Design by
vivien

專案策展

Design of exhibition

Design by
vivien

臺南左鎮化石園區

水下的故事

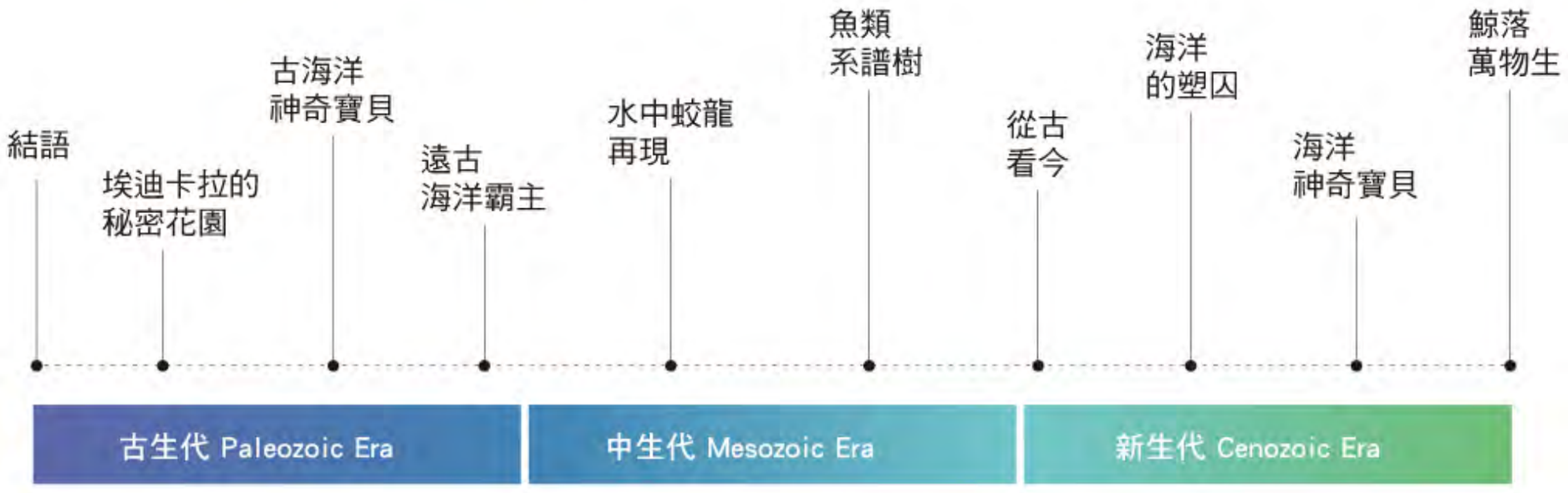
特展規劃、設計

負責項目：

創意發想提案、多媒體概念發想、影像合成

規劃內容與構想

- 探索古代的海洋
- 美麗的現代海洋
- 保育未來的海洋
- 特展多媒體(含沉浸式劇場體驗)
- AR APP互動：圖像辨識、拍照合成、室內3D定位
  虛擬集章(>10個AR互動)
- 立體邀請卡、海報、展覽摺頁
- 特展開幕記者會



期望目標與特色

目標 01 **文化深度**

1.提高文化深度，轉換成具教育功能的展覽空間。
2.創造與其他博物館的差異性。

目標 02 **製造話題**

1.打造話題拍照打卡點，達到網路社群擴散效益。
2.娛樂結合教育，邊玩邊學引起家長間的討論。

目標 03 **教育課程**

1.互動趣味提升科普興趣。
2.DIY課程增進親子互動，作品可當紀念品帶回家。

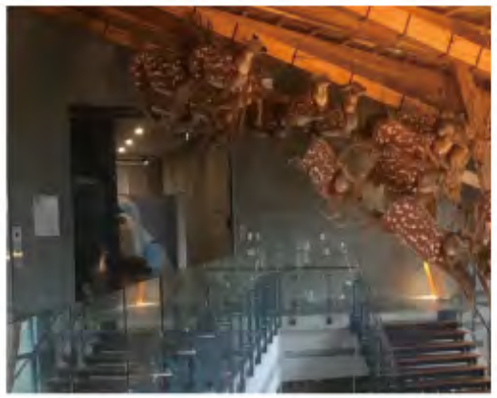
目標 04 **刺激消費**

1.運用創意行銷創造新商機。
2.精彩的現場體驗讓參觀者立即性消費。

目標 05 **科技運用**

1.結合科技、創意與教育元素。
2.兼具博物館的知識性與商業的娛樂性。

巨齒鯊傳奇（2F特展入口）



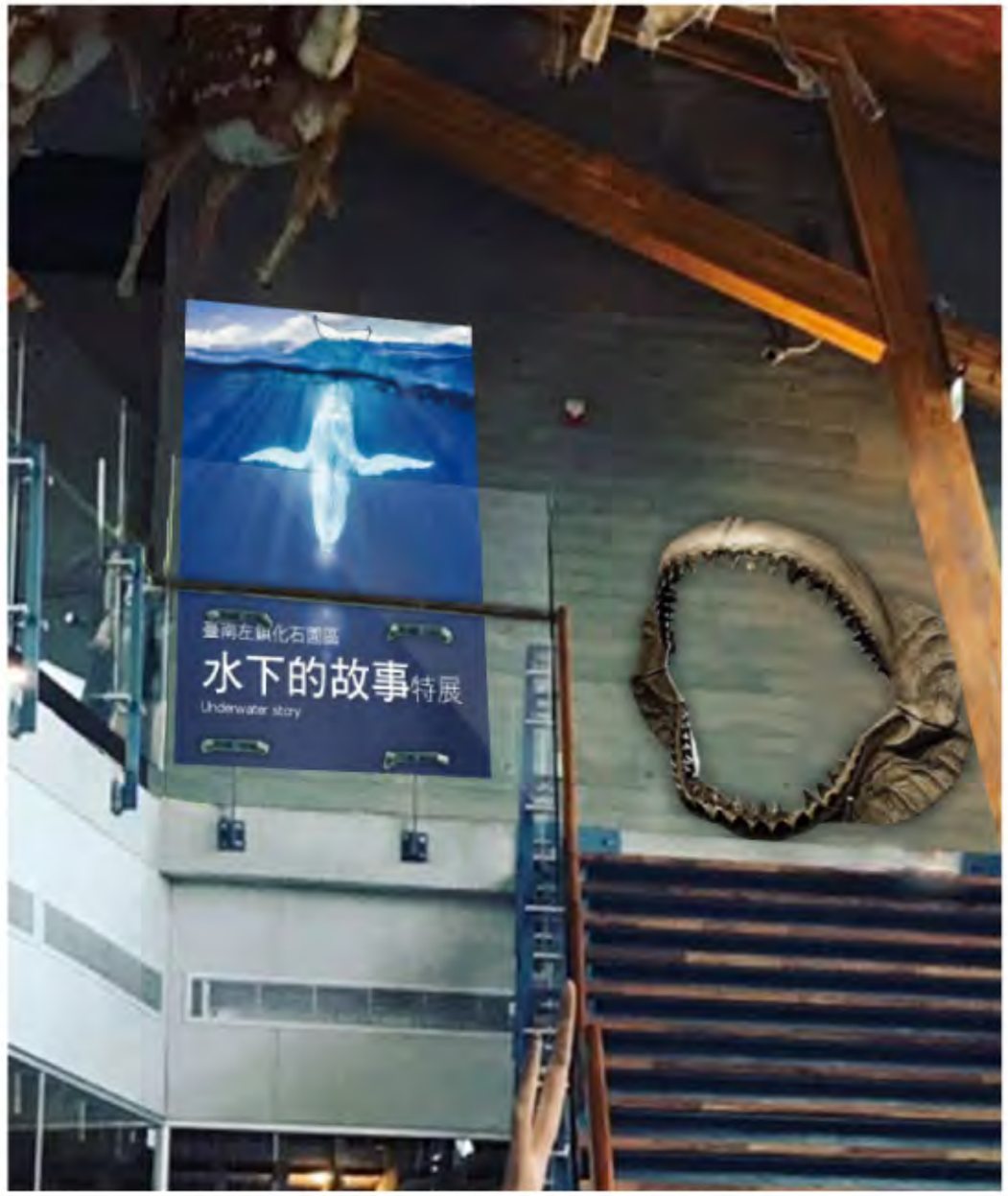
▶入口區現況

入口區
合成示意圖

巨齒鯊是新近紀海洋生物的頂尖掠食者，亦是曾經出現在地球海洋中最大型的鯊魚！最著名的化石就是巨大的牙齒。

使用情境：

在二樓特展入口處展示巨齒鯊上下頷牙齒，顯示其巨大，吸引參觀者一同拍照並引導下載水下的故事特展APP!



海洋的塑囚（海洋保護的重要）

結合牆面投影及地面互動，宣導教育垃圾及汙染對海洋的影響，透過撿垃圾的淨灘互動體驗，慢慢改善整個海洋環境，希望改變大家既有的行為與習慣，解決海洋廢棄物的問題。

多媒體技術：

1.互動牆區讓使用者碰觸牆面的觸控點讓垃圾消失，淨灘後的夜晚海灘踩踏海浪後會出現波紋漣漪。

2.採用數位播放屏幕，輪播照片+影片。



淨灘前
合成示意圖

淨灘後
合成示意圖



數位播放屏幕，輪播
生態保育照片+影片

走進水下空間（2F特展入口廊道）

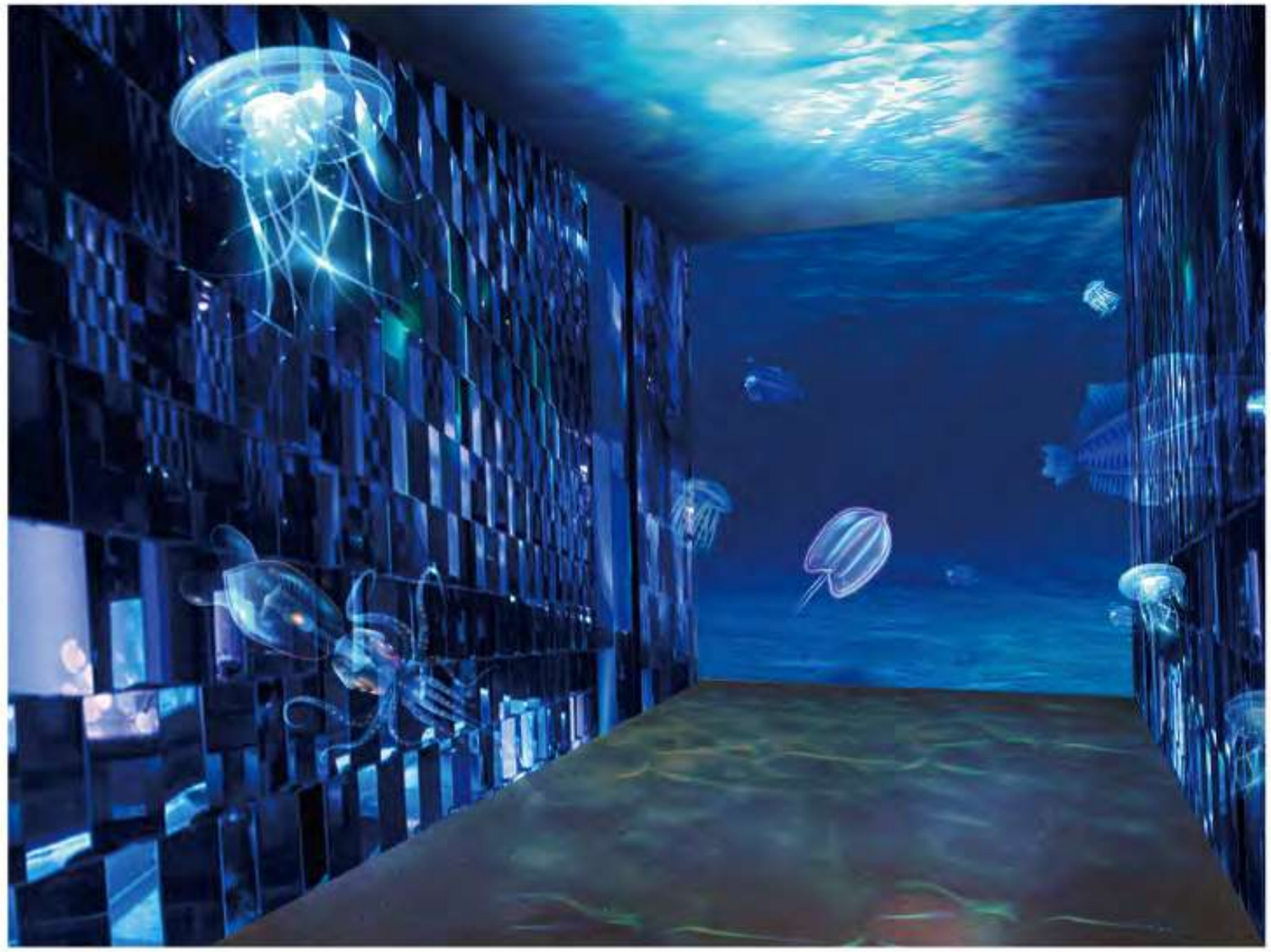


▶入口廊道現況

入口廊道
合成示意圖

使用情境：

透過水紋燈+鏡子，讓參觀者由此開啟進入海洋的探索之旅。



此區介紹埃迪卡拉時期、澄江生物群和寒武紀大爆發時期的生物及環境介紹。當時這些謎樣未知的奇特生物，將古海洋變成一個絢麗的奇幻花園。

展示方式與多媒體技術：
利用ＶＲ頭戴裝置帶領參觀者來到一個完全不同的世界，裝置一戴即可體驗神奇生物「埃迪卡拉的秘密花園」的深海視角，海底生態一目瞭然。

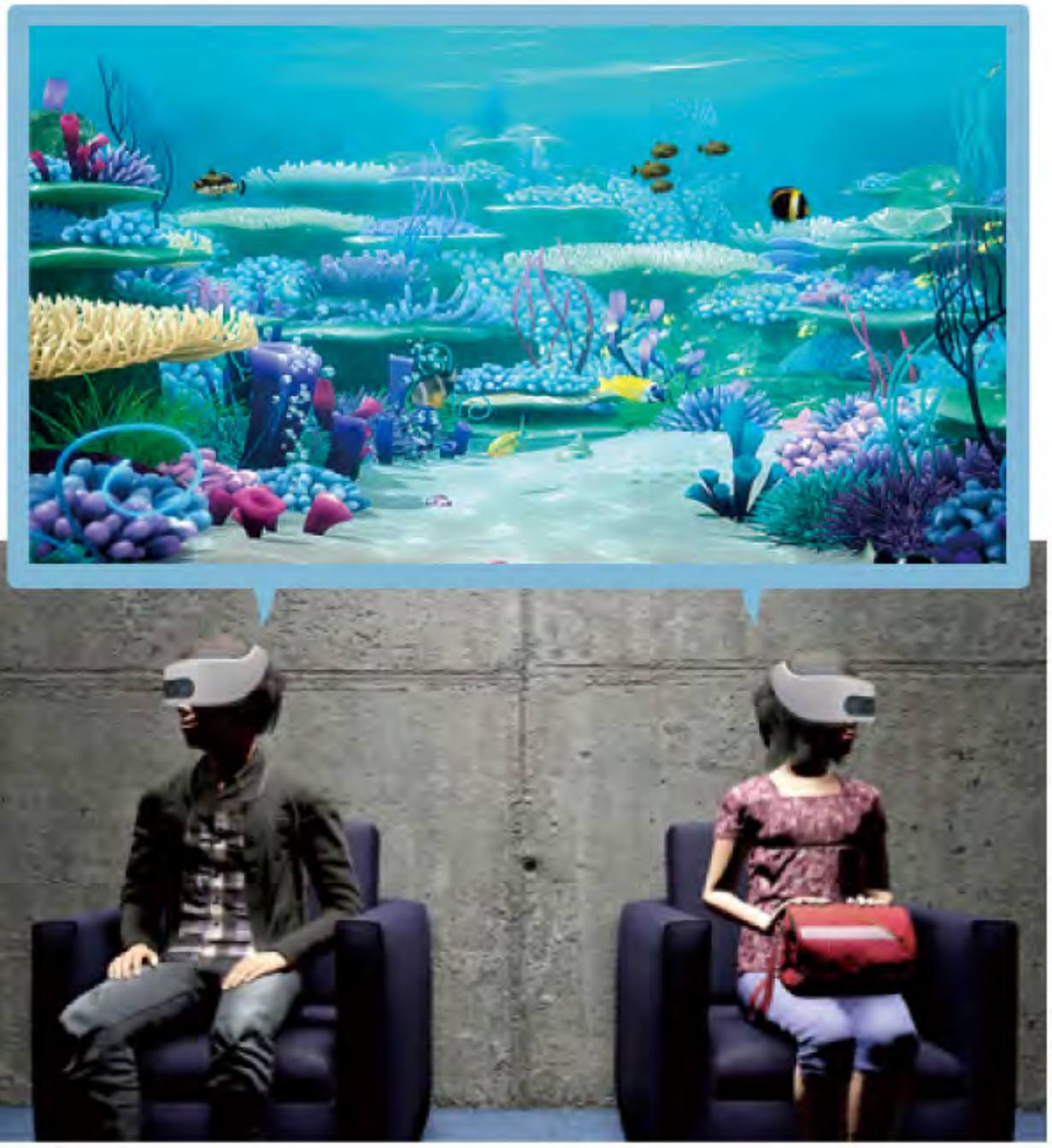
VR埃迪卡拉的秘密花園體驗區合成示意圖



OculusVR 頭戴式顯示器



VIVE 頭戴式顯示器



Design by
vivien

臺南左鎮化石園區

鯤鯓展區優化設計

特展規劃、設計

負責項目：

創意發想提案、多媒體概念發想、影像合成



原始場地：

規劃投影互動與相關道具

互動投影屏幕



互動道具



造景佈景





Design by
vivien

鶯歌陶瓷博物館

展廳局部更新設計與製作

規劃、設計

負責項目：

創意發想提案、多媒體概念發想、影像合成

本案規劃內容與構想

視覺呈現

- 色彩計畫
- 空間情境氛圍

動線規劃

- 配合櫃體與多媒體重新整理

櫃體設計

- 展件陳列
- 收納館藏

燈光與櫃體

- 燈光運用
- 櫃體規格

互動多媒體

- 立體光雕投影
- 地景互動
- 趣味抽籤小遊戲

傳播主要路線:



▶本區現況

牆壁放上用馬賽克磁磚拼接的臺灣，並結合投影+互動感應模組+螢幕拼接模組

多媒體技術：

使用情境
牆面製作一臺灣圖形，利用投影機於臺灣各個窯場分別投出光點。使用者可觸碰光點，觸發動畫演示。藉由光雕技術介紹臺灣各處窯場的故事。

多媒體感應
效果示意圖
▶



牆面合成示意圖



信仰與陶瓷:



▶本區現況

1. 拆除原有展示櫃，採用木作加防火板搭配強化透明玻璃和明鏡，提昇展示質感。
2. 於展品外加裝強化透明玻璃門片及鎖，容易更換展品，並提供防護。
3. 增設液晶顯示器，播放展品圖片和影片，並增加互動遊戲。

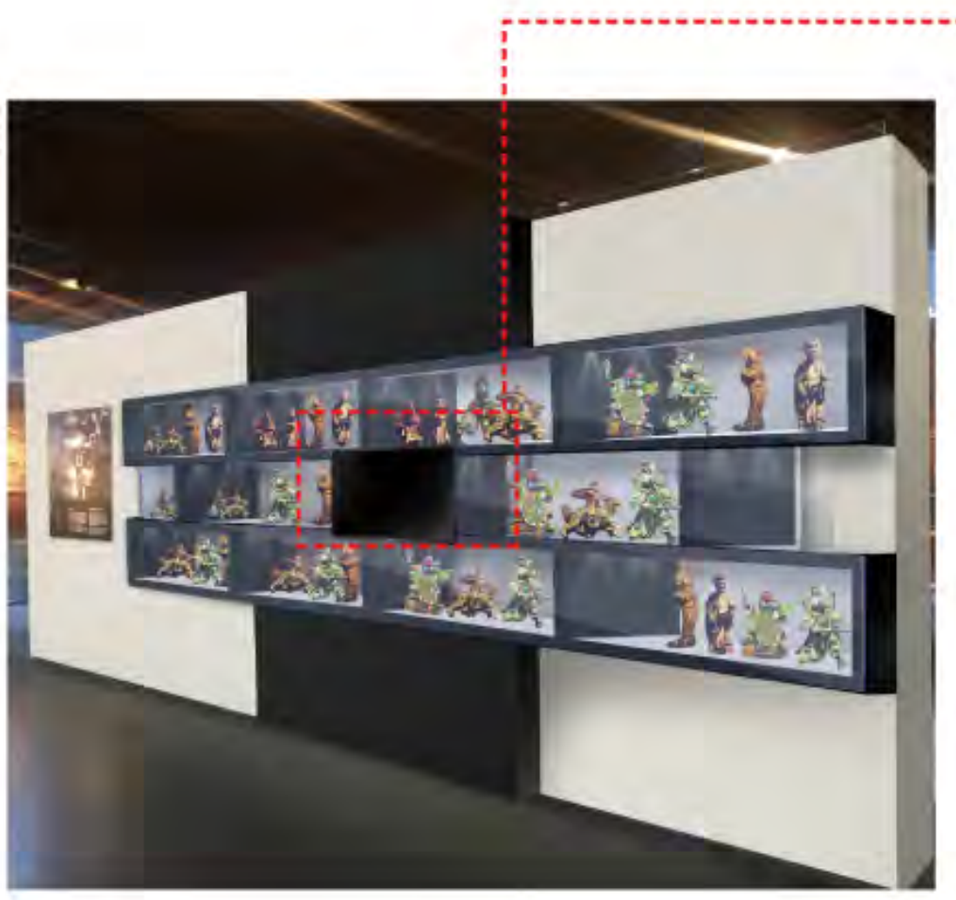
多媒體技術:電視播放+多媒體抽籤互動+FB分享

使用情境

本區域介紹生活中的信仰與陶瓷神像，接著進行抽詩籤的互動體驗。

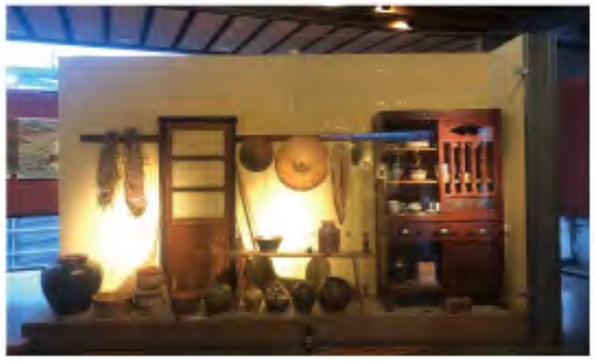
民眾抽完籤，會隨機出現一尊神像與詩籤，引導民眾與該神像結緣，了解其緣由與典故。

展品與新櫃體
合成示意圖





灶火與柴枝:



以土角厝做概念將增設屋簷裝飾，稻草、瓦片或芒草覆蓋作為屋頂，並增加壁面土角厝質感，原本展區只有右半部有玻璃罩，將左側玻璃罩也補上，並做成可以打開讓工作人員進入更換物件的活動檢修門。

▶本區現況

提案一·稻草茅草屋頂合成示意圖



提案二·磚瓦屋頂合成示意圖



瓦的故事/建築與陶甕:





1. 拆除原有展示櫃，採金屬鐵件烤漆，加強結構，並採用木作加防火板，搭配強化透明玻璃，提昇展示質感。
2. 於展品外加裝強化透明玻璃門片及鎖，容易更換展品，並提供防護。
3. 提高展示高度。

▶本區現況

展品與新櫃體合成示意圖



碩仔鎮-鶯歌陶瓷發展(202展廳):

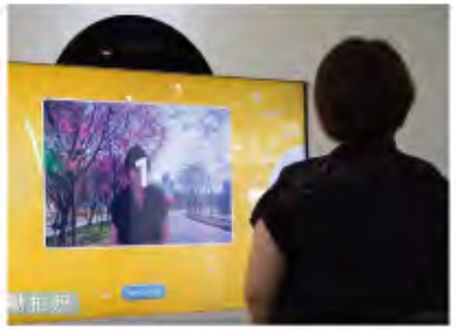


1. 將原有展示櫃變更為儲物空間，並在原有玻璃面貼上裝飾圖像。
2. 於原有櫃體底座加裝滑輪，增加荷重。
3. 將展品放置於現有之玻璃檯面上，提高展示高度。
4. 於展品外加裝強化透明玻璃櫃，提供防護，設置上掀式門片和鎖容易更換展品。
5. 原本左側說明板與中間地圖移至最右側螢幕做輪播影像
6. 合成示意圖中間的螢幕為AR互動拍照裝置，讓參觀者回到早期鶯歌老街留影

▶本區現況

展品與新櫃體
合成示意圖





AR互動拍照裝置示意圖

Design by
vivien

國立臺灣歷史博物館

離人·離島特展

特展規劃、設計及執行案

負責項目：

創意發想提案、多媒體概念發想、影像合成

52HZ 的孤單

你還在唱著寂寞的歌嗎？

離人——離島

特展

概念發想：

「52 赫茲」在1989 年首次在太平洋被捕捉到鳴唱紀錄，一般鯨魚約在10－39赫茲之間，這頭最寂寞的鯨魚頻率卻高出一般鯨魚許多，只屬於自己的52赫茲。

我們以這隻品種不明，面貌模糊，只有聲音的鯨魚作為切入點來探討這個關於離 /島/離島三個與海有關係的主題，距離是否只代表著孤單？

離人的歸宿在哪裡？

以及所謂的離島/本島人之間的認知差異。

乃至於放大到從世界看臺灣是怎樣的角度，進而使參觀者思考臺灣現在與未來的多元性可能性！

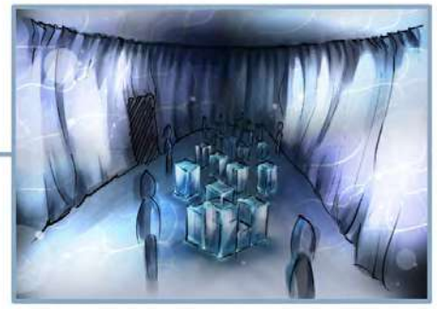
展區空間示意圖

- 3-1 環境孤島形象牆



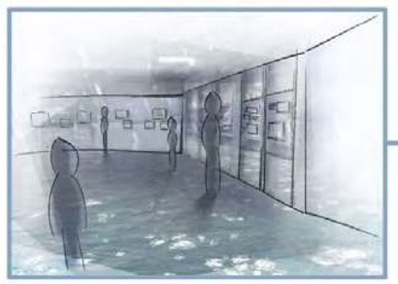


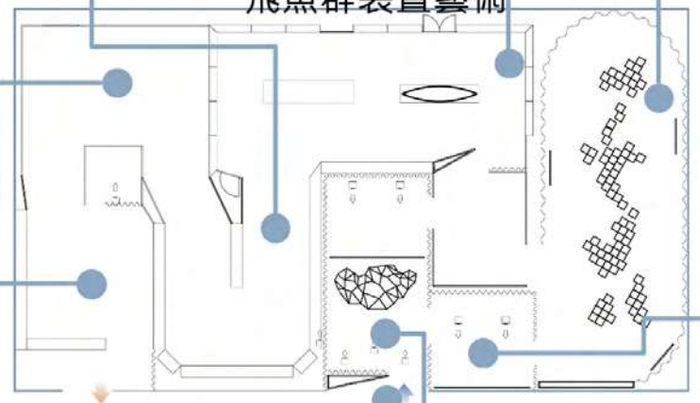
- 2-2-2 ponso no tao 飛魚群裝置藝術



- 2-1 國境前線馬祖島嶼壓克力燈柱展示櫃

- 3-2 居住孤島展示空間







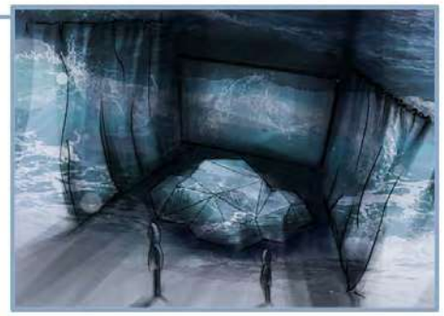
- 1-2 島的樣貌與存在方式說明動畫



- 3-3隔離島展示空間



- 入口意象



- 1-1 離島說明動畫與光雕投影

主視覺設計A款


52HZ的孤單
你還在唱著寂寞的歌嗎？
·離人——離島·特展
2020 9.30 —— 2021 4.25
國立臺灣歷史博物館
展示教育大樓四樓第一特展室
文化部


文宣品提案_折頁01
52HZ的孤單
你還在唱著寂寞的歌嗎？
·離人——離島·特展
2020 9.30
2021 4.25
國立臺灣歷史博物館
展示教育大樓四樓第一特展室
文化部

主視覺設計B款


52HZ 的孤單
你還在唱著寂寞的歌嗎？
離人——離島
特展
2020 9.30 —— 2021 4.25
國立臺灣歷史博物館
展示教育大樓
四樓第一特展室
國立臺灣歷史博物館
文化部


文宣品提案_折頁02
52HZ 的孤單
你還在唱著寂寞的歌嗎？
離人——離島
特展
2020 9.30 —— 2021 4.25
國立臺灣歷史博物館
展示教育大樓四樓
第一特展室

Thank you .