

第五屆

漾漾實習生招募說明

接軌新創，挑戰無限可能

缺的就是你！



ABOUT
US

漾 漾 創 意 設 計

取名源自 Make & Young
致力透過商業設計與創意行銷
帶動產業增值，翻轉在地創生
設計設計價值，共創美好時代！

漾漾，讓每樣事物美的不一樣！



榮譽與專利

- ◆ **創新類**
 - 2017青年啟動創業台灣創業競賽
 - 第四屆粵港澳台創新創業大賽
 - 浙江青年創業創新大賽

- ◆ **設計類**
 - IF國際設計獎
 - 2018 紅點設計獎
 - IBDC全球自行車設計大賽





榮譽與專利

- | | | |
|---------------|---------------------------------------|---|
| ◆ 雙重連動安全煞車系統 | 台灣發明型專利
中國PCT發明型
日本發明型
中國發明型 | 105132693
PCT/CN2016/101736
2016-249176
201610885376.4 |
| ◆ 油壓時差煞車裝置(二) | 台灣發明型
日本發明型
中國發明型
中國PCT發明型 | TWI597203
2016-249175
201610626066.0
PCT/CN2016/093010 |
| ◆ 鼻塞裝置之導管部分 | 台灣設計型專利 | D1070-0001-TW |
| ◆ 橢圓規 | 台灣發明型專利 | I1070-0002-TW |



榮譽與專利

◆ 代表團隊

科新加坡新創媒合展
創創點火器新創展示會
浙江·台灣合作周
Meet Taipei新創展 台南代表
FEDC 2018
Taiwan XR Demo Day

◆ 執行顧問

南港軟體園區
高雄軟體園區
台南文化創意園區
南部科學工業園區
台灣創意中心
農委會水保局
工業技術研究院

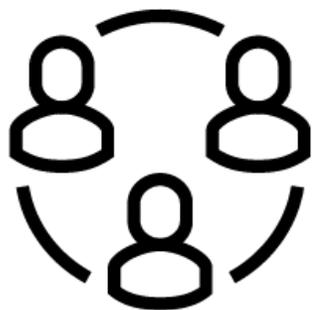
◆ 計畫執行

教育部106年Ustart計畫第一階段
教育部106年Ustart計畫第二階段
教育部大專校院創新創業扎根計畫
經濟部106年SBIR計畫
南部智造HUB計畫
智慧機器人創新自造基地計畫
文化部文化創意產業輔導培辦計畫

服務單位



服務內容



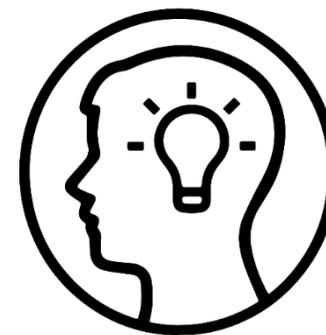
服務設計

- 社區營造創生
- 公關策展規劃
- 服務流程設計



數位行銷

- 社群平台經營
- 數位內容操作
- 廣告數據優化



商業設計

- 品牌識別
- 平面設計
- 商品開發





實習計畫

招募職缺



行銷

行銷策略
社群經營



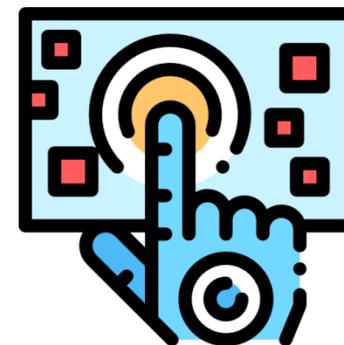
企劃

營運規劃
商業分析



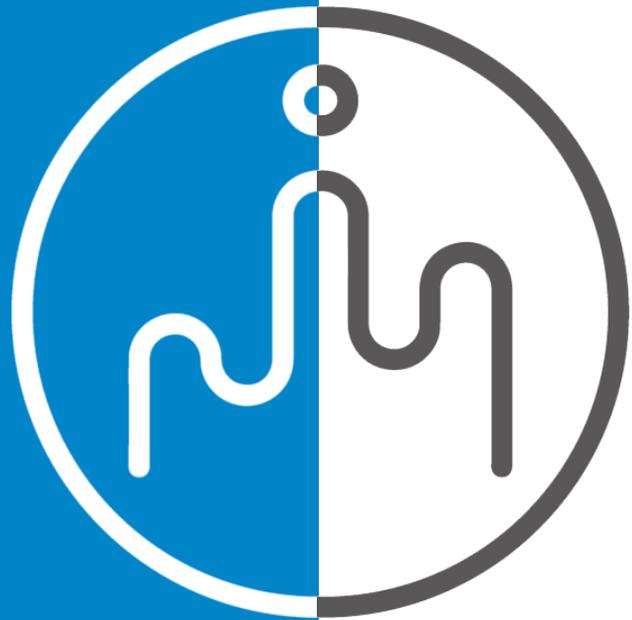
設計

視覺設計
網路素材設計



互動科技

遊戲化增值應用
用戶體驗



企劃

能力需求

- 組織能力
- 文字編輯
- 資料蒐集 / 分析
- 寫過企劃或論文
- 有過社團活動企劃經驗
- 判斷 (重點判斷、決策建議、換位思考)
- 溝通 / 表達能力強
- 規劃 / 執行能力強
- 團隊合作能力 (協調、配合度)

業務內容

- 組織規劃與管理、資源整合
- 企劃書撰寫、下標、行文
- 網路與表格數據、市場分析
- 簡報製作與組內成員溝通互動
- 團隊專案發想、背景調查
- 針對校內業務文書撰寫
- 協助各組資料或表格彙整



行銷

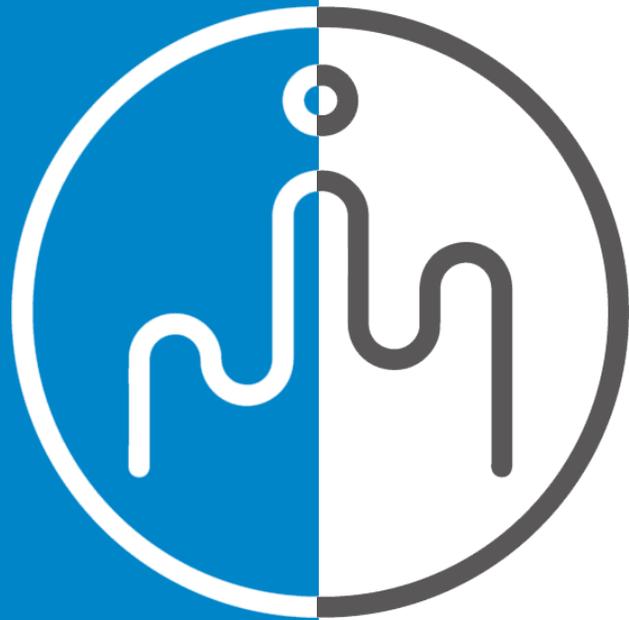
能力需求

- 具有基本行銷思維及能力
- 具備對市場的靈敏度
- 具創意，能發想創新策略
- 文案能力，玩過FB，會論壇更好
- 熱愛吸收新知，靈活度高
- 溝通 / 表達能力強
- 規劃 / 執行能力強
- 團隊合作能力 (協調、配合度)

業務內容

- 專案行銷策略規劃
- 內外部資源檢視及未來發展戰略
- 粉專小編經營
- 內容策略規劃
- 彙整網路相關資料
- 各項專案擬定行銷策略統合戰術與時程
- 整體公司行銷活動時程管理與監控
- 受眾分析與內容設計





設計

能力需求

- 思路清晰、反應靈敏
- 樂於接受挑戰
- 具耐心聆聽需求
- 具創意思維、愛發揮
- 對設計服務具熱忱
- 團隊合作
- 需熟練Illustrator & Photoshop
- 會製作網路素材及活動素材更好
- 過去經驗可附作品集

業務內容

- 平面設計及部分介面設計
- 參與公司內部大小設計相關領域之專案
- 依公司需求製作所需行銷文宣
- 參與行銷策略計畫討論
- 將設計概念具體化
- 主管交辦事項



互動科技

能力需求

- 具有基本美感、多媒體產業知識
- 具基本遊戲設計製作相關能力，如:3D、UI/UX設計、美術概念設計、遊戲企劃能力...等
- 無作品集不面試
- 有創造力，勇於挑戰困難
- 具業界經歷者佳
- 團隊意識、自學能力強

業務內容

- 參與公司內部大小互動科技相關領域之專案
- 參與互動科技相關技術之開發
- 互動科技使用者情境設計與規劃
- 將設計概念遊戲化
- 主管交辦事項



工作模式



- **【寒假】**

- 時間 :1/12-2/15，一至五 每日工作時間為10:00~18:00,中間休息一小時
- 地點 :台南市國華街四段五巷12號2樓之2

- **【開學】**

- 時間 :2/18-5/31，每週一 (19:00 - 22:00)開會，另有每週指派任務
- 地點 :台南市國華街四段五巷12號2樓之2





『給薪』

【寒假】

- 時間：1/12-2/15(每週一至五10:00-18:00)
- 薪資：每月6000元實習獎金

【開學】

- 時間：2/18-5/31
(每週一固定常會19:00-22:00；其餘上班時間與各部門主管協調後決定)
- 薪資：依獎勵機制給予報酬、不支薪



『福利』

- 每月一次員工聚餐(預算200/人，實習生需全部出席)
- 專案獎金
- 健身房票卷福利
- 4天特休可任意安排
- 實習時數證明
- 豐富培訓課程
- 辦公室零食吃到飽
- 每個月讀書/聽演講獎金200元



權利

- 實習期間漢漾公司提供每月一次內部培訓課程。
- 實習在寒假期間(1/12-2/15)有支薪，於學期間(2/18-5/31)不支薪而以獎勵模式為報酬，其他則依照參與專案貢獻度提撥獎金回饋。
- 專案參與者隨公司營運半年以上者，得名列於該專案之成果。
- 個人得依實際狀況向漢漾公司申請證明供爾後升學、就業之需要。
- 每月一次公司員工聚餐與健身福利。
- 得參與公司對外重要會議與相關策展曝光場合。

義務

- 實習期間智產權歸公司所有，實習生應依公司需求簽署保密規定並遵守對相關營業秘密保護之要求等。
 - 實習生應遵照本公司員工等相關作業規定，並接受委派主管之領導與管理。
 - 實習生得配合參與所指派之工作，表現狀態不佳者公司得解聘權利。
- 

11月

1月

5月

11/25 報名截止
11/27 初審公告
11/30 複審面試
12/5 決審錄取

12/11-25
多元培訓
課程開始
實習交接

1/12 寒假上工

5月底 實習結束

徵選

培訓

上工

畢業

時程安排



多元課程

商業分析
行銷策略



實戰機會

策略規劃
業界接軌



人脈資源

業界人脈
工具資源

報名資訊



- 重要時程：
 - ✓11/25報名截止
 - ✓11/27初審公告
 - ✓11/30複審面試
 - ✓12/5 決審錄取
- 報名網址：<https://goo.gl/nfAjFj>
- 或掃描右方 QR code





- 報名日期：迄日起 ~ 2018/11/25。
- 報名資格：大專院校在校生(含研究所/不限科系)。
- 報名方式：請填寫報名表單，並附上履歷。
- 聯絡電話：0905062124 張小姐、0911644016 柯先生
- 聯絡信箱：contact@meyanstudio.com

漾漾實習計畫





◆ 漾漾創意

公司簡介

—
Meyan Portfolio

文化傳承困境

技藝消逝，文化流失
大眾對在地文化認同感式微
文化保存未能與時俱進

在地產業轉型困難

地方創生與社區總體營造缺乏整體規劃
閒置空間未能充分利用

青年離鄉

在地發展緩慢
無法吸引產業進駐及人口回流

目標

地方創生領導品牌



社會設計



文化傳承



數位典藏



互動科技

三大核心



數位媒體



Meyan

univus

互動科技

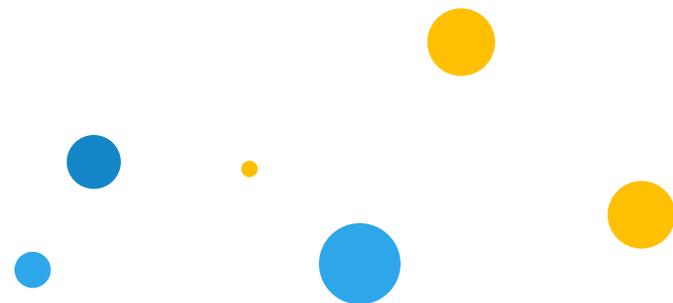


藝文共創

「尋覓原跡 技藝典藏」

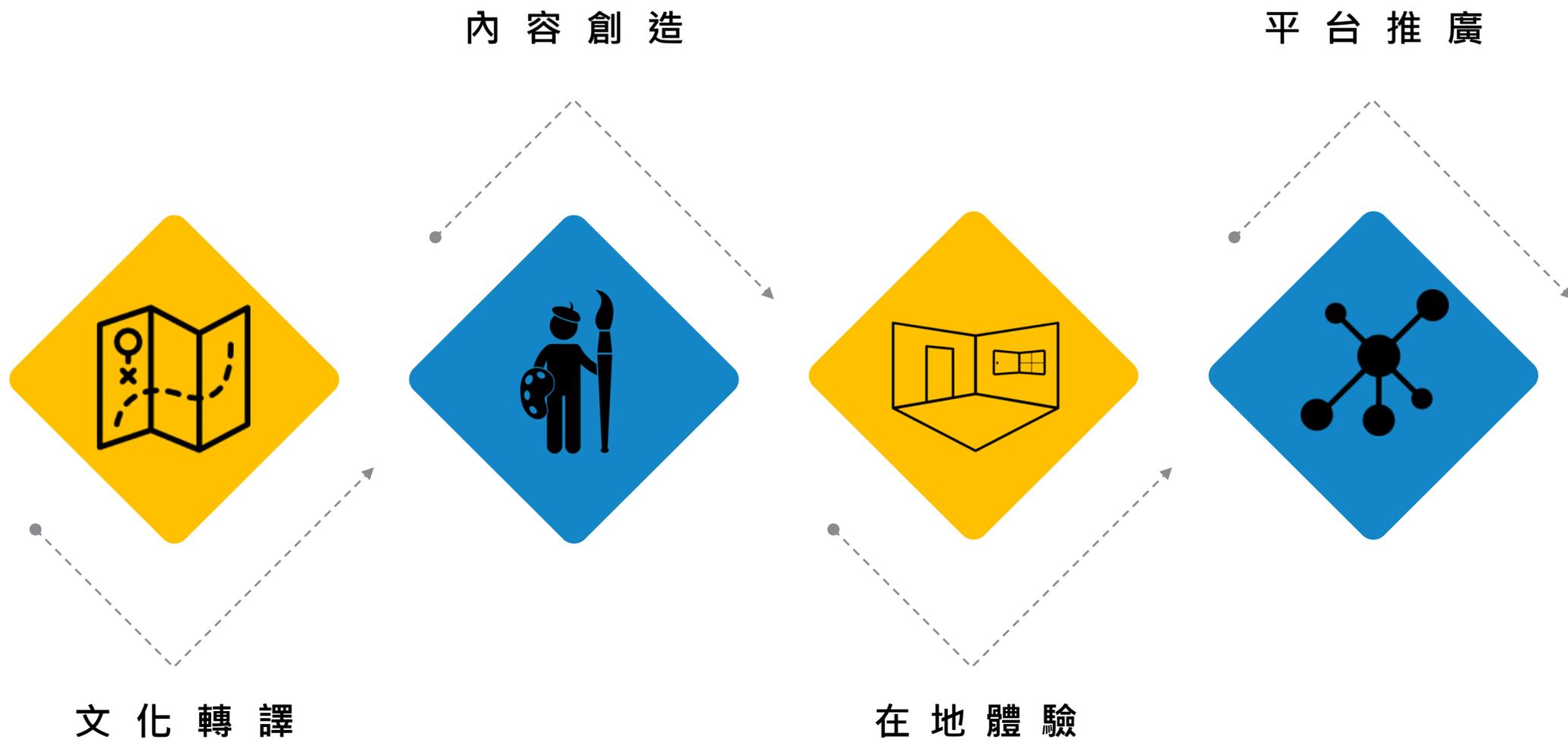


- 建置自媒體平台，強化資訊傳達效率，使其能永續保存傳承，讓大眾都能透過典藏的內容深度了解，落實文化傳承之目的。
- 其核心架構將圍繞數位典藏與增值應用五大策略，分別為自主詮釋在地知識、文化數位資料庫、共創協作產業應用、教育體驗傳承創新，MLA學習網絡、以文化為標的，進行數位典藏計畫。





平台流程





行銷模式

- ① 內容行銷策略規劃
- ② 社群內容
- ③ SEO內容置入
- ④ 廣告內容建置



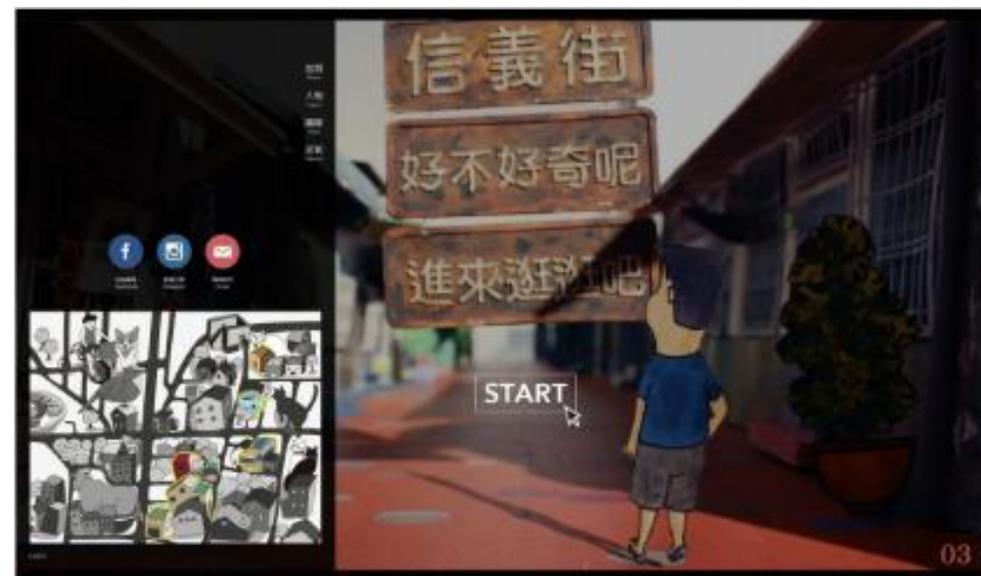
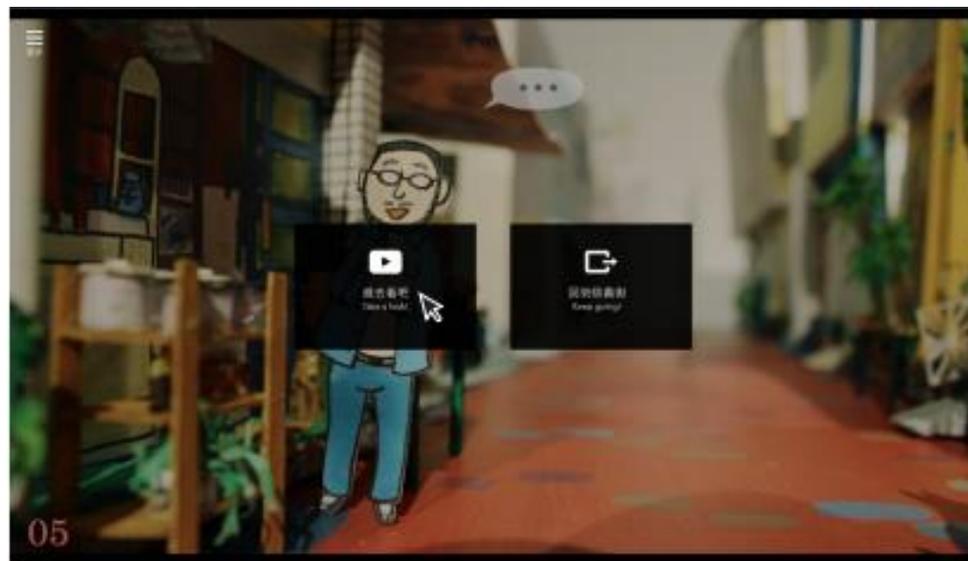
- ① 社群媒體操作
- ② 意見領袖擴散
- ③ 論壇經營
- ④ 網站合作

- ① 意見領袖/平台合作
- ② 媒體曝光

- ① 體驗活動舉辦
- ② 擴大整合策略協力



平台





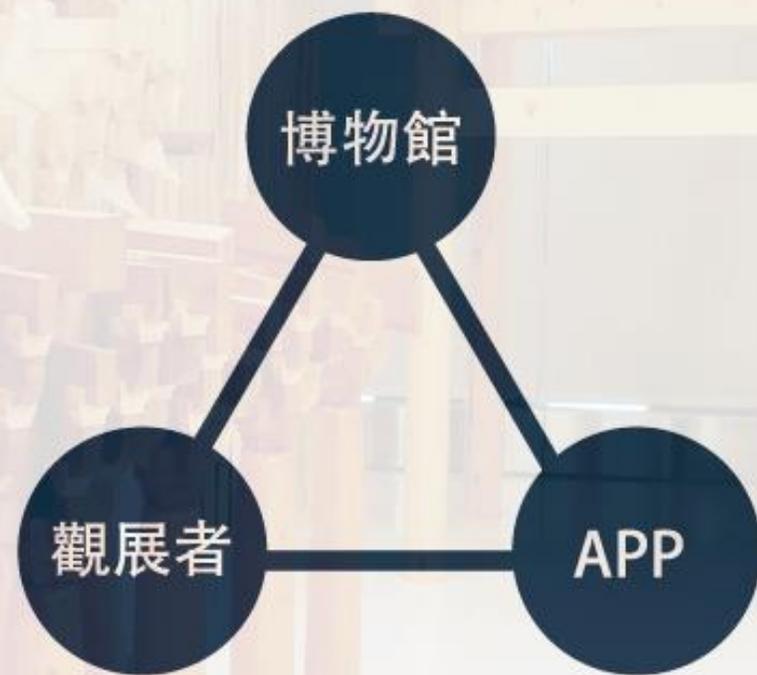
- 致慧科技致力於科技與文化的結合，透過過去社區再造的經驗，發現在地創生的需求點及使力點，也因此發展出我們全新的遊戲化導覽系統
- Univus專注於城市探索平台及遊戲化互動導覽系統，將虛實的AR技術結合於需要被解說的文化中，將文化透過轉譯形式被保存及重視，希望能為藉由這樣的科技結合，讓更多人能更簡單的接觸文化，為土地文化的保存貢獻心力。



可以玩的導覽系統

解構-AR互動木構特展，針對傳統建築工藝「科枱」木構結構、營造法式以及歷史演變的介紹，設計了影像影音導覽、DIY積木展品及互動遊戲系統，以遊戲化的模式結合AR導覽呈現，讓使用者更容易瞭解學習，透過文化與教育結合現代科技應用，創造更優良之使用者體驗！

搭配宋式彩畫作為整體設計風格，展覽設計透過介面視覺設計、積木立體設計、多媒體設計三構面整合，跨界應用藉由遊戲化互動體驗加深文化教育之目的。

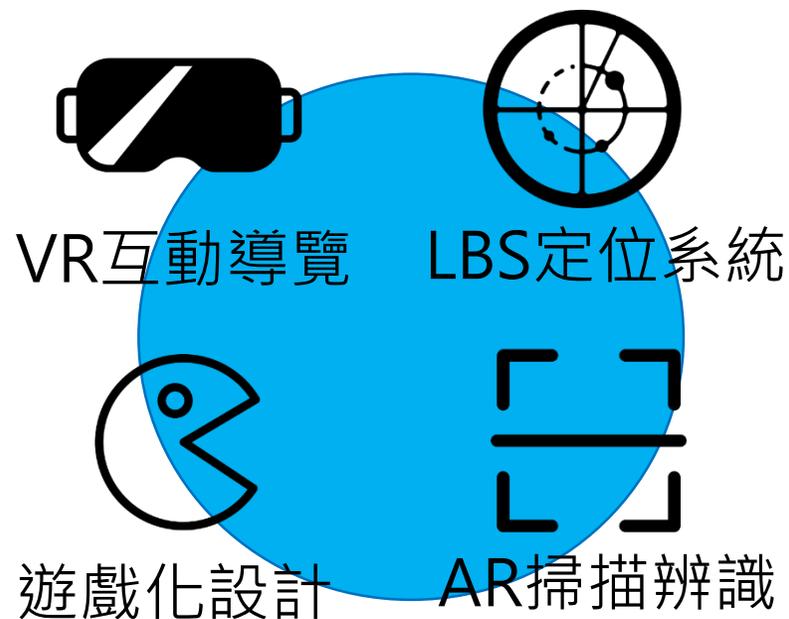


使用者在導覽過程中透過手機AR導覽呈現以及遊戲闖關方式，透過寓教於樂讓展覽變得更有趣！

文化與教育結合現代科技應用，創造更優良之使用者體驗



+



1 觀展流程



進入展館前
任務提示



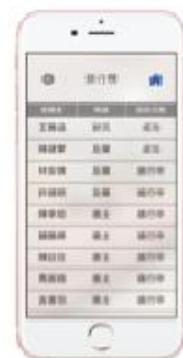
進入展館
任務目標/地圖



展館觀展中
展館內部各個遊戲任務

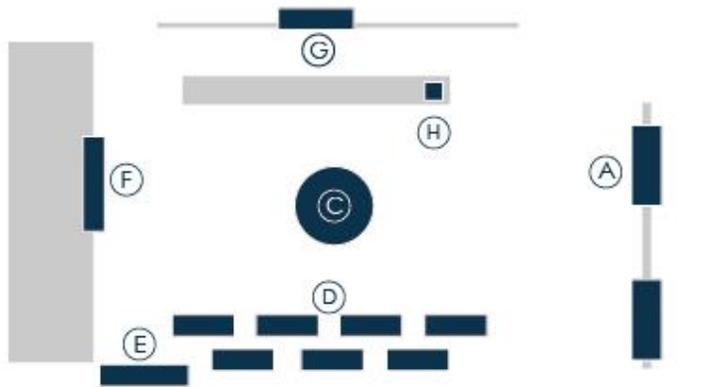


展館觀展結束
完成展館內各個遊戲任務

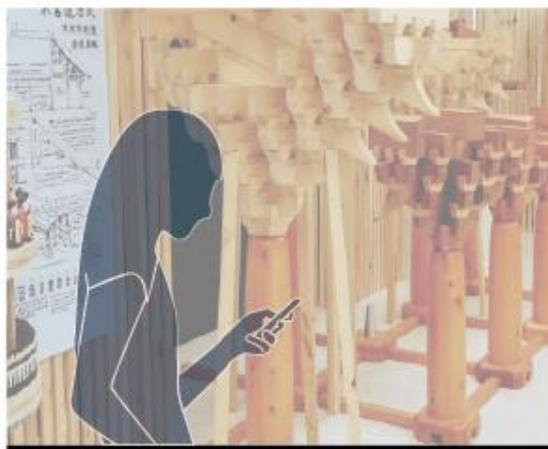


展館觀展離開
遊戲分數的排行榜

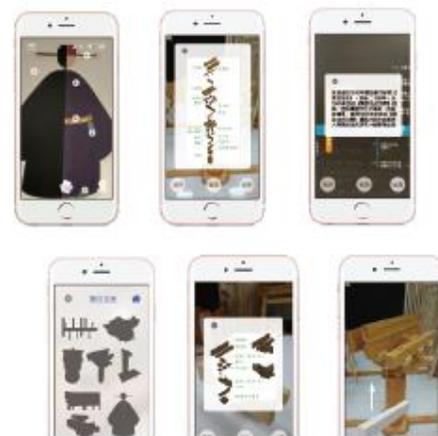
2 展館觀展中



展場中主題分佈 -
觀展者可自由觀看/遊玩各個部分之主題



在展場中進行遊戲/觀展
展館中在各主題進行遊玩/觀看解說



遊戲化展場流程
根據展品的不同，有不同的關卡去進行破關

斗拱拼拼樂

與實際的斗拱展品在手機上做互動，透過拼圖之玩法來遊玩此關卡



在斗拱的展品前面，透過影像辨識，得知此為斗拱之關卡。



實際展品的缺少的部分，透過虛擬的木頭，將它補為完整之形狀。



按照遊玩之提示，以及展場中的解說，將App中虛擬之木頭部分放對位置，來進行破關。



破關後即可獲得鑰匙。

宋服紙娃娃

了解宋朝時期的服裝穿著，以類似紙娃娃系統的方式進行遊玩



在宋服的展品前面，透過影像辨識，得知此為宋服之關卡。



App中跳出尚未著裝完畢之宋人，而App畫面中不再出現服裝之圖樣。



使用者按照實際展品之穿著，將配件一一補齊。



將配件補齊後即可破關。

3 展館中遊戲介紹

(僅介紹展場中的部分關卡遊戲)

運用AR技術，以及影像辨識的功能，與展場中的展物互動進行闖關遊玩，透過各個關卡的闖關已取得鑰匙，達到最後遊戲中的目標—解救公主。

時間之牢 (遊戲破關)



各關卡
都通關後



把在各展區中(關卡)獲得的鑰匙，在最後的展品-時間之牢做最後的關卡解鎖，即可破關。

4 更了解料拱

料拱之結構組成複雜，由若干種基礎元件可產生無數種組合與變化，故相當適合以積木方式呈現，認人更加瞭解其構成與原理。

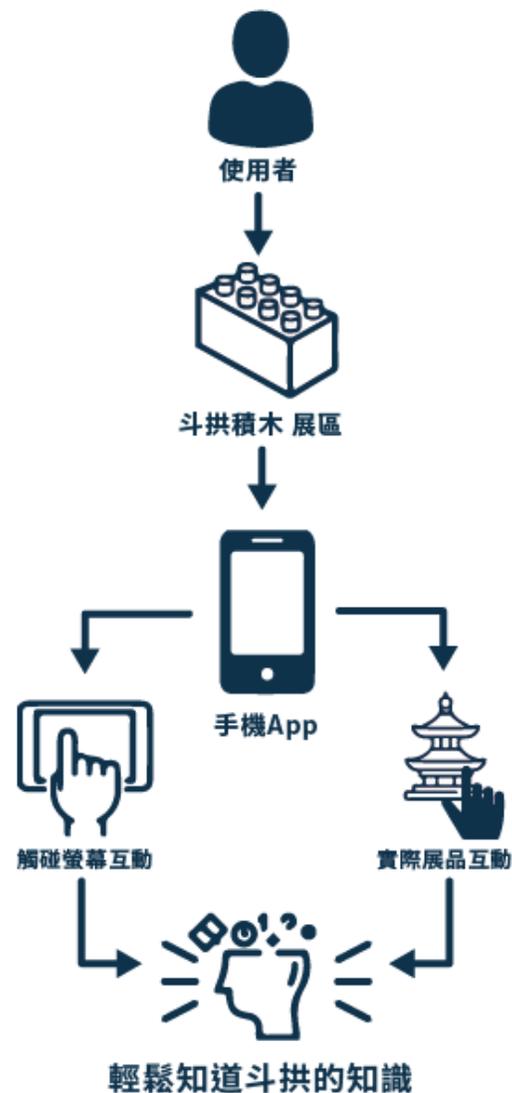
將料拱結構設計積木型態，藉由3D列印技術將不同料拱結構快速打樣成形，所設計之料

拱文創商品極富文化教育意義，積木為一跨越文化與年齡之玩具，對於兒童可鍛鍊手眼協調能力、培養觀察力、空間感、想像力、創造性等等，亦可促進親子間之互動，激發無限之可能



首先使用者須動手將料拱造型積木拼湊成完整結構，而後可藉由預先下載導覽APP之手機與展品互動

展覽服務流程



東寧文旅

DONGNING ATLAS HOTEL

Explore the DNA of Tainan



- 臺南最古老旅館
- 以臺灣及臺南古地圖為主題
- 旅館就是美術館



旅館即是美術館

- 閒置改造 老屋再造
- 藝文展覽



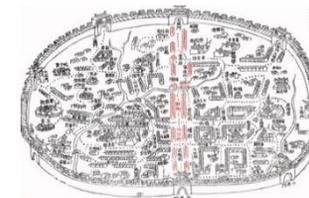
在地藝術創生

- 文化原創者合作
- 展演空間提供



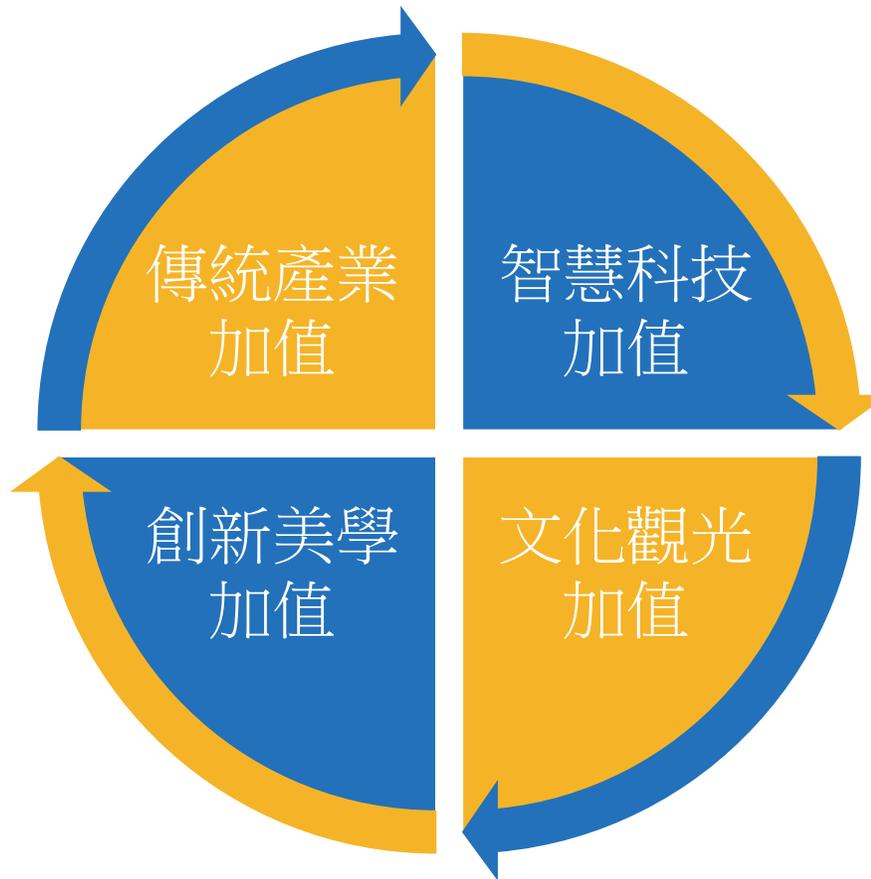
科技結合藝術

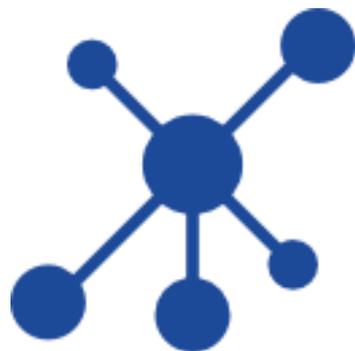
- AR導覽系統
- 智慧居家控制



古今地圖導覽

- 歷史文化教育
- 城市觀光帶動





以東寧文旅
作為示範點

藝術家
平台建立

整個城市都是
咱的美術館



∫ ART - 藝文共創黑客松競賽

∫ 於數學符號中象徵結合
ART為藝術即為藝文共創的含義。

學習

跨領域合作
產業交流
獲得實務經驗
認識產業本質

問題更確切地被看到、被解決

三天兩夜

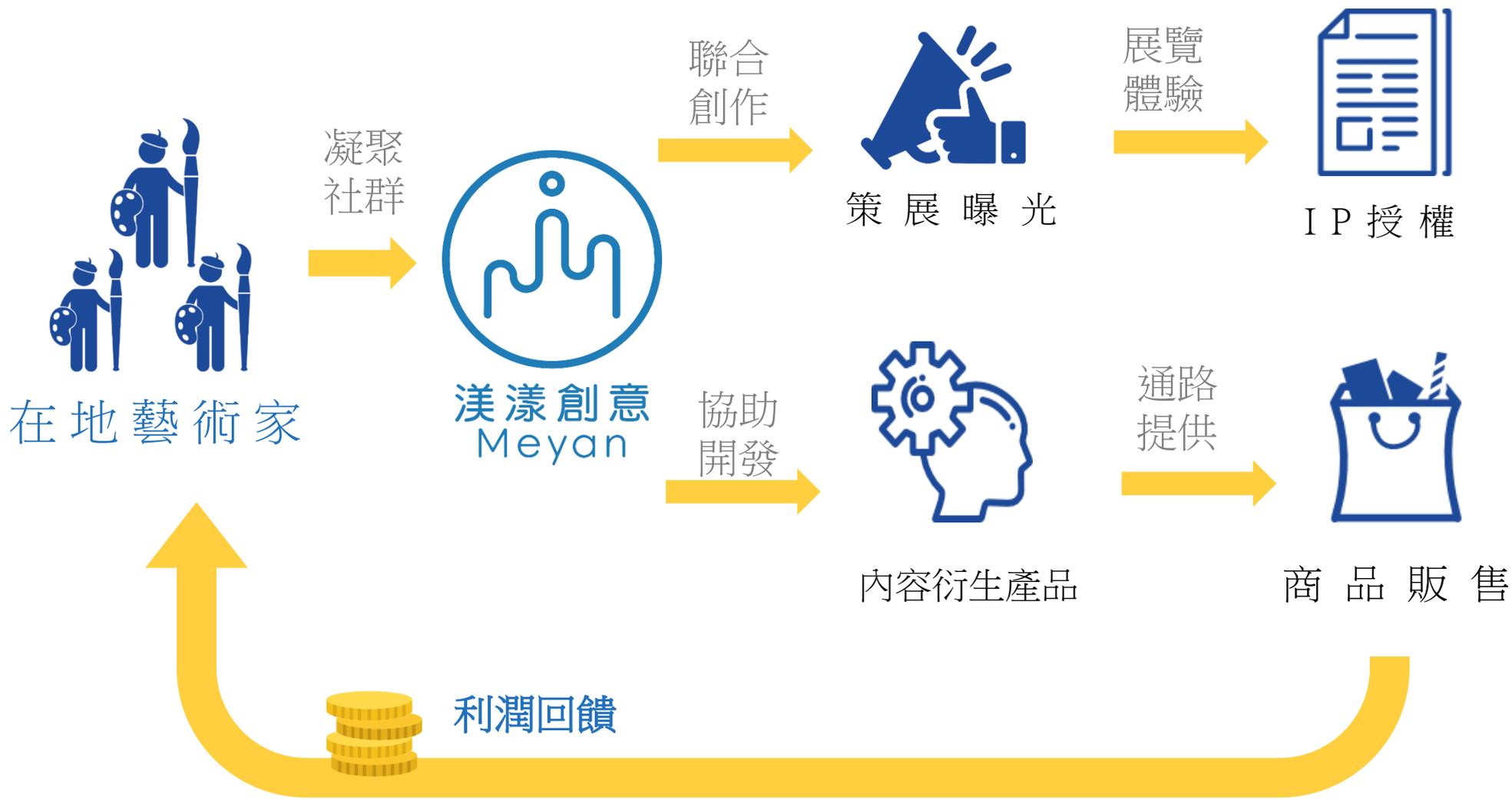
偶爾鏘共創空間

共同激盪關於台灣文化的議題
互享激盪出大家理想中的作品

轉譯
演出
推廣

台灣文化傳承

延伸性 IP 應用





**Cultural
Star Laurel**
藝文星桂冠

當各國藝術家正大量在國際平台上串連的同時，台灣藝文創作者卻受困於市場規模，沒有開放性平台可供推廣，國際能見度逐年降低，空有實力，卻無法與國際接軌。藝文發展環境之艱困，猶如雪上加霜。泱泱串連藝文界最高榮譽的藝文星桂冠獎項，以雲端平台的方式，將藝術家們推向國際舞台。與各國藝術家、展場接軌，在實際作為上，讓台灣藝文能見度確實拓展到世界各地。



藝術及文藝串流平台，協助創作者對藝術文化領域有更深入的了解以及發展，鼓勵對藝術面有興趣之創作者展現才能、秀出創意，期許藉創作以及表演競賽來激發青年的創意思維，強化創作能力、協調溝通能力、美感與藝術鑑賞力，以提高藝術人才競爭力為目標，並挖掘各類藝術創作人才更多特質和潛能。



• 培力社造



• 藝文音樂祭/展演/市集

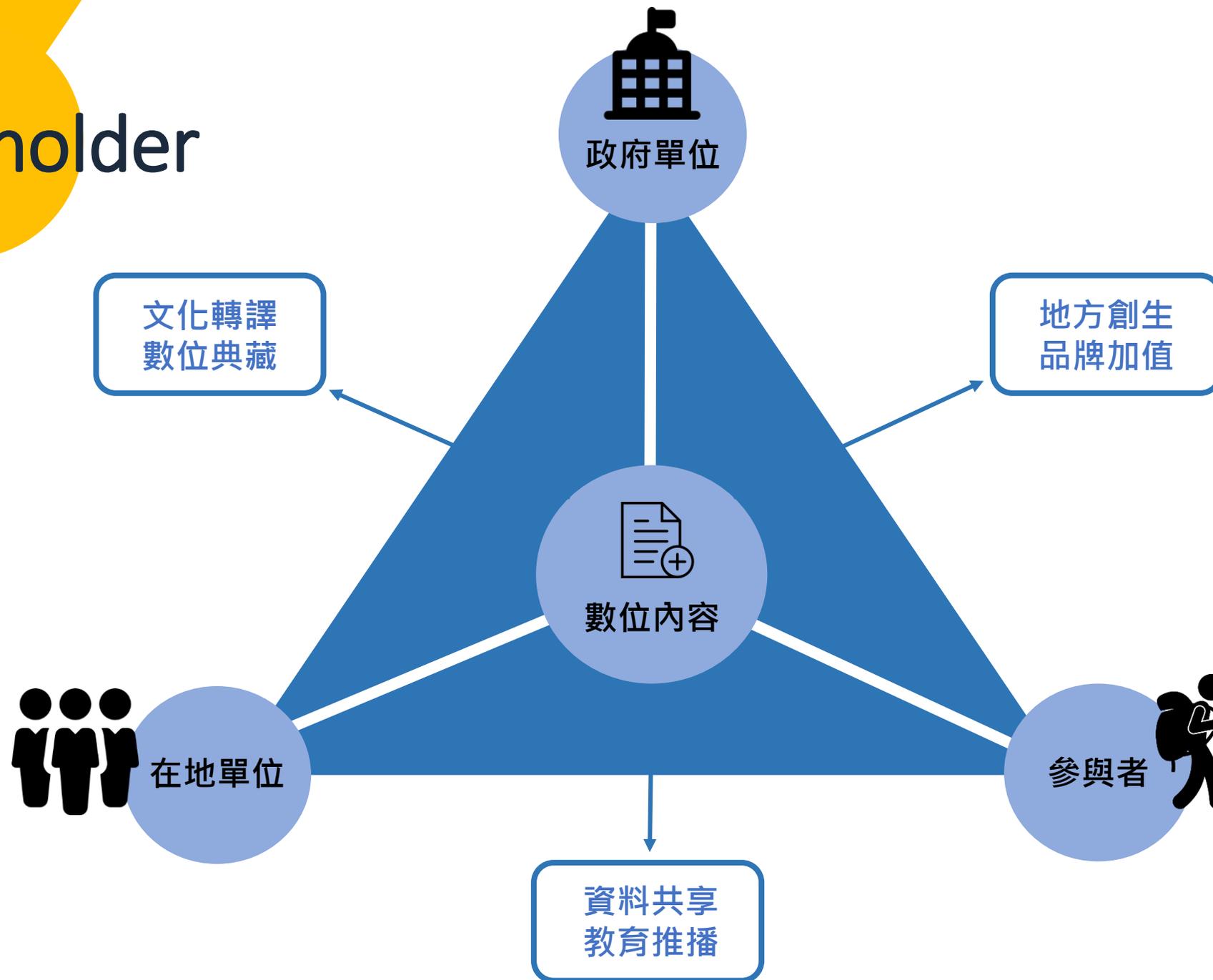


• 深度旅遊



• 教育紮根

Stakeholder





願景

台灣蘊含許多豐富物產特色、優秀人才及高科技研發技術，漾漾顧問秉持對台灣這片土地的熱愛，肩負發揚光大的使命，其許成為在地創生領導品牌，致力於促進產業轉型，創新創業生態系的建立，扎根南台灣，放眼全世界！



THANKS
for
listening

漾漾創意
期待您的加入!

商業設計 ✓

服務設計 ✓

數位行銷 ✓

Mobile : 06-2227028

E-mail : contact@meyanstudio.com

Address : 台南市北區國華街四段5巷12號2F之2

Website : www.meyanstudio.com

