

朝陽科技大學視覺傳達設計系 104 學年度第 2 學期 畢業製作第 1 次提案

形象包裝群審查結果建議

審查重點：1. 專案背景資料掌握的完整度 2. 設計問題與目標的設定 3. 競爭或相關案例的分析
4. 專案開發價值及預期特色 5. 簡報品質

編號	主題	組員	建議
1 跨	畢業製作展覽之視覺系統	10218117 胡梓軒 10218091 許秉松(數)	1. 設計主題的發想可再斟酌，試著與朝陽特色連結。 2. 五感的概念可再深入探索。 3. 「五感」不如「互動」。 4. 注釋五感不要過於直接表面。
2	產學合作—新社中和村	10218019 巫雨芯 10218067 張倍崧 10218073 楊佩霖 10218125 曾子庭	1. 社區田野調查深入與否會決定市售形象設計的深度。 2. 如何整合市售多元的產品，進行規劃則宜再深入。 3. 專題的設計目標很曖昧。 4. 品牌對象具市集平台，還是社區產品品牌。
3	捐血文化探討與解決方案	10458001 黃俊賢 10458002 李浩中 10458003 李昊民 10458006 陸詠兒	1. 情操感人。 2. 設計部分與主題可再深入思索，究竟要做的是哪？ 3. 規劃一個活動或專案做為形象設計的標的。否則不易精彩或不屬形象設計。
4	成人用品店形象	10218030 蔡靜怡 10218006 李季蓉 10218026 朱家馨 10218002 劉佳怡	1. 主題有點過時，要在這個範疇找到新的亮點，宜再深入。 2. Sex shop 的定位會決定後續形象的發展。 3. 亮點過於表面，無從期待。
5 跨	空幾何 自然蔬食百匯	10218043 江宗暄 10218007 黃亦珍(數) 10218046 嚴心吟 10218090 許富絨	1. 空幾何，現有的店舖裝潢會影響到後續設計的發展。
6	倚邦茶馬司形象設計	10118144 蔡孟學 10118133 林君彥 10118138 胡鈞	1. 不容易理解專案的內容。 2. 專案內容過於廣泛，如何聚焦到整個產品形象可再試。 3. 市場探討陳義過高； 4. 報告與規畫要有合理性。

朝陽科技大學視覺傳達設計系 104 學年度第 2 學期 畢業製作第 1 次提案 創意設計群審查結果建議

審查重點：1. 主題意義的論述 2. 相關資料的認知與完整度 3. 主題特質的掌握與設計發展潛力
4. 設計的預期目的與價值 5. 報告內容品質

編號	主題	組員	建議
1	死亡	10213020 曾心愉 10218003 張慧茹 10218080 葉芳廷 10218500 施宜姩	1. 議題太難，請具體提出題目方向。 2. 探討主題再聚焦。
2	1. 葬儀文化 2. 桌遊設計	10218062 廖于萱 10218050 朱柏槐 10218051 陳奎銘	1. 先深入了解文化層面的內容。 2. 桌遊推廣的成效如何？ 3. 參考資料再深入到研究資料，如碩博士論文及中研院資料。
3	轉型正義	10218042 廖唯翔 10218064 王佳惟 10218070 黃琳琇 10118134 賴怡辰	1. 內容太廣，尚無具體的主題方向。 2. 盡快擬定合作對象，分析其論點及主要觀點。
4	無上妙品—手工金紙文化創新	10218016 高千惠 10218025 何奕蓊 10218072 張于婕 10218108 余佳容	1. 資料可在多方閱讀。 2. 建議 focus 成為台中市政府台灣版印特藏室金紙文化的教材。
5	病	10218040 劉榮浚 10218094 劉孟婷 10218130 劉佳沛 10220085 王昱翔	1. 範圍太大，無法明確得知設計目的。 2. 沒有參考資料？
6	腦性麻痺	10218086 黃品瑄 10218076 陳加珈 10218056 連昱晴 10218010 高僑鵬	1. 多閱讀蒐集肢體語言，以及參考外國議題的衛教教室。
7	卡門	10118498 許湘琳 10218129 張瓊雲 10218128 曾塏茵 10118509 劉亭好	1. 企劃內容不符規定。 2. 設計目的有何價值？ 3. 沒有參考資料，簡報完全沒有設計策略以及方法。
8	性教育	10218127 史博勻 10218014 朱韋如 10218084 黃敬淳 10218122 連漪	1. 資料認知相當不足，無法明確提出設計的概念。 2. 沒有相關資料。
9	塔羅牌	10218097 張育榮 10218083 劉舒婷 10218075 李捷 10458005 張祖沂	1. 題目有趣，但是沒有相關資料。
10	拾再感	10218029 李宜臻 10218065 廖龍昇 10218071 陳柔靜	

朝陽科技大學視覺傳達設計系 104 學年度第 2 學期 畢業製作第 1 次提案

編號	主題	組員	建議
11	拾再感	10218009 王妙如 10218039 林慈芸	
12 跨	compressed	10218013 侯宇衡(數) 10218059 廖寧馨(數) 10218063 劉乃華 10218123 黃雨菲	1. 設計內容及形式無法傳達原始的理念。
13	垃圾	10218035 雲颯菱 10218079 林佑羲 10218085 林誼瑩 10218087 張智勝	1. 思考環境衛生管理的心理層面及社會政策層面。 2. 非常好的題目，但是需多方閱讀資料。
14	你所不知道的 228 事件	10018037 李冠綦 10118136 賴玟廷	1. 內容太多，參考資料認知不足，設計目的的策略不明，主題的創意性再思考。 2. 多收集設計對象的相關資料。
15	拾信	10218023 宋彥伶 10218093 曹博硯 10218057 巫佩倩 10218105 蕭喬云	1. 加強手工書籍的設計方法，理解，作品收集與分析，整理出本設計的概念及策略。 2. 收集創作資料，並加以分析。
16	喪禮文化	10218004 郭文婷 10218022 羅美音 10218044 田恩 10218058 吳亞昕	1. 如何讓內容有創意。
17	森犇	10218048 簡怡佳 10218106 楊子欣 10218110 吳佳綦	1. 建議集中在相關的組織，老牛之家等。 2. 聚焦在老牛之家。
18	流浪狗系列海報	10218052 黃湘婷 10218082 黃子庭	1. 主題是否適合以海報呈現？ 2. 推廣議題的相關知識與核心策略為何？ 3. 缺參考資料。
19	遲暮	10458051 林穗瑩 10458052 詹宇霞 10458053 王治曾	

朝陽科技大學視覺傳達設計系 104 學年度第 2 學期 畢業製作第 1 次提案 數位媒體群審查結果建議

審查重點：1. 主題企劃動機與目的 2. 表現方式與媒介 3. 相關作品收集
4. 組織分工與工作流程

編號	主題	組員	建議
1	GIWAWA	10218024 鄭雅云 10218032 李芷榕 10218078 林軒語 10218096 徐子茵	1. 可行性不明(表現方式可行性)。 2. 角色的細節如何表現出「狗」與「鳥」的特質，需要注意!(狗與鳥都是有毛的動物) 3. 請先發展完整故事情節。 4. 沒有聲音，角色少，動作行為表現要清楚。
2 跨		10218095 廖韻晴 10218107 陳昱瑄(平) 10218109 高翎蕭	1. 東方文化特色&表現形式不明。 2. 風格仍得確定! 3. 找出呈現中國文化元素的特色。 4. 選擇適合的媒介來表現故事。
3	交易所 The Niches	10218031 陳玕臻 10218101 蔡宜均 10218041 邱映瑄 10218121 劉弘毅	1. 建議製作系列 Gif 諷刺動畫。 2. 請先確認故事主題。 3. 工作流程 7 月之後就沒有了，動態圖像要鮮明。
4		10218036 陳筱筑 10218081 楊傳民 10218103 許智翔 10228014 范國為 10228020 吳銘恩	1. 故事結構不大合理，為什麼人們不是被怪物嚇跑，而是丟食物?通常不是丟食物。未知的恐懼不合理，建議重想過。 2. 故事特色，衝突性較弱。 3. 主題與片名不大符合。 4. 多參考恐怖影片的氛圍。 5. 故事鋪陳的橋段要多一點。
5		10218038 陳姿伶 10218092 顏晨昀 10218018 劉佳容 10218089 蘇柏渝	1. 角色太多，製作時間會難以掌握，故事鋪陳太長。 2. 劇本無特色，宜重想。 3. 劇情雖很簡單，但內容與過程可能會很長。 4. 故事內容要重新發展。 5. 角色要少一點，工作流程要符合甘特圖。
6	盼望	10218001 楊采妮 10218005 邱禾鑫 10218055 許佑如 10218047 林昀 10218017 劉奕廷	1. 甘特圖畫法，太不實際了，故事建議大修或重想。 2. 主題表達方式太複雜，未深入議題核心。 3. 建議要更聚焦在主要議題上。 4. 角色設計要鮮明，故事先完成。 5. 甘特圖太花俏。
7	RPG 遊戲製作	10218012 林冠至 10218060 王藝蓉 10218027 何宜樺 10218053 李芝青	1. 不建議直接做 jame。做相關性故事與創作。 2. 建議以遊戲企劃與製美術設定為主。 3. 建議先測試遊戲關卡流程。 4. 注意遊戲模型低面數，以及播放平台，寫程式的問題。
8	[突破]紀錄片剪輯製作	10218074 黃念澄 10218098 王嘉暄 10220083 彭雅筠	1. 釐清本組的身分(應是畢製學生，不是包工)。 2. 除了影片製作，希望能提出更完整的企劃行銷。 3. Live Picture 與 CG 風格最好要一致。

朝陽科技大學視覺傳達設計系 104 學年度第 2 學期 畢業製作第 1 次提案

編號	主題	組員	建議
9 跨		10218077 李怡軒 10118137 許雅媛 _(數) 10218015 黃筱涵 _(數) 10218033 王意姍 10218061 林郁儒	1. 劇情設計仍流於表面，再深刻些！ 2. 在表現上是以凸顯主題或是提供走出傷痛的方式，請仔細規劃。 3. 要製作的東西太多了，觀眾比較容易了解。
10 跨		10218054 邱明潔 10218100 楊善淳 _(平) 10218104 曾芷玉	1. 英文明確定用 Healing Freak? Freak 是怪胎。 2. 重新思考「互動」的方式與合理性。 3. 讓互動的方式有吸引力。 4. 兩難要有強烈對比，風格可能就要簡單，因為是表現硬體受限制。故事太長了。
11 跨	單程票 One Way Ticket	10218066 楊舒婷 10218068 吳亮穎 10218069 邱慶彰 _(數) 10218102 陳郁心 _(數)	1. 故事太龐大。 2. 火車造形與車廂如何具體象徵人生過程？ 3. 人生過程太過廣泛，宜聚焦。 4. 重新發展故事情節。