



藝點一點

114級文化創意產業經營學系 藝點一點__成果報告書



團隊成員：

張蓁榕 陳禹蓁 陳子涵 程羿雲 黃卉喬 李婉瑩

目 錄

- 一、計畫緣起與目標
- 二、實施內容與方式
- 三、行銷推廣與成效
- 四、展場設計與規劃
- 五、經費使用情形
- 六、團隊分工介紹
- 七、附錄

一、計畫緣起與目標

• 計畫緣起

在我們記憶裡的國小藝術課程中，對於藝術和美感的認知有限，所以我們想要創造出可以讓大家在平常生活中能隨手可得的『美感』。因此，希望透過此次的畢業製作讓學童從小就有能接觸藝術知識的管道，並期望可以透過我們的主產品（桌遊、繪本）和服務內容（藝術知識的傳達體驗工作坊）來提升美感的能力，並響應SDGs 4優質教育，讓全民都有終身學習美感教育之機會。

根據教育部美感與設計課程創新計畫，期望能為臺灣孩子們養成韌力、培力與美力，相信美感教育可以培育孩子擁有更高的視野與情操，進而使世界更美好。

另一方面，我們將台灣代表物、景觀以及災害等日常常見之事物做為切入點，不僅能夠讓學習過程貼近日常生活，也能加深玩家對在地文化的了解和認同感。希望結合形色關係、色彩情感、色彩混合、以及審美培養等藝術知識，運用寓教於樂的方式，讓玩家在遊戲中自然地吸收知識，並在輕鬆的氛圍中提升美感素養。

• LOGO設計概念

在成長階段中，四個月左右的幼兒開始能區分紅色、綠色、藍色、黃色，而2歲左右則能完整辨認圓形、正方形、三角形這三個基本形狀，因此這四個顏色和三個形狀變成為藝點一點連接美感教育與孩童間的重要元素！希望能透過我們的產品一點一點認識藝術培養美感。

• 計畫目標

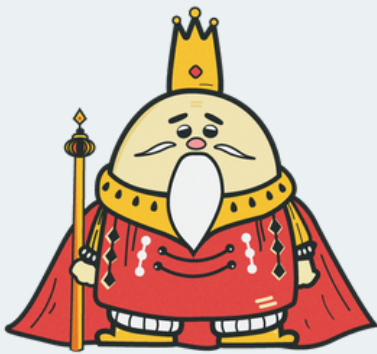
- 創造IP角色，傳達品牌概念
- 製作美感教育之繪本與桌遊，以寓教於樂的方式傳達美感教育
- 舉辦美感教育體驗工作坊，檢驗產品成效

二、實施內容與方式

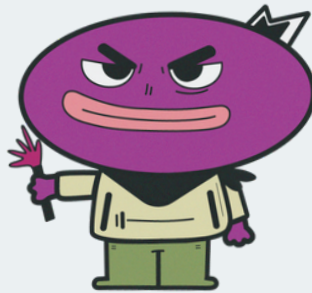
- IP角色

角色設定及介紹

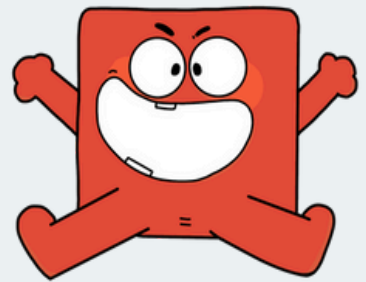
角色名稱 | 色彩情感 | 角色個性特徵



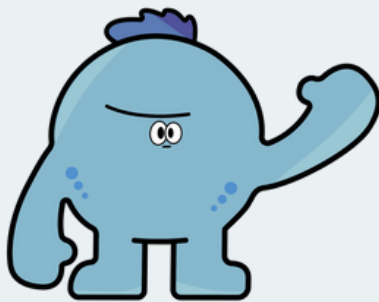
悠悠 | 色彩豐富 | 多重情感



咚咚 | 紫色 | 神秘、反派



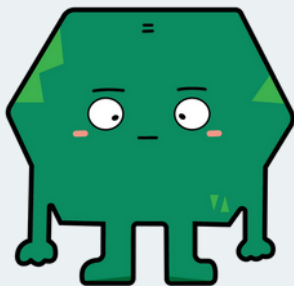
仔仔 | 紅色 | 興奮、激動



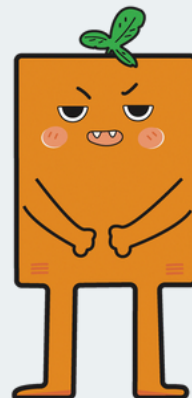
洋洋 | 藍色 | 憂鬱、傷心



米米 | 黃色 | 活潑、燦爛



豆豆 | 綠色 | 寧靜、穩重



南南 | 橘色 | 傲嬌、活躍

二、實施內容與方式

• 繪本

故事大綱：

在一個國度，悠悠國王每天的生活索然無味。所以他決定離開皇宮走走，國王的情緒特別沉重，每天都陷入在憂愁之中，忽視了國家的政務。為了拋開憂愁，他決定騰出一天去探索有趣的事物。在旅遊的過程中，他遇到許多熱情的老闆，也吃到很多美食。在回程之前，他遇到了雞蛋商行老闆，在老闆的推薦下買了一顆金雞蛋。

繪本內容

• 繪本特色

以繪本的形式讓小朋友可以透過故事裡的角色學習色彩情感，並加入台灣文化元素，讓小朋友在閱讀時能更了解在台灣在地文化。

• 設計重點

◆ 部分角色留白

小朋友可以自由發揮創意，與家長共同完成創作，增進親子互動樂趣。

◆ 結合色彩情緒的貼紙互動區

透過老闆不同的情境對話表達情緒，讓小朋友有意識的在結帳區貼上情緒貼紙。

• 內容配件

一隻彩虹筆、一張錢包貼紙



店員的表情設計喜怒哀樂之分，讓兒童更容易理解情緒，進而為店員空白的臉畫上對應情緒的顏色。



結帳區以不同顏色的貼紙回答店員的題目
EX. 付一枚熱情的硬幣+兩枚憂鬱的硬幣



二、實施內容與方式

● 桌遊

搭配繪本所延伸的桌上型卡牌遊戲，融合台灣在地文化及形色關係、色彩混合與敏銳度。遊玩的過程中，透過台灣代表物，包裝外觀、顏色搭配中，認識到色彩、形色原理及台灣各個地區特色，進而培養觀察力並累積文化涵養。

桌遊呈現：

以卡牌形式桌遊讓玩家在多種的卡牌搭配下，透過卡牌任務，挑戰色彩、形狀和謎題，並設有PK賽互動環節，讓玩家比拼創意和策略。

桌遊內容

● 內容物

佔領地圖10張、角色牌6張、元素牌85張、
陷阱牌12張、任務牌40張、進退牌10張、
佔領旗36個、角色旗6個、骰子1個、
PK賽牌1張、遊戲終止牌1張、
解答本1本、說明書1本

● 遊玩人數及遊玩時間

3-6人／大約30-60分鐘

● 遊玩規則

- ◆ 遊戲開始前：
自行拼湊佔領底地圖，需可連成一個迴圈，
並抽取角色牌，並觀看自己要佔領的寶物

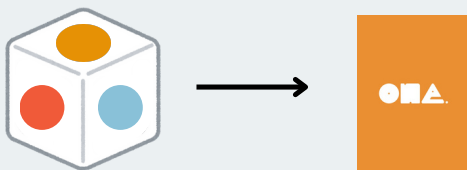


二、實施內容與方式

• 桌遊

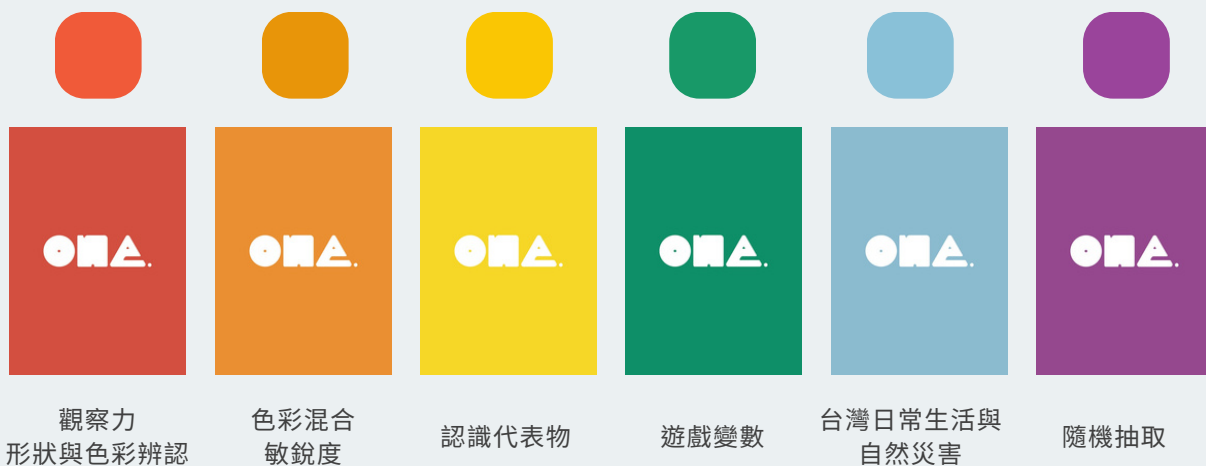
◆ 遊戲開始：

由最近有吃過皮蛋的玩家先行，並以順時針的方式依序開始骰骰子。依據骰到的顏色抽取對應的卡牌，回答上面的問題。



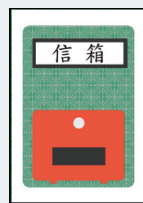
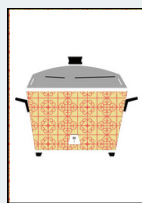
◆ 如骰到...

- 紅色：回答圖片上的問題，答對可抽1張花紋牌
- 橘色：回答顏色混合or色彩敏銳度，答對可抽取1張顏色牌
- 黃色：回答猜謎，猜對可抽1張物品牌
- 綠色：1.抽取一張牌，玩家須按照牌上數字前進或後退 2.開啟pk賽
- 藍色：查看遇到什麼陷阱與盾牌顏色，如可通關步數+1，無法通關則步數-2
- 紫色：可自行選擇前面任一顏色的牌抽取或開啟PK賽



◆ PK賽格

如有任一位玩家抵達PK賽格上即觸發，全體玩家都需參與，在PK賽格上的玩家出題，說出欲出牌之風格關鍵字或形容詞(如:明亮的)。然後每位玩家自行利用元素牌任意搭配，同時出出自己認為最符合题目的組合，最後由全體玩家投票選出心中最符合者即獲勝（自行選1-6格，如平手雙方都可行走）



二、實施內容與方式

● 桌遊

桌遊
卡牌呈現

角色牌

角色名字

形象照

破解陷阱的特殊能力

角色性格 (呼應社群貼文)

可代入角色遊玩

陷阱牌

角色可以破解陷阱的特殊能力

會在台灣看到的地景、天災、景象

注解

被雪山山脈擋住了去路

在台灣常遇到的事件

步數牌

遊戲終止牌

PK賽啟動牌

任務牌 - 找形狀

找出「有幾個」

答對步數+3

任務牌 - 色彩敏銳度/混合

找出不同的！

答對步數+3

這兩種顏色加一起會變成什麼顏色呢？

答對步數+2

任務牌 - 代表物猜謎

猜猜我是誰

色彩猜謎，圖案猜謎，請在地上，發覺線索。

答對步數+1

提示卡

底版

共10張

說明書

桌遊說明書

解答本

二、實施內容與方式

- 美感教育體驗工作坊

114/01/16 課後班第一次試玩 年齡：小六 / 人數：6人



推廣中心冬令營課後照顧 年齡：小一～小六 / 人數：12人



114/04/18 古亭國小工作坊 年齡：小四～小六 / 人數：12人



114/04/25 建安國小工作坊 年齡：小六 / 人數：6



二、實施內容與方式

- 活動參與和競賽參與

文創聖誕市集 Charming Christmas In Moment

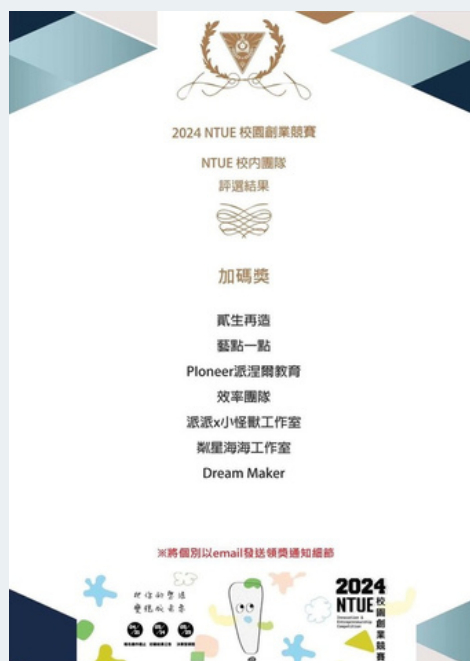
(2024/12/24-25文創廣場)

首次販賣周邊商品與推廣品牌，先以貼紙、吊飾、透明紙膠帶等周邊試水溫



2024 Ntue校園創業競賽、2024師大校園創業競賽

在畢製初成型時，參與了校園創業競賽，雖然沒獲獎，但獲得了校內加碼獎2000元，也藉由這幾次的競賽讓專題更完整



二、實施內容與方式

- 活動參與和競賽參與

社群競賽

透過校內學習社群，爭取學校資源，並在最終的競賽獲得第一名的成績與獎金，並藉由每週的學習社群時間，共同推進專題進度



大葉大學全國SDGs創新創意創業競賽、2025Ntue校園創業競賽

在畢製的最後階段，把最完整的內容重新整理，並投到各個創業競賽，以爭取更多資源



三、行銷推廣與成效

以Instagram作為主要行銷推廣媒介，以傳達品牌理念與IP角色介紹，並延伸更多小故事，提升美感相關知識宣傳度，並穿插台灣文化相關內容，深入大眾生活中，並且設有一些互動小遊戲，以提高注意力。



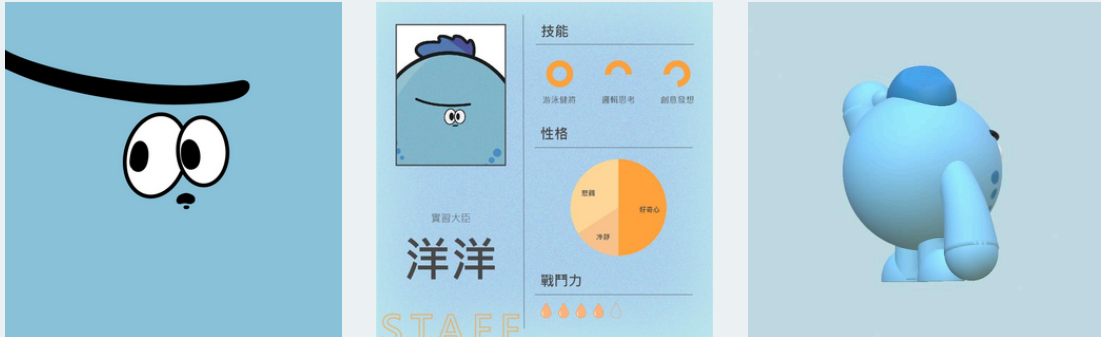
貼文設計與排版

✦ 前3篇為團隊、LOGO、特色介紹



三、行銷推廣與成效

- ✦ 角色介紹共7篇：包含角色大頭貼、角色技能與個性介紹、角色3D影片



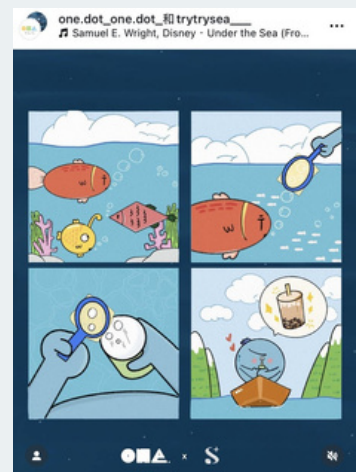
- ✦ 商品介紹2篇：聖誕市集販賣商品介紹、畢展商品介紹



- ✦ 台灣代表物小漫畫7篇：以代表物與角色所延伸之特別小故事



其中一篇與粼星海海合作



三、行銷推廣與成效

- ✦ 桌遊介紹共4篇：包含角色技能介紹、桌遊玩法、場景介紹



- ✦ 「輪到你了」IG互動：台灣吃貨BINGO、台灣吃貨比一比，用以調查台灣代表物，以利後續桌遊製作



- ✦ IG限動共11則：PK賽怎麼玩、預展介紹



三、行銷推廣與成效

✦ 總成效分析：

優勢：

- 觸及率成長超過 50%
- 限時動態表現佳，即時互動與曝光效益好
- 教育＋在地文化結合內容受歡迎

可改善之處：

- 非粉絲觸及率略低（僅 32.8%）：
 - hashtag 優化策略（加入熱門與專屬標籤混合）
 - 跨帳號合作曝光（例如與在地藝術家/教育帳號互動）
 - 加強貼文的 CTA（Call To Action，邀請留言、轉發、收藏）
- 貼文觀看略少於限動：貼文內容可更明確導向故事性或系列性發展



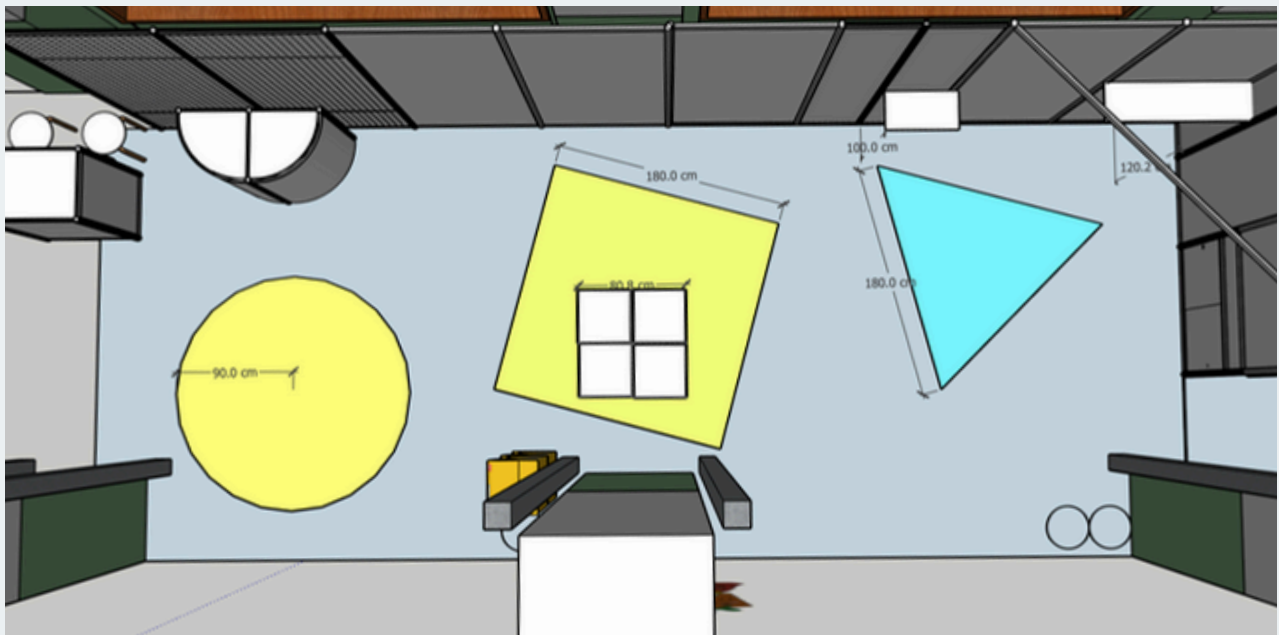
四、展場設計與規劃

• 展覽核心理念

藝點一點，玩出美感新體驗，在展覽中，我們將帶領孩童透過顏色認識情緒、透過遊戲認識台灣。用一張張卡牌、一頁頁繪本，讓「美感」與生活的距離不再遙遠！

- ✦ 帶著觀眾透過IP角色認識我們。
- ✦ 桌遊體驗活動，讓觀眾對我們的產品有初步認識。
- ✦ 商品DIY，觀眾可依照自己的美感，製作屬於自己的鐵花窗。

• 展區配置圖



• 展覽預期目標

- ✦ 透過展覽與產品推廣美感教育
- ✦ 販售繪本、桌遊與其他週邊

四、展場設計與規劃

• 展間呈現

✦ 整體展間

有符合一開始的童趣展間設計和預期，不管是在顏色上還是設計互動上，除了商品體驗區的空間稍嫌不足，其餘空間上都很寬敞並讓大家慢慢觀展，角色立牌也很適合大家一起合照。



✦ 桌遊區

桌遊展示的部分直接會銜接到桌遊特色互動，所以在展間介紹時可以很一目瞭然跟清楚的介紹。



✦ 繪本區

表情互動區的互動很熱烈，大家玩得很開心。繪本版售因觀展和產品受眾不同，所以販售效果不佳。



✦ 桌遊體驗區

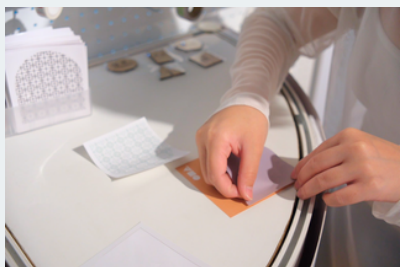
桌遊體驗活動沒有販售到任何一張票，但在現場提供和邀請大家直接遊玩，會由團隊其中一名直接帶領遊玩，不管是大朋友還是小朋友都有體驗到桌遊。



四、展場設計與規劃

◆ 商品販售區+DIY區

扭蛋的反應很熱烈。在吊飾DIY包裝的部分，也會看到大家組裝好自己的包裝後拍照留念，所以效果也很好，有達到活動設計的初衷。最後兩天有進行商品降價和促銷活動，銷售量有增加。



● 商品銷售報告

銷
量

繪本：2組

桌遊：3組

扭蛋：142顆

吊飾：100個

貼紙包：40組

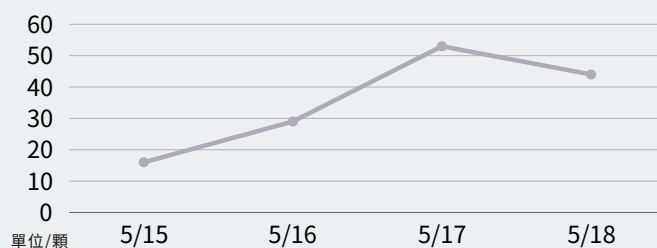
紙膠帶：17個

杯套：12個

商品每日銷售狀況報告（不包含扭蛋）



扭蛋每日銷售狀況



四、展場設計與規劃

● 團隊未來規劃

- 繼續完成預購桌遊並交件
- 發起嘖嘖募資（還在考慮中）
- 申請IP角色智慧財產權
- 將剩餘庫存以網路販售方式（如7-11賣貨便）銷售

● 畢展販賣細項



四、展場設計與規劃

● 畢展檢討

問題與狀況

1. 展間互動

1. 指示牌標示不清，包涵桌遊體驗活動、商品價格、可歡迎大家互動、模型不觸摸等
2. 小朋友因現場互動的裝置高度，導致無法自行拿取互動素材
3. 外國遊客無法輕易的知道展間內容

2. 販售區域

1. 零錢沒有事先兌換
2. 實際參加桌遊體驗的觀眾不如預期，可能跟沒有標示桌遊體驗活動有關
3. 商品DIY區和結帳區域的空間會互相衝突，導致擁擠

3. 事前準備及展場規劃

1. 展間需要的配備和裝飾沒有在展前再三確認，導致行前佈展才發現
2. 週邊商品製作時間及運輸時間沒有抓好，額外增加了急印費用
3. 體驗桌遊和觀展的客群和事先預想的不一樣

即時修正與改善

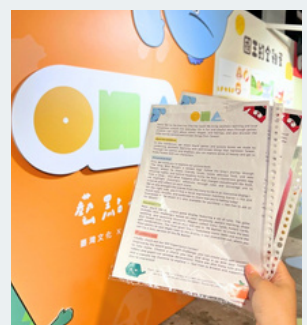
1. 展間互動

1. 新增指示牌標示，包涵桌遊體驗活動、商品價格、可歡迎大家互動、模型不觸摸等
2. 導覽人員帶著小朋友一起做互動
3. 給予外國遊客一份導覽簡介



2. 販售區域

1. 零錢及時去銀行兌換
2. 展場介紹時直接詢問是否要體驗桌遊
3. 進行分流結帳並縮短DIY體驗時間



3. 事前準備及展場規劃

1. 及時發現，並果斷的決定

四、展場設計與規劃

• 組員心得

黃卉喬

覺得我們的組員很讚，都配合得還不錯，不太會吵架，有事情會提出來解決，大家也都會給一些解決方法，分工很明確，大家都會好好堅守自己的工作崗位，有需要幫忙都會馬上去協助，明明沒有排班但所有人還是很遵守秩序。這個畢製在製作上感覺因為遇到好組員，讓我省了不少心力，每個人都自動自發真的好棒！

程羿雲

謝謝我的組員我在展覽設計上沒有提供很多的幫助，只有在憂鬱症沒發作嚴重時才去有能力的處理事情做比賽及繪本組，我非常對不起我的組員，我真的對家中發生的事情心力交瘁，希望能夠至少夠好的平衡事情。

陳禹蓁

從展覽的規劃到實際佈展的過程中，我們發現了許多可以改進的細節，也重新評估了原先預想的執行可行性。這次的經驗讓我更加深刻地體會到使用者體驗的重要性，因此在展期中，我們不斷地調整與優化展覽內容，力求讓整體呈現更完善。過程中也學習了許多實務事項，例如商品的定價策略、如何制定折扣方案、燈光的配置與調整等，對整體展覽流程也有了更全面的理解。同時，也藉由這次機會，將我們所創作的繪本與桌遊推廣給更多人，看到產品成功販售，讓我更有成就感。此外，也很感謝組員們都很負責任，彼此互相協助，雖然在展期沒有提前分工但在忙碌時都會互相幫忙，各自會負責自己的崗位，團隊合作的很流暢。

陳子涵

我們從一開始的畢製主題發想到聚焦方向，中途又重新設計桌遊的概念和規則，再到後期的展場設計、實際佈展，整個過程都讓我學習到了很多。雖然經過無數次的修正和改善，但從中讓我學習到如何有效率地完成事情，以及舉辦一場展覽時該注意的大小細節。很幸運遇到了一群很好溝通又各司其職的組員，讓畢製的過程順利了許多，也讓我覺得這段經歷非常寶貴。

張蓁榕

從最初的教具開發，到後來的桌遊設計，為了讓內容更豐富、具體，我們切入藝術教育的題材，再從藝術教育延伸出繪本與桌遊，最後將這兩項產品設計成一場展覽。

一路上我們經歷數不清的討論與磨合，很感謝組員們的包容，願意支持彼此想做的事情。在最終成果展覽上，我們每一個人都身兼多職，但還是協力完成了專題製作，看著我們的想像化為具體的展間，真的非常的感慨！這是我大學期間最有收穫、也最難忘的美好記憶，大家這段時間一起為共同目標而努力，非常感謝。

李婉瑩

身為文創系的人，我覺得畢業展覽是一個很重要的歷程碑，是決定我自己這個人，跟在這之中找到自己的目標。在準備的過程中，我一定都學習到了很多，不管是負責還是跟其他人合作，還是要在某件事情上面決定適當的妥協。總之，在畢業製作的過程中，謝謝團隊的每一個人和任何參與我們和給我們指導的人。因為有大家的努力和負責，這個展覽才會成功，也讓我成長。

五、經費使用情形

• 畢展花費細項

	品項名稱	數量	單價	預算	廠商名稱	備註
	白色展板50cm	2	300	300	艾畢克	2100-1800
	洞洞板	2	500	1000	艾畢克	
	斜支撐	1	200	200	艾畢克	
	1/4圓櫃	2	500	900	艾畢克	100*50*100
	抽屜櫃	1	350	350	艾畢克	70*50*100
	層版50*30	1	100	100	艾畢克	50*30
	層版100*30	1	150	150	艾畢克	
	日月小合椅	2	60	120	艾畢克	
	發泡板	3	??/才	5650	艾畢克	180*180正方形 半徑90 長180正三角
	大圖輸出背板	8	60/才	13,320	艾畢克	22才
	半圓櫃正面	1	70/才	1,000	艾畢克	20才
	大角色立牌	1	70/才	2,390	艾畢克	34才
	翻牌	2	70/才	1,800	艾畢克	9才*2
	吊掛Logo	1	70/才	380	艾畢克	5才
	說明牌	1	70/才	140	艾畢克	2才
	角色*6	6	70/才	3150	艾畢克	
	商品區大標	1		280	艾畢克	
	插座	3	200	600	艾畢克	
	布膠	1		85	艾畢克	
	燈	8	50	400	松菸	
展場	木頭卡牌立架	10	40	400	蝦皮	15cm
	扭蛋機	4	300/天 押金6000	7200	蝦皮	
	小茶几	4	189	956	蝦皮	40*40
	耗材-雙面布膠	1	198	198	勝利	
	耗材-雙面布膠、透明雙面膠	2	65+46	111	shein	
	白板	4	160	620	蝦皮	40*60
	白板筆	6	12	72	勝利	
	扭蛋	300	1	360		含運費
	掛鈎	18	17	306	shein	
	洞洞板配件(盒子)	1	48	51	shein	
	坐墊	6	45	250	蝦皮	
	卡牌盒	1	29	29	無印良品	
	U型資料夾	5	10	49	勝利	
	磁鐵	2	28、80	108	勝利	
	零錢盒	1	89	89	勝利	
	額外輸出(展版上)		800+270	1070	凱羅	
	桌遊大張pk賽輸出		240+288	528		
	透明片	1	40	40	勝利	
	互動表情符號			80	凱羅	
	雙面膠、板子、磁鐵	3	36+18+28	82	勝利	
	表情貼補印		8	8	凱羅	
	名片架	1	39	39	勝利	
	明信片收納盒、導覽手冊架	2	73	73	勝利	
	放繪本互動五官的盒子	30	30	30	勝利	
	名片	70		210	凱羅印刷	
	一堆展場需要的盒子			446	勝利	
	A4資料袋	2	24	48	勝利	
	訂書針	1	10	10	勝利	
	淘寶貼紙運費		413	413	淘寶	
	車費			187	uber	
	展場幾何形狀佈置A2	1	90		凱羅	
產品終版印刷	展場扭蛋機價目Qrcode	3	15	45	凱羅	
	展場介紹卡	50	30.8	1540	凱羅	
配件	展場標示牌	2	11	22	國北印刷	
	展場介紹卡	30	21	940	凱羅	
	車費			213		
	寄繪本	1	26	26	郵局	
	桌遊印刷	1	80+420	500	凱羅印刷	
	繪本印刷	15	267	4000	凱羅印刷	不包含貼紙
	骰子	10	10	145	蝦皮(...	1.8cm
	佔領棋盤	36	3	108	蝦皮	
	彩紅筆	16	3	48	蝦皮	(+無痕膠+掛鈎)
	繪本包裝	16	13	207	蝦皮	
	桌遊盒子	10	34	339		
	盒子輸出	2	180	360	凱羅	

五、經費使用情形

	品項名稱	數量	單價	預算	廠商名稱	備註
周邊商品	和紙膠帶5公尺(寬15mm)	50捲	35.2	1680	4238(...	
	裁張/標籤貼紙	500張	1.4	679		
	透明紙膠帶(帶離型紙)5公尺	30捲	59	1677		
	明信片60張	2款各30張	4.5	265	凱羅	
	角色透光壓克力厚片	8種、各20個10	25	3750	蝦皮	7173
	代表物吊飾壓克力	7種、各20個10	8.5	1105		
	系列壓克力吊飾	14種、各10個	9.2	1288		
	串串壓克力吊飾	7種各10個	15	1050		
	情緒貼紙包	25組	20	469		
	系列貼紙包(友好)	20包	10.2			
	系列貼紙包(繪本角色)	20包	10.2	380		運費157
	貼紙散裝	7款各10個	3.3	201		
	顏色貼紙		2.4	536		
	花紋貼紙	2*(8張A4+8張270*275mm)	6	1206		單透貼紙+局部白墨
	額外貼紙印刷(古亭印刷)			1020		
	透明花紋貼(經典)	3張(16*3)=48	4	189		
	額外貼紙印刷(經典印刷)	3張(16*3)=48	5	214		
	底色色卡	30色各8張=240張	3	570	凱羅	
	珠寶袋+鏈子	各160	1	320		
	珠鏈	3	20	60	勝利	
	牛皮提袋	4 168(25入)		672	代代相傳	
	10*10透明自黏袋	2 50 (50個)		100		
	彩虹筆透明包裝	1	30	30		
	牛皮紙袋	2個(一大一小)	135(共200個)	135		
	透明盒子台灣代表物	泡芙 炸醬麵 乖乖		78		

● 113-1花費細項

支出	項目	總價
	概念展桌遊印刷	88
	透明卡牌	40
	桌遊老師的咖啡	40
	繪本試印	17
	交通費	100
	市集杯套	645
	市集壓克力吊飾	1050
	草率季桌遊10*10	46
	繪本貼紙	160
	聖誕市集抽成	29

分類	名稱	數量	購買人	總金額	購買日期
該餐費	晚餐	2 陳禹潔		240	11/8、11/29
印刷費	Logo圖形貼	2 黃升喬		53	12/3
材料費	透明紙膠帶	10 黃升喬		767	12/3
該餐費	晚餐	2 黃升喬		240	11/8、11/29
材料費	木板	10 陳子涵		310	11/8
該餐費	晚餐	2 陳子涵		240	11/8、11/29
印刷費	桌遊試印	1 黃升喬		231	12/11
印刷費	凱羅存錢	1 黃升喬		1850	12/11
該餐費	晚餐	1 李宛瑩		120	11/29
材料費	一堆袋子	1 李宛瑩		467	12/13
該餐費	晚餐	2 張麗梅		240	11/8、11/29
該餐費	晚餐	2 程羿雲		236	11/8、11/29
材料費	一堆鈎子	1 黃升喬		370	12/13
印刷費	繪本試印	8 張麗梅		68 (59+9)	12/10
印刷費	貼紙小卡(周邊)	1 黃升喬		240	12/13
印刷費	繪本小書	1 李宛瑩		51	12/09

● 113-2花費細項

支出	項目	總價
	桌遊試印	554
	繪本印刷	302
	路易莎咖啡	131
	桌遊估價棋	96
	繪本魔鬼氈	211
	繪本貼紙印刷	32
	桌遊試印	306
	預展材料(勝利)	217
	預展桌遊印刷(龍北)	159
	預展材料(無印)	185
	預展補印(凱羅)	58
	備用魔鬼氈	40
	預展雲彩紙	45
	預展教育內容(凱羅)	105
	預展雙面膠	36
	物品牌印刷	36
	繪本試印	70
	桌遊卡牌印刷	458
	黏土、透明片	320
	繪本印刷	347
	古亭謝禮	150
	桌遊底版印刷	36
	桌遊書本印刷	128
	建安謝禮	150
	七宏繪本與雞蛋印刷	400

畢展總花費：66885元

113-1總花費：7215元

113-2總花費：5373元

總花費：79473元

畢展銷售總金額：23759元

創業競賽獎金：2000元

學習社群補助：5000元

市集收入：2565元

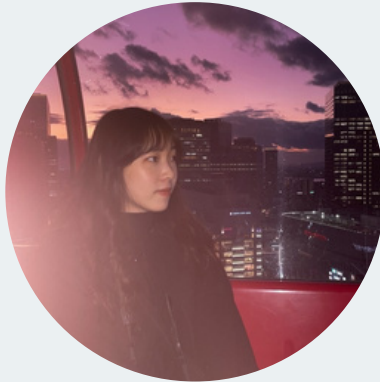
總收入：33324元

六、團隊分工介紹



黃卉喬

| 桌遊產出 |
| 資料統整與進度控管 |



陳子涵

| 桌遊產出 |
| LOGO設計與展場設計 |



陳禹蓁

| 桌遊產出 |
| 企劃書撰寫與財務控管 |



李婉瑩

| 繪本產出 |
| 角色繪製 |



張蓁榕

| 繪本產出 |
| 社群管理 |



程羿雲

| 繪本產出 |
| 文字撰寫與文書 |

七、附錄

INSTAGRAM連結：

https://www.instagram.com/one.dot_one.dot_/



@ONE.DOT_ONE.DOT_

