者可以「老得好勢、玩得好勢、相處得好勢」。

想對專題說的話

希望大家可以重新思考自己與長輩間的關係以及相處模式，透過我們的作品，更設身處地了解高齡者的想法，進而建構一個青銀友善、青銀共融的社會。



01.



02.

01. 好勢地圖 All set map

02. 好勢代誌 All set magazine

Fate of Limbo

命運探討之研究

命運是什麼？我們又將去往何處？
本專題以電腦遊戲，來探討「選擇」上的命題，從遊玩方式和故事劇情中，讓玩家體驗不同的抉擇將通往截然不同的結局，共有四個不同的結局，皆有不一樣的韓裔和真相，並且讓玩家能認識到何謂選擇上的「自由意志」與「決定論」。



王碩宏



作品說明

遊戲劇本

以一位死去而失憶的人，與一個擁有希望之力的小女孩，在奇幻的世界冒險，希望可以回到人間，從中與形形色色的人對話，並找出世界的過去和真相。故事結局：不同的結局可以讓主角知道自己生前的故事，以及判斷玩家的選擇是相信自由意志還是決定論。

想對專題說的話

在遊玩遊戲得到樂趣的同時，更能從中認識到科學知識和選擇上的哲學議題，並且喜歡這背景神秘的世界觀。

01. 遊玩截圖（一）

02. 遊玩截圖（二）



01.



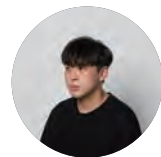
02.



老不老 莊不裝

以老莊探索漢字藝術表現

莊子與老子聽起來枯燥乏味，但其實，在我們的生活當中，就充斥著許多與老莊概念相似的事情，本專題將以現代時事的角度，以影片的形式，帶領觀者一起進入老莊的世界。



毛子源



01. 各種周邊 02. 影片畫面本 - 老子



作品說明

主視覺

以大叫的網路用語 RRR，與代表強調語氣的驚嘆號作為發想，融合回音的概念，代表作者想傳達，老莊觀念真的不老的呢喊。

老莊概念解釋影片

以老莊思想為靈感，藉由老莊當中強調順其自然之概念，提出漢字的外型隨本身字義而改變之概念，同時，也以老

莊的角度看現代世界之社會時事，尋找古代與現代之相似關係，製作成動畫影片，以達到古代現代連結之用途，也期望使現代人能以影片的形式領會老莊所傳達之概念。

想對專題說的話

這次創作以動態影像的形式解釋老莊，期望這次對老莊的重新呈現，能讓對老莊完全沒興趣，或是不了解老莊的人有更多了解！



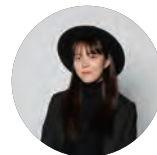
跳進台灣的 K-POP

探究 K-POP Dance Cover 與台灣年輕世代的意義連結

/ 姚奕萱

在臺灣鬧區的街頭上，一群充滿熱血與活力的年輕人揮灑著汗水，舞出最動人的身姿。

研究者身為 Cover 表演者的一員，以親身實踐與深入訪談，道出 Dance Cover 為這群年輕表演者帶來的意義與連結。將韓國流行音樂融合在地青年，如此跨文化的藝術產業展現了臺灣社會多彩的樣貌，同時也讓許多年輕表演者從中找尋自我價值與認同感，發揮自己的長才，在那最耀眼的舞台上，綻放光芒。



姚奕萱



01.



02.



03.

作品說明

與青春為舞 -K-POP Dance Cover 影片

解析完成一部作品影片所花費的時間精力與製作過程，以實際行動結合研究內容

我們與舞的故事 -Cover 舞者訪談紀錄片

探究舞者們最真實的跳舞心聲，同時也一起思考 Dance Cover 活動的未來發展與困境

舞動的記憶 -Cover 活動照片記錄

照片能留下回憶及紀念，看到被攝者當下的表情符號，透過照片紀錄下一次次拍攝背後，每一位人員付出的努力及汗水

想對專題說的話

Dance Cover 承載了許多年輕人的花樣年華，帶領我們開啟一段新的領域，希望能透過專題，除了使民眾認識之外，大家不妨有空到信義、西門的街頭看看這群年輕表演者，或許，能從中憶起屬於你的青春回憶。

01. 訪談紀錄照

02. K-POP Dance Cover 形象照拍攝畫面

03. K-POP Dance Cover 影片形象照

當仁不「浪」

從人與環境探究動物保護議題，以猴硐貓村為例

當仁不「浪」，以此為名是想強調動保議題是每個人都必須要關注的，並且透過實際行動去關心、幫助社會中對待動物不公平的待遇。本專題期望創造以體驗為核心的動保推廣教育半日行程，也就是說，與其創造一套動物保育書本教材，倒不如以猴硐為基礎，帶領親子、中小學生，以及喜愛貓咪的旅人，進入猴硐時，不只是認識過往的礦產風華，也不只是視貓咪為娛樂，更重要的意義是，通過猴硐流浪貓與猴硐地區，作為動物生命教育的試辦場域，探究「人與環境」之間的連結與所屬的意義性。



陳子威



劉宇樞



作品說明

海報設計

以卡通作為風格，為了呈現活潑感以及猴硐當地盎然的樹林，以高明度、高彩度的綠色作為主色調，並加入本組兩位組員的 Q 版人物。

貓咪寫真

蒐集大量的貓咪照片，製作成寫真集，並寫下牠們常出沒的地方、性格等，了解猴硐當地每隻具有各個特色的貓咪。

羊毛氈

以猴硐貓咪為原型製作，讓觀者能更沉浸於展覽當中。

導覽片

拍攝導覽過程及猴硐當地情況，並以活潑風格帶出枯燥乏味的動物教育。

想對專題說的話

期望在推廣猴硐在地文化的同時，更重要的意義是，將動物倫理及生命教育等議題，讓更多的人看到以及能夠傳達給更多人理解。



01. 宣傳片 02. 羊毛氈 03. 貓咪寫真集

全體成員

總 策 劃 | 黃鈺婷、姚奕萱

美 宣 統 籌 | 陳錦卉、賴芊妤

王宜靖、王碩宏、吳玥霖、吳姿汶、沈婷妮、張珮瑄

張祐菖、陳靖靜、馮珮榕、黃佳琪

策 展 統 籌 | 葉庭汝、史芸瑄

李芮瑄、張予凡、陳子威、陳怡妘、陳益慶、黃庭真

黃珮瑄、黃珮榕、黃發泉、楊惠心、葉可瑤、葉紓慧

劉宇樞、羅梓云、程翎

公 關 統 籌 | 王恬芯、溫翊筑

毛子源、林杏玟、洪靖絜、徐語柔、張書睿、黃亭綸

楊亞儒、賴詠潔、謝心慈、羅于婷、蘇映文、蘇容瑤

系 主 任 | 王怡惠

總召老師 | 吳欣怡

指導老師 | 鄭麗玲、楊琇惠、葉惠蘭、劉秋蘭、楊景德、吳岳錚
王怡惠、張怡敏、吳宇凡、陳涵秀、吳欣怡

協力師資 | 劉夏如、陳君文、詹傑勝、簡永彬、葉明福

行政支援 | 袁玉如

嶼其說

國立臺北科技大學文化事業發展系 108 級畢業成果展專刊

出 版 者：國立臺北科技大學文化事業發展系

發 行 人：王怡惠

主 編：吳欣怡

封面設計：陳錦卉

排 版：陳錦卉 王宜靖 陳靖靜 沈婷妮 馮珮榕

攝 影：溫翊筑

印 刷：健豪印刷事業股份有限公司

版 次：初版，2022 年 12 月

地 址：10608 臺北市大安區忠孝東路三段一

電 號話：(02) 2771-2171 #5603

網 址：<https://cvd.ntut.edu.tw>

ISBN：978-626-95299-8-8

版權所有，翻印必究