

新北市112學年度技術型高中自主學習成果 Pro 競賽-「行動 Work 組」競賽成果報告

編號：_____（由承辦學校泰山高中撰寫）

項目	內容
學習主題	校園文創商品開發-鶯童夢趣
學習目標	以校狗與校園特色之人事物和童話故事的人物形象做結合，以擬人、二次創作等方向，發想及製作一系列校園專屬商品。
學習內容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以校園學子之特色服飾，與「愛麗絲夢遊仙境」童話故事角色結合，進行二次創作，並運用電腦繪製電子圖樣。 2. 將電腦繪圖成品，製作成一系列校園文創商品，並學習氣動徽章機、影印機、切割機及手工包裝商品等操作流程。 3. 與指導老師良善溝通與商品行銷同學之間的團隊合作。
學習成果 (需含相片)	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>三月兔</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>愛麗絲</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>瘋帽客</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>主要插畫</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>商品-貼紙</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>商品-祈福小卡貼紙</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>商品-壓克力吊飾</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>商品-胸章</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>商品-T恤</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>商品-帆布袋</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>T恤印製操作</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>義賣攤位陳列</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>義賣捐贈校犬基金</p> </div> </div>

一、萬事起頭難，創作理念的形成與實踐基礎來自於溝通

在最初的方向構想、草稿擬定的階段時，我先繪製過了整個系列的草圖，卻被指導老師全數的退回，接收到老師的建議與提點方向後，我不斷的找尋資料，最後以「愛麗絲夢遊仙境」為主題進行二次創作。由於愛麗絲人物設定是主角，我與指導老師在愛麗絲外觀設計上，經歷了許多重新構想和修改的過程，反覆著做同樣的事，厭煩與沒耐性不免在內心油然而生，曾也想過放棄不畫，但停下思考後覺得前置作業都規劃好也開始執行了，放棄雖然輕鬆，但好可惜，也看到老師是幫助我怎麼做更好的角色，用心良苦。後來，我除了給老師看設計稿之外，學會一併附上我的理念，老師也針對我的理念做為出發給出建議。說出來自己的想法，讓老師也可以更理解我，我覺得這挺好的，不僅沒有改掉原設計，還能經由與老師的溝通彌補我的不足。

二、學習不是光靠自己想像，使用專業機器須熟悉流程並透過反覆操作精熟

在整個自主學習中，在完成電腦繪圖的角色設計後，我也學習到要如何將所創作的作品，運用到商品上，依據商品的特性作微調、包裝及行銷等。

校園文創商品製作過程中，我很幸運地有機會可以學習操作科上的專業機器，每件商品都是付出心血，逐個切割並印刷製作出來的。我從中學習到最多的，是運用印製帆布袋及衣服的印刷機器。在嘗試印製商品的過程中，由於印刷好需要烘乾時間，最初我想節省完成作品時間，曾經只用一分鐘烘乾T恤，但是後來發現，烘乾的用處在固色，縮短烘乾時間，反而造成衣服洗後會掉色的情況，因此學到熟悉機器操作的預設流程的重要性。

所有專業機器中，我覺得最困難操作的非切割機莫屬，製作貼紙的過程中，因為需要熟悉機器繁多的設定、混英文的介面及做好肉眼的對位等，只要忘記或操作錯誤某個步驟，可能切出來的成品就會完全錯位。這項過程既複雜又困難，需要透過不斷反覆細看著老師如何操作，或者老師從旁予以指導或一起研究，有了這一次經驗，我期許自己未來能更能獨當一面的操作！

三、跨出舒適圈學習行銷，銷量有限，心意無限，夥伴團隊奮鬥的情誼常在

經過一連串的印刷、製作、包裝等，商品終於成形。自己的作品放在攤位上公開販售時，小小期許自己的商品可以順利售出，售出一半也行。在輪到我顧攤時發現，駐足停下來仔細看看的客人還不少，但對於要如何向他人推銷介紹自己的、團隊的商品，我並不擅長。站在一旁看著其他夥伴向客人的熱情介紹，我卻怯懦不敢開口，內心掙扎了許久，後來以目標式的針對一兩位的客人單獨簡易介紹我們團隊在做些什麼以及販售些什麼，雖然客人不一定買單，但成功向幾位客人開口介紹，我覺得我已經跨出了一大步。

售後在清點商品數時，看到自己的數據內心一言難盡，銷量不一，帆布袋雖然全數售出，但徽章以及貼紙，售出量大約只有十來個，內心不禁懷疑是自己的圖樣設計不佳，還是徽章和貼紙並非實用品所致？想要了解實際問題所在，我覺得可以透過設計一份回饋表收集消費者意見，如此更能夠幫助我在校園文創商品開發上有調整的空間。雖然，銷量不佳，是我進步改善的空間，但我也看到自己已經花了大量的時間做到我最好的樣子了。

最後，我們將團隊收入捐贈於校園米克斯社的校犬醫療基金，雖然我並沒有實質金錢的收入，但我收入的是無價的經驗與夥伴間奮鬥的回憶。

學生省思

※成果報告不可自行增加或刪除項目、不得超過2頁、不得有任何網站連結。

※項目內容空白未填寫不予參賽評分。