

JinJin / April 08, 2012 09:58PM

[\[講義\] 2012雲科大畢業專題倒數計時海報](#)

1. [1. 設計學院形象與展覽海報](#)
2. [2. 視覺傳達設計系](#)
3. [3. 數位媒體設計系](#)
4. [4. 創意生活設計系](#)

原作品來源：[url=http://www.facebook.com/pages/%E9%9B%B2%E7%A7%91%E8%A8%AD%E8%A8%88%E5%AD%B8%E9%99%A2-Yuntech-College-of-Design/284082451622406]雲科設計學院 Yuntech College of Design
FB[url]

很有創意的系列海報，目前開始倒數的有視傳系、數媒系、創意生活系，仍在倒數中，期待更多好作品，也期待工設系和建築與室內設計系的加入。

相同的基本編排與統一的倒數架構，卻透過不同系別與不同組別的風格，透過倒數海報，傳達該組獨特的風格與討論的議題，是個非常有趣的嘗試，透過不同色彩、色調的表現，搭配該組別的視覺特色，展現多元的創意，接著就來欣賞大家創意的發揮，與觀察如何以色彩、編排構圖、插畫風格等，展現特有的視覺魅力。

另外值得一提的是設計學院的海報，以單純的幾何構圖搭配鮮色調的色彩搭配，五個設計科系代表的色彩，展現各自的設計並發揮單純構圖與色彩之美。

[hr]

1. 設計學院形象與展覽海報

[hr]

[hr]

[IMG]http://i556.photobucket.com/albums/ss1/whc915/yl01.jpg[/IMG]

[hr]

[IMG]http://i556.photobucket.com/albums/ss1/whc915/fb_front_page.jpg[/IMG]

[hr]

2. 視覺傳達設計系

[IMG]http://i556.photobucket.com/albums/ss1/whc915/vd00.jpg[/IMG]

[hr]

來自視傳系的 平面設計作品

進行噬 overpopulation

今日世界人口數已超過七十億人，是挑戰也是行動的召喚，隨著人口激增、水資源缺乏、糧食分配不均、生物喪失多樣性等環境問題愈加惡化。此刻，面對70億人的世界，我們能否擁有健康、可持續和繁榮的未來，還是擁有不平等、環境惡化和經濟衰退為特點的未來，取決於我們現在作出的決定。

[hr]

[hr]

[hr]

[hr]

來自視傳系的 影像動畫

偷竊星空Stolen Star

藉由對光害這個環境議題進行設計創作，讓大家能去思考，對於生活中使用的過度光線是否也是種浪費能源，甚至是一種偷竊?是我們奢侈的從那片美麗星空竊取而來的；我們企圖呈現此概念給大家，更珍惜我們所擁有的世界。

[hr]

來自視傳系的 性別議題作品

人固心生

[hr]

來自視傳系 的 實驗短片

永劫回歸 eternal return

[hr]

來自視傳系的 繪本創作

快樂富商

人總是要等到失去之後才能懂得珍惜！

[hr]

來自視傳系的 平面設計作品
東方釀 formosa+ed

隨著時代的演變，現在的新生代族群對於動物更是陌生，接觸的機會莫非是在網路上偶爾瀏覽，或是在台灣不到十座的動物園裡遠遠的眺望懶散的動物，都市的摩天高樓大廈像是雨後春筍一棟接著一棟的興建，都市小孩抬起頭看見的波音747比看到的候鳥多；我們都漸漸忘記現在正踏在曾經被稱做福爾摩沙的美麗大地上曾經是台灣梅花鹿、台灣黑熊等等的「原住民」生活起居的場所。

[hr]

來自視傳系的 平面設計作品
《Flora Myth 植謎》未來植物圖鑑

用復古詮釋未來，科幻迷離。
一趟未來植物充滿臆測、遐想的旅程。

FLORA MYTH植謎，一本屬於未來植物的圖鑑，彷彿回到了幾世紀前，新物種從發現到觀察記錄，最後正式命名、發表公諸於世，當時的植物研究者正如火如荼地探索所有未知的物種。在未有相片的時代，手繪的圖稿為主要記錄方式，而細膩的線條表現在印刷術普及時到達很高層次的水準，與相片比較，手繪的圖像更具有想像空間，線條間更留下了記錄者的連綿不斷的熱情。

[hr]

來自視傳系 品牌與包裝類作品
《微光旅程》

人類終極的追求是心靈上的欲求，將大自然中不同的芳草植物所蘊含的自然能量，轉化為茶飲、薰香蠟燭，以森林為背景，品牌故事「微光精靈」為出發點，光在此指的是一個參考引導的媒介。經由視覺、嗅覺、味覺之間的感受引導心靈靜心沉澱並轉換心情。

[hr]

視傳系_平面設計類作品
《二八》

你認識的中國情慾文化是什麼模樣？

儒家的天人合一，道家的陰陽交接，乃至起於玄素二人，歷時千年發展的房中術，古人並不忌諱慾望，反而認為節制有度的情慾對於家庭，乃至個人都是有益無害。

只是，隨著時間推移，漢文化不再坦然面對情慾，存天理，去人慾，抑鬱成為中國情慾文化的主調，但情慾搖身一變，以其他姿態繼續存在於文化中，只是，我們全然未覺，中國情慾文化設計「二八」，就試圖自文化中萃取符碼，重新組合，透過漢文化的敘述方式，能使普羅大眾重新認識情慾在漢文化的獨特姿態。

[hr]

來自視傳系的 創意商品設計

Queen of Red

紅皇后在世人的心中總是存在著跋扈高傲的形象，而所有的童話故事裡女主角永遠是由純真善良的女孩所擔任，像紅皇后這樣性格強烈的女人永遠都只能詮釋反派的一方，然而真是永遠嗎？

[hr]

[hr]

來自視傳系的 動畫創作
Happy Button

複製還原刪除貼上，輕鬆快速操控自己人生的Happy Button!令你越陷越深，無法自拔。

[hr]

[hr]

感官,是人與世界交流的工具，眼耳鼻舌身意，人以自身作為載體，透過各種刺激與感受，與環境互動，接收各式隱藏於物質中的「痕跡」與「資訊」，

「Transformation」在這裡意指透過物體本身的變化而產生資訊交換的過程
本作品以痕跡做為「Transformation」的概念呈現，物體歷經氣溫、時間與使用狀況等，以褪色、生鏽及變形等狀態作為語言，記錄物體身在某個生命現場的「曾經」，而那些充滿故事性的曾經，卻因為隱身於生活角落，在生命繁忙腳步中，成為默然無言的「不重要」，但當你停下步伐，回眸餘光瞥見之時，痕跡，永遠在那以自身的變化，訴說自身今生與前世，那些曾經與不會

[hr]

[hr]

3. 數位媒體設計系

[IMG]<http://i556.photobucket.com/albums/ss1/whc915/dm00.jpg>[IMG]

[hr]

[hr]

[hr]

[hr]

[hr]

[hr]

[hr]

[hr]

數媒 / 敘述一個以放天燈聞名的小鎮，故事圍繞著男孩、南瓜與天燈之間的關係。並以光影效果實驗為主來呈現該部動畫，使得故事充滿了奇幻的色彩。

多說無益，敬請期待

[hr]

來自數媒系的 動畫創作

《三個女人》

三個母親何以生活在同一個屋簷下？無論環境有多艱難，我們都能看到女性不變堅強與偉大!因為愛的力量，再大的負荷都化為甜蜜喔!

[hr]

[hr]

[hr]

動畫主要是重現早期的台灣，以幽默詼諧的動畫情節來提醒人們傳承文化的重要與認同感並喚起人們對小時候的情感

記憶，但整體劇情呈現有趣不嚴肅，令人會心一笑。

[hr]

[hr]

這個專題的研究內容是台灣殯葬文化、儀式過程分析與互動性網站建構，我們訪談了七個台灣殯葬相關的工作人員或家屬，並與心理諮商師作西方悲傷輔導學說的連結，找到台灣殯葬文化的精神內涵。
表現的方式是用互動網站與數位媒體的結合讓更多人可以了解屬於我們的殯葬文化。

[hr]

故事描寫孤單老人在懷念過去中自得其樂，最後卻讓回憶打破幻想，又重新創造新的生活。

[hr]

[hr]

M「IGULU米穀路」是專為兒童數位學習互動裝置之設計。
"MIGULU米穀路"喻意為充滿稻香穀糧的田間小路，內容以台灣稻米為主要題材，農村田園為故事背景。
將農村田園的生態與台灣稻米的種類、特性與成長過程，運用RFID互動裝置與Flash
PV3D，以互動的學習方式，讓使用者親身參與體驗，藉此更了解台灣的米文化。

[hr]

[hr]

4. 創意生活設計系

[IMG]<http://i556.photobucket.com/albums/ss1/whc915/cd00.jpg>[/IMG]

[hr]

[hr]

[hr]

[hr]

[hr]

[hr]

[hr]

[hr]

[hr]

[hr]

[hr]

[hr]

[hr]

[hr]

[hr]

[hr]

知點計畫 - 偏鄉兒童的學習加值。

給偏鄉孩子一個支點(知點)，他們的未來將是影響力無窮的巨人。知點計畫為整合設計，包含場域設計、產品設計和視覺設計，目的在於研究一種可行的模式，帶給偏鄉兒童更多的刺激和學習開發。移動式的場域，以巡迴的方式進入偏遠地區，拆組於偏鄉小學空地，並在期間內駐點服務。

知點計畫將幫助偏鄉孩子了解自己、觸碰世界。知識是經濟價值的基礎，未來會有更寬廣的願景。

[hr]

[hr]

[hr]

Edited 4 time(s). Last edit at 04/08/2012 11:42PM by JinJin.
