

「『匡噹—匡噹—』  
五分車緩緩駛向蔗田的聲音。」

"Jingle", the sound of mini-trains driving slowly  
to sugar cane farms."



吳宥葶 | Wu, You-Ting

miyawut@gmail.com  
視覺設計 / 創意發想 / 產品設計

崔雅媛 | Cui, Ya-Yuan

ulwwul080@gmail.com  
插畫設計 / 創意發想 / 產品設計

周桂璇 | Chew, Wee-Xuan

xuanjac@gmail.com  
包裝設計 / 創意發想 / 產品設計



## 〔發聲動機 Motive of Creation〕

糖業曾是台灣重要的經濟支柱，造就許多地方發展，在台灣有著無可取代的地位。然而，如今各地糖廠逐漸熄燈，糖業文化也逐漸沒落，成了世代記憶的鴻溝。因此，我們希望藉由專題來推廣台灣的糖廠文化，讓糖業再度受到重視。

The sugar industry was once an important economic pillar of Taiwan, which has created many local developments and has an irreplaceable position in Taiwan. However, nowadays sugar factories are gradually shut down, and the sugar industry has gradually declined, which has become a gap in memory for generations. Therefore, we hope to promote Taiwan's sugar factory culture through the course of degree project to make the sugar industry be respected again.



a.	d.
b.	e.
c.	



## 〔作品概念 Concept〕

「藉由蔗材桌遊立體書，體驗糖廠歷史文化。」首創以甘蔗製成的一本桌遊立體書，將糖廠文化歷史完整地收錄其中，不僅能從書中了解糖業的輝煌歷史，更藉由桌遊同時體驗糖廠文化，讓舊時的甜蜜記憶不斷蔓延，深刻地刻劃在讀者的心中。

Experience the history and culture of the sugar factory by the board game of pop-up book made of sugarcane.

The board game of three-D book is the initiative to make of sugarcane which contents contain the cultural history of the sugar factory. Players can not only learn about the glorious history of the sugar industry from the book, but also experience the sugar factory culture through the board game. So that the sweetness memory of old times is constantly spreading and deeply engraved in the hearts of players.



a. 卡牌陳列示意圖  
多款描繪細緻的遊戲卡牌，讓玩家在遊玩的途中也能學習歷史

b. 包裝將木材結合麻繩、鐵片與鏤刻等複合元素

c. 外包裝示意圖

d. 卡牌收納頁示意圖  
書本的尾頁設計了卡牌與配件擺放的空間，方便玩家攜帶收納

e. 以100%甘蔗製成，充滿溫度的手工桌遊立體書



## 〔設計師發聲 Interview〕

### ◆ 你們是如何想到這個主題的呢？

傳統文化是台灣重要的文化資產，值得我們去重視與探討，也因此在思索能夠為台灣做點什麼的時候，組員們就一致有了共識。想藉由專題讓大家留意到台灣逐漸沒落的文化。在蒐集相關資料的時候，發現到糖業是台灣重要的產業，如今糖業卻逐漸沒落，糖廠也逐漸熄燈轉行，造成世代記憶的鴻溝，也逐漸失去傳承，因此我們便決定要以糖廠作為主題發想，希望藉由專題保留這個甜蜜的舊時記憶。

### ◆ 製作紙張的甘蔗是從哪裡取得的呢？

為了取得製作紙張的蔗材，我們詢問了許多的農場、糖廠、攤販，但由於大多數的商家都是直接以整綑甘蔗出售、或是並非製糖的甘蔗品種，因此在尋找材料的部分，我們也花了不少的功夫。最後在我們不斷的四處請求與訪問下，終於找到一間願意提供材料，並與我們長期配合的店家，真的十分感謝。

f. | g.

f. 扇頁特寫照

g. 內頁講解台灣糖業歷史，使玩家能更了解文化

### ◆ 製作手抄紙最大的困難是什麼呢？

在研發過程中，我們遇到很多製作上的困難，包含材料取得、事前準備、技巧掌握...等等。在取得甘蔗後，必須盡快處理，才不會滋生許多可怕的蠅蟲，並且要以手工的方式，將甘蔗渣處理成細碎的塊狀，再將之攪拌成細末，最後調製水缸與紙漿的比例，並且技巧性地抄紙與烘紙，最後才製成紙張。製作過程非常耗時，工法也十分不易，令我們感到挫折。但再一次又一次的嘗試下，終於逐漸掌握到製作技巧，也成功製出品質良好又符合需求的紙張。

### ◆ 專題製作對你們的意義是什麼呢？

專題製作在我們的眼中，不僅僅是一門課程而已。在思考專題的過程中，同時喚起了自己對於設計的初衷，也使我們能藉此機會用自己的所能去創造與實踐心中的想法。

### ◆ 你們認為最大的收穫是什麼呢？

在製作專題的過程中，我們獲得許多在課堂上不曾學到的經驗，在每一個製作的階段，都有許多的收穫與發現，從一開始的設計思考、發想過程，到後面的提案修正、輸出製作等，都讓我們更了解未來我們在業界可能面臨到的各種問題與狀況。最大的收穫就是能夠在一個團隊中合作與成長，並在不斷努力之後，創造出屬於自己的作品的那種感動吧！

