

黃同學

評分項目	回饋建議
<p>整體檔案內容完整度 封面(標題、學校科系、姓名)、百字簡述與內文(文字說明、照片或圖片、證明文件等)</p>	<p>1.序文可以作為百字簡述,建議「雖然我只花了幾天的時間來完成這份多元學習歷程」這句話應該可以不用呈現。 2.文字架構相當完整,且能聚焦在主題上。建議將文中「團隊」或「計畫」做一簡單描述,協助閱讀者理解。</p>
<p>學習歷程及心得省思 1.為什麼想學?(動機、目標) 2.你怎麼學習?(準備、過程) 3.學習過程中你發現了什麼?(困難、學習反思) 4.學習收穫和影響(心得、未來應用)</p>	<p>1.本篇從架構到歷程的描述,均相當的完整,對於每一個學習階段,也都有目標、過程、結果的歷程,問題思考及解決的學習深化脈絡。 2.心得省思部份建議呈現所學習的能力、是否完成學習目標、改進或精進的想法等具體方向,再去深化補充,讓歷程可以更加完整。</p>
<p>呈現亮點特色及個人優勢 個人興趣、潛能、人格特質以及各種核心能力</p>	<p>相當完整的學習歷程,從能力的初始到專精,並應用到服務活動上,一以貫之,相當精采。建議可以針對義賣性質多做說明。</p>
<p>檔案設計感及版面配置</p>	
<p>整體回饋建議</p>	<p>1.作品完善可以看得出用心於此,學習時間雖然很長卻能清楚說明,佐證非常符合。 2.建議可以針對愛心義賣及機台操作進行說明,以及加強心得省思的內容。</p>

市立鶯歌工商/廣設科/二年仁班/黃同學

多元表現之自主學習

指導老師：黃鳳珠老師

校園

# 文創設計

CAMPUS CULTURAL AND CREATIVE DESIGN



# 序 |

雖然我只花了幾天的時間來完成這份多元學習歷程，但我卻花了整整一年的時間投入這個團隊，這份學習歷程也無法完整地呈現我所經歷的一切。不過，在撰寫這份學習歷程的同時，我慢慢地回顧了之前所犯的錯誤以及如何加以改進。

過去的我是一個對自己沒有信心覺得自己什麼都做不好的人，但透過這次的團體活動讓我知道，學習是一個永無止境的過程，沒有人可以學到所有的知識和技能，重要的是要保持學習的態度，並且也要相信自己的能力和潛力。

# 目錄

## 高二上

- 加入團隊動機 & 人物設計
- 製作產品
- 產品包裝
- 學習機器操作
- 製作Google表單



# 目錄

## 高二下

- 發想構圖
- 繪製構圖
- 產品呈現
- 園遊會擺攤
- 所得收入與去向
- 服務證明
- 心得與反思





# 加入團隊動機 & 人物設計

## • 加入契機

從高一下開始，老師就邀請我參與這個計劃，我曾經很猶豫是否要加入，但我最終選擇了積極參與。由於我之前從未嘗試過這些事情，也不想讓我的高中生涯如此平淡無奇地過去。

## • 人物設計

在加入之後，我立刻面對了一個非常困難的任務，老師要求我們在兩週內完成六張人與狗的設計圖，而且這兩週期間還有段考需要應對。儘管面臨著時間壓力和其他因素的干擾，我依舊堅持完成了任務。當然，完成任務並不是一帆風順的，我不斷地修改和調整，最終才完成了六張圖的設計。





# 製作 產品

## ● 製作與問題發現

製作產品是我認為其中一個最複雜的過程，因為它需要完成多個步驟。以下列出的步驟原本是我們預定要執行的：

1. 先把相片紙印出來
2. 切割相片紙
3. 黏貼相片紙
4. 放入相片紙即可完成

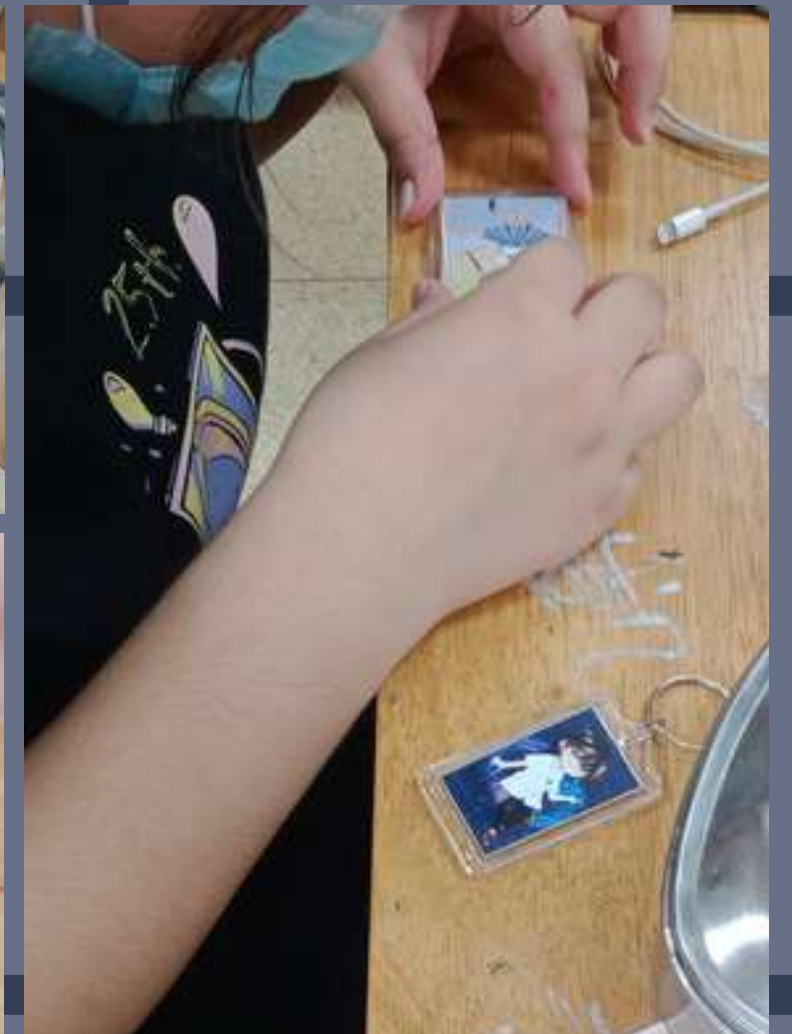
但是因為突發狀況時在實在是太多了，有些像是要給機器成的到最後也只能手工完成。



# 製作 產品

在我看來，製作產品中最具挑戰性且耗時的步驟是將圖片放進鑰匙圈框裡。由於鑰匙圈框是塑膠材質，容易產生刮痕，因此在放圖之前，必須先重新挑選塑膠框，分類出可利用和不可再利用的，並對可利用的框架進行牙膏擦拭，以去除刮痕。起初，我聽到用牙膏可以去除塑膠框刮痕的方法時，感到相當驚奇，但在實驗後，發現此方法確實有效，因此我們的製作流程就被修改為以下步驟：

- 1.先把相片紙印出來
- 2.手工切割相片紙
- 3.黏貼相片紙
- 4.過濾有刮痕的鑰匙塑膠框
- 5.把有刮痕但還能用的鑰匙框用牙膏擦過一遍
- 6.放入相片紙即可完成





# 產品包裝



- 包裝

製作產品完後就是要把產品包裝起來，但這部分也需要一點技巧，要怎麼包才不會讓包裝皺皺的也是一大學問，不過我之前有做過這種類似的事，所以對我來說還蠻輕鬆的很快就可以完成。





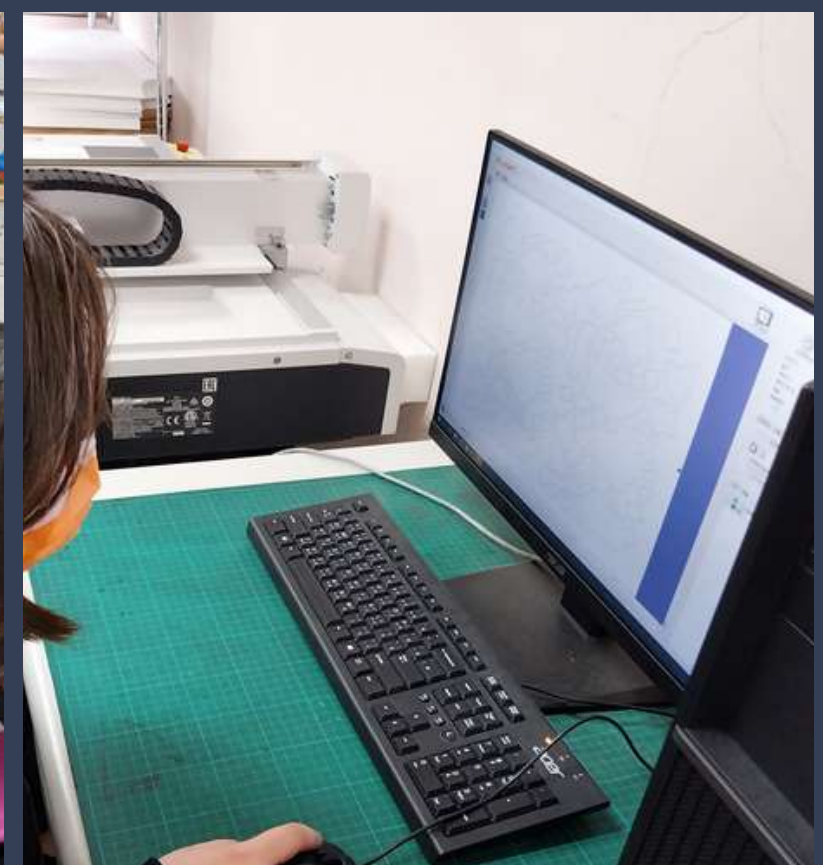
# 學習 機器操作

## ● 一開始學習

在這個團隊中，我學到最多的就是如何使用切割機。由於老師非常忙碌，時常需要同時處理課程和機器操作，因此只能讓我們自行學習如何使用切割機。起初，我們聽不懂老師的講解，因為使用切割機需要記得的步驟實在太多了。

## ● 如何學會

然而，由於我是住宿生，有一天放學後，我意外地發現老師還留在教室製作鑰匙圈，於是我便和老師一起操作機器，這段時間讓我逐漸學會了如何使用切割機。雖然這台機器需要複雜的電腦設定和定位步驟，但一旦掌握了技巧，操作起來就非常方便了。雖然我也切了好幾十張才慢慢記住步驟，但這真的是我學習最長的一台機器。





# 製作

# Google 表單

## • 如何學會

團隊決定先向校內學生試賣，以了解哪些圖案最受歡迎，進而決定下學期校慶擺攤的風格。原本我們只提供紙本預購方式，但科主任建議可以透過Google表單讓同學們挑選。起初大家因為沒有經驗而不敢發表意見，而我也在思考是否要嘗試製作表單。最終，出於好奇心的驅使，我還是勇敢地挑戰了這個任務。

22:03

客製化校園文創鑰匙圈義賣活動

(此次活動所得將全數捐款給公益單位)

我們是一群熱愛創作，也熱愛生命的廣告設計科學生。


我們以校園人物及可愛的三隻校狗-SAKURA、黑妞和小不點創作系列商品，希望校園裡的每個學生都能認識他們、喜愛他們，如果大家因為我們的設計作品，願意進一步了解他們的生命故事，我們會非常開心。我們正在以自己微薄的力量為校外的浪浪們盡一份心力，希望大家也能以行動支持我們，相信鶯歌工商能成為人與動物和平共存的學習環境。

大鑰匙圈原價：**80元** 預購打5折，只要 **40元**  
小鑰匙圈原價：**60元** 預購打5折，只要 **30元**

!!!預購活動截止日期：12/20 !!!

(已填寫各班紙本預購單者，不需要再填此電子表單，請勿重複填寫資料)

登入 Google 即可儲存進度。瞭解詳情

\* 表示必填問題  要求編輯權限

22:10

尺寸\*



大鑰匙圈(原價80元/預售價40元)



小鑰匙圈(原價60元/預售價40元)

配對填寫  
如果您購買兩個以上鑰匙圈，請您依序填入配對號碼，例：1：70+69，2：68+67.....  
(可兩面選擇不同圖案喔~)

您的回答



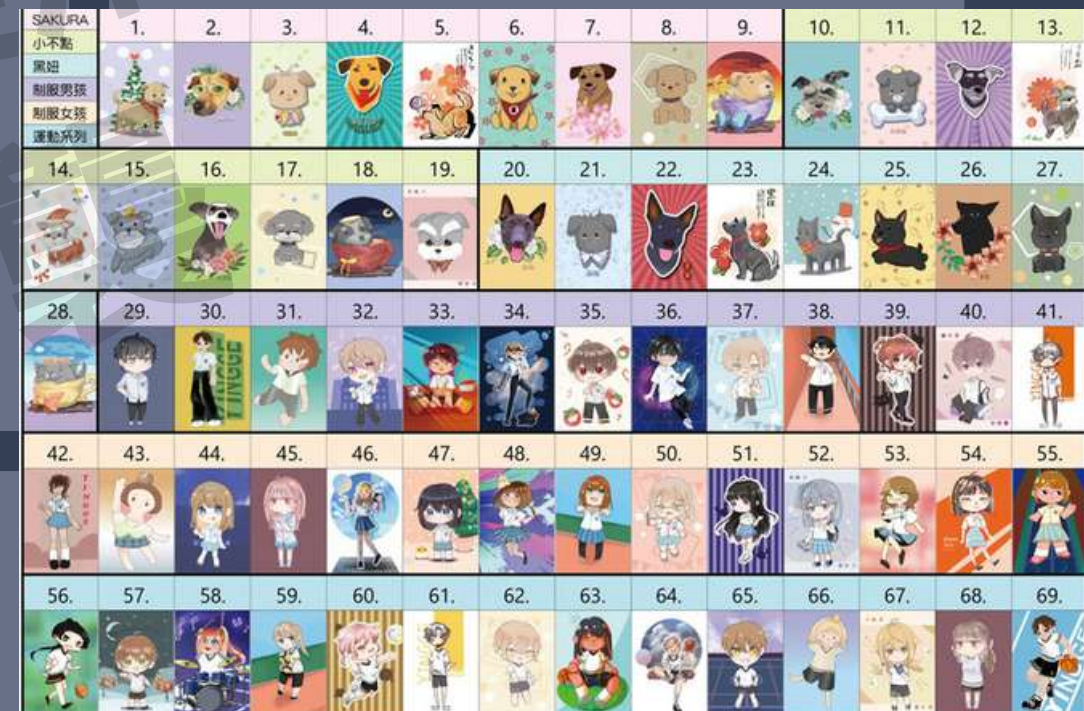
# 製作 Google 表單

## • 開始製作

一開始我也不太熟悉google表單，所以我上網查了一下如何使用它。我發現google表單的功能非常多，例如統計、問答，甚至可以用來當考卷。而且表單可以導入Excel做計算，非常實用。

## • 問題發現

不過，在創建表單的過程中，我們也發現了一些缺點。因為我們有很多圖片，需要一個一個上傳，這花費了很多時間。同樣地，消費者也必須花費很長時間來觀看圖片，這可能會降低他們的購買意願。此外，可能因為大家都很疲憊，我居然沒有在表單中加入尺寸選項欄。即使老師審核表單時也沒有發現這個問題。這次經驗讓我明白，無論做什麼事都必須仔細檢查，確保所有細節都沒有疏漏。



紙本格式

表單網址：

<https://reurl.cc/2WeKpE>





校園文創設計

高二下

課程將活動使用  
僅供參考  
請勿抄襲

# 發想構圖

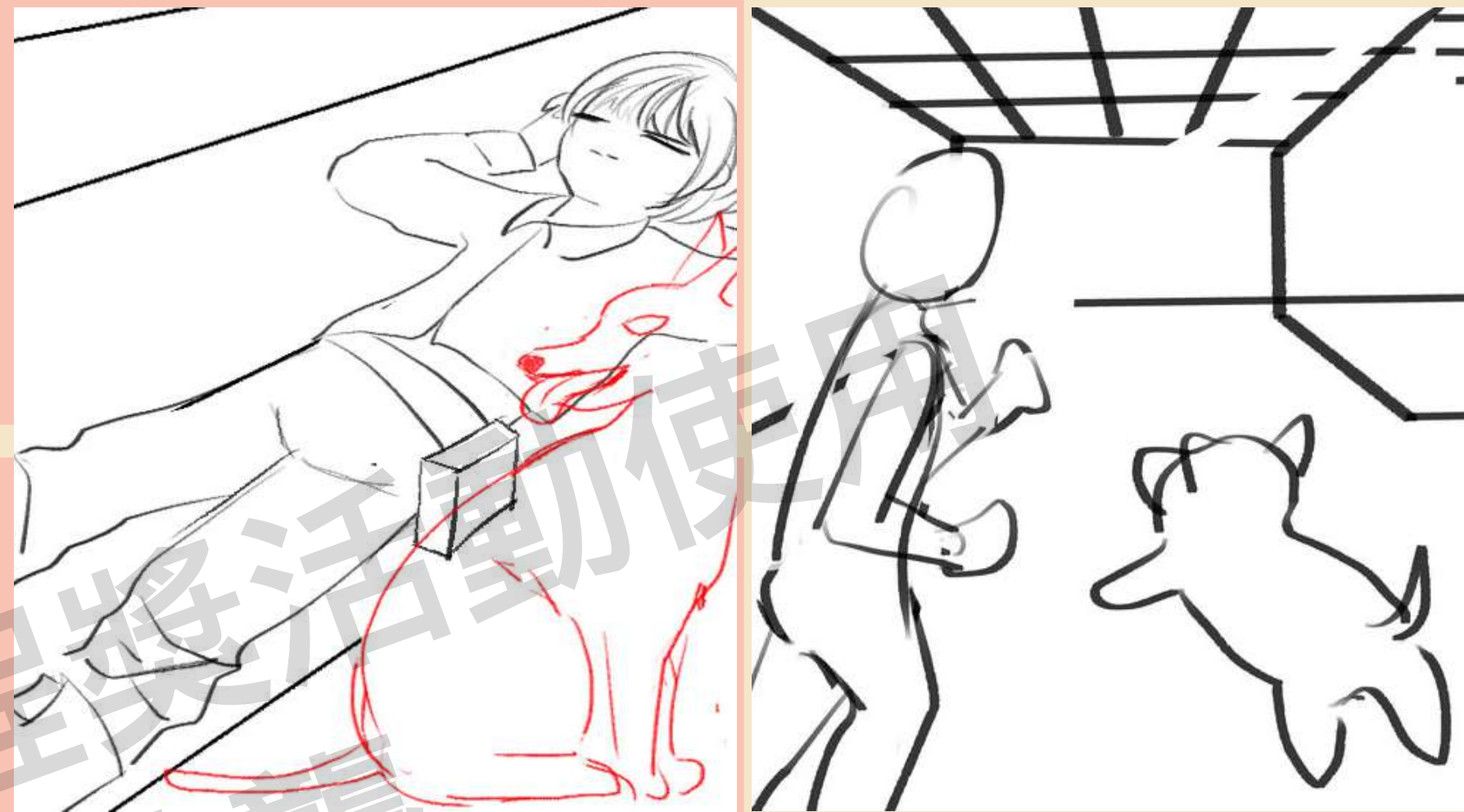


## ● 整理思緒

上學期的活動後，我發現自己的畫並沒有像我希望的那樣賣得好，雖然有點失望，但我也認識到自己需要改進和努力的地方。因此，這個學期，我將更多的精力放在繪畫的構圖和設計上。通過從我的錯誤中吸取教訓並挑戰自己成長，我相信我會在未來看到進步和成功。

## ● 主題走向

這次我們有分組別訂主題，我們訂的主題是沃野繁鶯，在構圖上都帶有點花花草草的感覺。。草稿的設計大部分都圍繞在校園建築物的風景，而且又是校園的主題比較難發揮。所以一開始就利用校園有草有花的地方當作背景，但因為不是先想人物構圖導致畫出來的構圖都很怪。





# 發想 構圖

## ● 瓶頸

一開始我的草稿是想了很久都想不到該如何設計，因為我們這組是採用的是美術大圖的部分而不是單一一個人物的設計。在經過一番思考和改圖最後變成現在的樣子。







# 繪製 構圖

## ● 思考問題

再上色之前我有先好好檢視為甚麼高一上的圖都賣不出去，後來仔細觀察賣相比較好的圖發現他們繪製的色彩都比較偏淺色較符合大眾口味，我畫的圖一向都偏高彩又很深，所以這次我就改變了我一慣的作圖方式，嘗試把顏色畫淺一點。



# 繪製 構圖



## • 檢討問題

除了繪製美術圖之外，我還設計了一些Q版圖。因為我發現到了徽章貼紙和環保袋的設計缺點，將一張大圖縮小到徽章的大小實在是有點困難，更不用說貼紙了。然而，環保袋就比較不需要考慮這些問題。因此，我新增了三張美術圖的Q版設計，這樣整體設計也比較統一了。





# 產品呈現



## ● 檢討問題

我們使用了徽章、貼紙和環保袋這三種材料製作我們的文創產品。由於這三樣東西的製作非常耗時，因此我們只能利用下課時間或自主學習課的時間進行生產。其中我們學到的最有心得的是自動徽章機。儘管它非常方便，但我們經常會忽略一些重要的事情，例如鐵片或塑料片的數量，如果放多了就會導致徽章變形。這讓我明白了欲速則不達，做得太快並不見得是好事。





# 產品呈現



## ● 體驗過程

在這些活動中，我最開心的是製作環保布袋。因為從小到大都沒有接觸過這種印刷機器，可以把自己設計的圖案印在布袋上，是一個非常棒的體驗。相較於上學期使用的切割機，這台印刷機操作起來更容易，但缺點是需要長達六分鐘的列印時間，是文創商品中最耗時的製作步驟。







# 園遊會擺攤

## ● 準備與當天呈現

準備很久的園遊會終於快到了，當時雖然很忙但是心裡還是有一絲的期待。園遊會的前一天還特地跟老師留下來一起準備園遊會事前準備。不過可惜的是我們擺攤的位置不是很好，不是能讓很多人看到，而且當時再忙園遊會的同學也很多，客流量又更少了。不過還是有很多人特地過來購買我們的產品，連教官都有真的很感動。





# 園遊會擺攤

貼紙	胸章	環保袋	園遊會	其他
2C24: 19張(0)	2C21: 12個(0)	2C24: 12 (0)	1000 x 3 = 3000	事先賣出: 3245元
2C19: 15張(8)	2C04: 3個(5)	2C19: 5 (4)	500 x 6 = 3000	
2C01: 33張(17)	2C01: 30個(19)	2C20: 5 (1)	100 x 58 = 5800	1260
2D02: 40張(33)	2C01: 30個(19)	2C04: 0.7 @ 2 = 9 (5)	50 x 5 = 250	710
107張	2C24: 71個(10)	2D02: 5 (1)	10 x 35 = 350	1030
御守: 107	2C19: (?) (23)	34	5 x 24 = 120	225
新御守: 52張	2C10: 5個(8)		1 x 10 = 10	3225
(剩 151張)	2C20: 13個(25)			+ 20
	2D02: 49個(39)			3245
	(剩 143個)			
			12530	

## 心得與結算

結束之後，我們慢慢統計我們的商品總共賣出多少，在清點的過程中我發現我設計的環保袋做了五個總共賣了四個，雖然沒有比熱銷好，但是我覺得我比上學期進步很多。

## 問題與統計

但是再統計的部分真的要加強，像徽章數量都有好幾個是未知數，導致沒有辦法知道總共賣出幾個。不過這次園遊會舉辦的也很順利，總共賺了12530元，我覺得靠學生的力量就可以賺到不少數目也是很厲害了，不過也因為成本是學校自有的如果加上成本感覺也賺不了多少。

環保袋
2C24: 12 (0)
2C19: 5 (4)
2C20: 5 (1)
2C01: 4 (0)
2C04: 0.7 @ 2 = 9 (5)
2D02: 5 (1)

胸章	2C20
2C21: 12個(0)	2C01
2C04: 3個(5)	2C04
2C01: 30個(19)	
2C24: 71個(10)	2D02
2C19: (?) (23)	
2C10: 5個(8)	
2C20: 13個(25)	
2D02: 49個(39)	
(剩 143個)	

# 募款所得 與捐贈

---

上學期總收入：12018元

下學期總收入：20683元

合計：32701元

- 捐款方式

右邊是我們的總收入，其中一半的款項即將捐贈給我們學校的米克斯社團，而剩餘的款項會在期末尋找可以捐贈的新北市合法的財團法人機構。





# 服務 證明

鶯歌  
新北市立  
高級工商職業學校  
New Taipei Municipal Yingge Vocational High School

## 感謝狀

新北鶯高職輔成字第 11201040004 號

茲感謝 廣二仁黃冠慈同學，擔任輔導室與廣設科合作辦理之「客製化校園文創鑰匙圈義賣活動」之電腦繪圖設計師，並協助包裝設計及執行校園行銷計畫，謹以此狀，敬表謝意。

校長 顏龍源

中華民國 112 年 01 月 04 日



鶯歌

新北市立  
高級工商職業學校  
New Taipei Municipal Yingge Vocational High School

## 感謝狀

新北鶯高職輔成字第 11203310006 號

茲感謝 廣二仁黃冠慈同學，擔任輔導室與廣設科合作辦理之「客製化校園文創商品義賣活動」之電腦繪圖設計師，並協助包裝設計及執行校園行銷計畫，謹以此狀，敬表謝意。

校長 顏龍源

中華民國 112 年 03 月 21 日



# 心得

這段時間從加入到設計圖、製作成品再到賣出，是我高二生活中最充實的時光之一，也學到了許多技巧和經驗。雖然每次能夠投入的時間和工作量有限，但隨著日子一天天過去，我們的進度也慢慢地往前推進。

上學期和下學期帶給我的感受都很不同，有種像是玩打怪遊戲，一關接著一關，等級提高後遇到的事情也變得更複雜。但我很喜歡這個團隊帶給我的勇敢面對挑戰的感覺，很慶幸自己能加入這個文創團隊，因為它真的讓我學到很多。同時，這次的經驗也讓我更清楚自己需要加強和練習的地方。

