



Paper says設計概念與情境示意圖



Mings' Design

文 / 傅俊霖 (明氏設計公司負責人)

的 創 | 意 | 修 | 行

活力X創新X設計

2004年6月，一群仍在學的明志科技大學工業設計科系學生為了參加Intel在台灣區所舉辦的PC設計競賽而集結在一起，甫成軍即拿下了首獎，也奠定了日後在國際設計舞台上發光的信心。在一般人看來或許也只不過是眾多工業設計團隊中的其中一個，但實際上團隊組成後，有計畫的分工，包括了工業設計、平面設計、機構設計、電子組件、模型工程、以及統計背景的學生，每個人負責的部份不同，彼此的專業在互相尊重的基礎下，形成加分互補的作用，而正因為背景的不同，更能因此激盪出不平凡的創意。

也不是一開始的成功就讓後面的路一直順遂的走下去，跌跌撞撞間我們也在大小的比賽中失敗好幾次，就差這麼臨門一腳，幸運之神總喜歡和我們開玩笑，成功與失敗的比例還是差了一大截，但還好努力不懈，明氏這小小的工作室在國際競賽中終小有名氣。

工作室設計成員關心著生活中不同的大小事，從平凡不過的喝杯水，到關心全球暖化的問題，明設計都想彰顯設計在人類生活中所具有的影響力。本身可不這麼希望被制約為有框架的事業團體，只要創意能有所貢獻，就是Mings' Design所要走的路，從台灣到全球，未來仍有許多變化，不變的是對人、生活、處處敏感的體認，以及所肩負「創意」的使命。不斷的參與國際競賽嶄露頭角、積極和業界密切配合產品創新研發、致力以文化與人性作為設計最初的出發點，明氏設計僅可以說是間工作室，而Mings' Design將會是個創意型態，持續的影響每一個層面。

Paper says 小問題，大創意

2006年暑假，Mings' Design成員剛好都自國外遊學返國，在一次的分享餐會中，每個人都不約而同的提到：在國外旅行要使用行動電話真的很麻煩！遊客在國外通常會購置國際電話卡，但是國際



Change設計概念與情境示意圖



電話亭並非隨時隨地都有，雖然陸續也有許多國家提供以遊客的手機漫遊，或承租當地手機的服務，但是觀光景點通常人數眾多，行程中或許又安排著遊樂場、當地活動或水上活動，遊客勢必要去擔心手機受損或遺失的風險，以及電壓安規和充電的問題，在國外為了溝通，究竟是散心還是擔心呢？相信有許多的旅行者也有這方面的困擾。

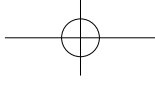
為了能夠解決這個令人不悅的經驗，提出了 Paper says 的概念，可回收式的手機，價格低、易購買，弄髒了、弄丟了也無妨，也不必牽就電話亭的位置，即使在國外溝通也能隨時隨地。在外觀包裝上，利用紙材與利樂枕包裝的特質，以凸壓或彩印的方式，就好似廣告般，營造出除了對話之外的第二種溝通方式，像是巴西的嘉年華會、台灣的海洋音樂祭等，透過包裝上的宣傳以及資訊的提供，讓遊客能更清楚更方便的參與當地的活動，體認當地的文化與熱情。世界上的人們除了能藉由溝通縮短彼此的距離，也能藉由這樣的一個新平台，讓更多人知道世界上各個地方的特色、活動，以及更多人的聲音，讓世界的距離更為縮短，人與人之間更為關心親近。

希望能以設計解決每天生活周遭所面臨到的

問題，即使問題很小，它仍造成人們生活上的不便，這即是創意的出發點。因為這樣的理想，也因為解決這如此真實生活中的不便，讓 Mings' Design 在 2006 年成為首次在 iF concept award Lebens (t) raume 中獲獎的台灣學生，台灣也成為該屆競賽唯一獲獎的亞洲國家。其實，Paper says 曾在國內的相關比賽慘遭滑鐵盧，在指導教授林榮泰的鼓勵下，努力改進總算東山再起，在 iF 得到肯定，更加強了團隊的信心。

Change 創意中的不平凡

冰飲會在桌面上留下水漬，尤其在紙張出現頻繁的書房或辦公室，更容易弄濕紙張，而熱飲卻會讓人們感到灼熱、燙手。Change 以摺痕的立體結構，只需透過輕易的翻摺動作，即能符合使用者所需的杯墊與隔熱環型把手的雙重需求，以單一物品滿足了人們的不同的需要，也讓人們省下了多買杯墊，或隔熱環型把手的支出與置放的空間。當冰飲需置於桌上時，將其翻平，即形成杯墊的形態，冰飲容器底部所凝的水，也順著立體肋的斜度滑至立體肋的溝槽內，就如屋頂與排水管的結構一般。若需防止熱飲的燙手，只需將 Change 再翻成圓柱狀套



上杯身即可，也可藉由橡膠的材質特性，可當作平時使用水杯的防滑環型杯套使用。利用摺痕的立體結構特性，讓人、飲品與桌面之間的互動更緊密、單純、方便、自由。

原來平凡的水漬居然可以是如此的不平凡，原本單調的紙杯墊也可以換上炫彩的新衣，呈現不同的視覺效果，繽紛又有趣味。花點心思在這平凡的小地方，設計也就能成就不平凡，此作品也讓 Mings' Design 在 2007 年蟬連了 iF concept award Lebens (t) raume 的獎項，再次為團隊注入創意設計的強心針。

Attach 創意，是設計的大挑戰

其實設計不單只是注意小處，設計更能委以重任。插頭與插座為我們現代的用電生活帶來相當大的便利，但也為地球的環境帶來承重的負擔，然而只需要做一個小小的動作，就能為地球做出貢獻。生活中的電器用品絕大多數不使用的時間比使用時間來的長，但人們仍習慣將插頭繼續插在插座上，卻不知若將這些插頭拔下可將使用電量降低 30% 以上，這對全球用電量來說真的是個相當驚人的數字。全球每年都一直在倡導省電的觀念，無非是希望人們能夠透過生活中小動作，為全球盡一份節約能源的力量。

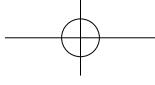
在室內的邊角，我們用心觀察插座與每項產品的關係，當電器電源線拔除後，會產生凌亂不整的現象，但對於未使用的電器，拔掉插頭是可以節省不必要的耗電量。Attach 將原有的插座電源蓋上以 velcro 俗稱的魔鬼粘，作為主要的材質，而使用者再將圓管狀的 velcro 配合於電源線上，當使用者將插頭至插座上拔下後，即可隨手的將插頭黏於插座電源蓋上，完成了節約能源的動作，電源線也不會因插頭拔掉了，而形成凌亂不整的現象。不管是常



Attach 設計概念與情境示意圖



跑車系列鍵盤情境示意圖



Clean keyboard情境示意圖

使用的電鍋、電風扇、充電器，還是像冷氣這樣的季節性電器產品，由於是經常性的使用，所以在使用完畢後並不會將電器品移動位置或收起來，但為了節約能源的拔插頭動作，避免電源線段凌亂，也為了下一次方便將插頭插入插座，velcro材質的插座電源蓋，提供使用者最直接便利的插座黏貼處。透過材質的改變，賦予插座電源蓋新的質感與觸感，也加強了提醒使用者以拔掉插頭來節約用電的意涵。

iF評審對材質的創新應用，轉化為關心地球的動作給予肯定，也讓從未在IF Concept Award Material名單中出現的台灣，在2007年因為Mings' Design的獲獎首次躍上這座新舞台，Mings' Design表示，設計此作品希望能帶給更多設計者與非設計者愛護地球的啟發。



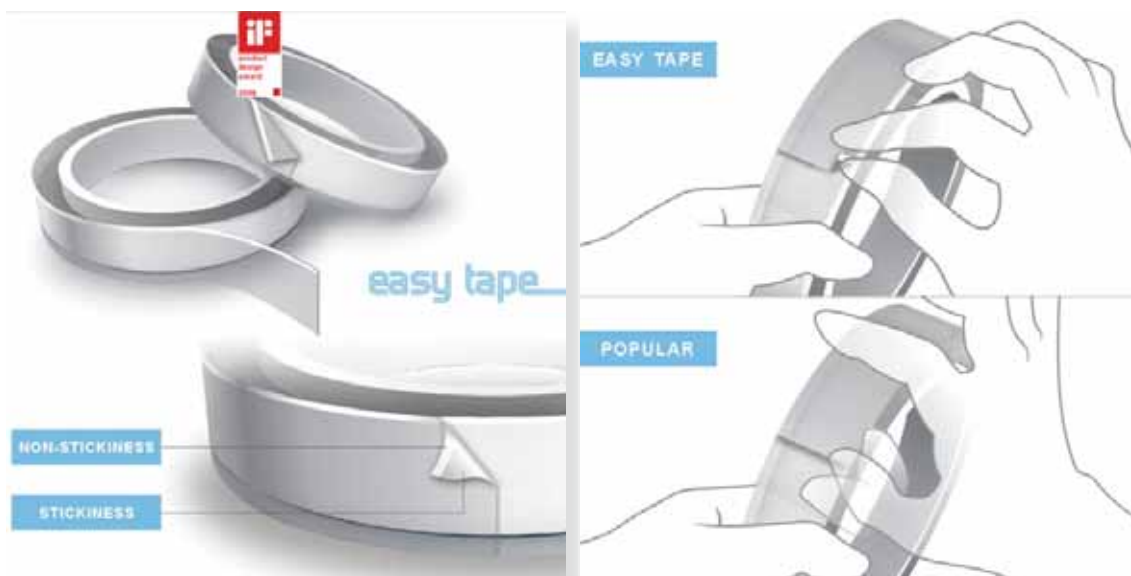
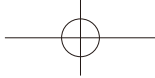
Voip keyboard情境示意圖

Feeling 截然不同的設計勁道

Mings' Design前進實務設計，與專司全球鍵盤供應商，「禎信國際股份有限公司」產學合作，為的是希望透過設計力，讓企業在穩定成長之餘，也能有轉型再造的機會。

理想與現實不斷的衝擊，在歷經一年多的磨合後，所開發的系列鍵盤，終獲得日本工業設計的最高榮譽：2006年G-Mark的肯定，並成功的打入日本銷售市場。在重疊的材質、物料、生產限制之下，這款以輕巧為設計初衷的鍵盤，將跑車流線意象帶入造型中，新穎的視覺觀感是鍵盤設計上前所未有的。

另一設計，由於鍵盤本身擁有usb的擴充槽，多出的線段是不能避免的，利用鍵盤的腳架與底部的面積將桌面的線段做整理，以夾的概念結合入鍵盤的腳架中，以此夾的概念協助整理透過鍵盤本身usb擴充所延伸出的線，如滑鼠、相機或mp3傳輸



Easy tape設計概念與情境示意圖

線，透過鍵盤底部的空間來將線段做收納，讓桌面乾淨整齊。

透過現今使用者使用溝通產品的形態與習慣研究，我們想強調使用者在講電話的情境與感受，而非對著冰冷的電腦自言自語，將電腦周邊的溝通產品做了整合，讓話筒的意涵整合入原本就具溝通功能的鍵盤中，使得鍵盤本身的輔助溝通的功能更完善，利用框架式話筒結合hot key的配置特色，也不必佔去使用者多的空間，無論是隨時想聊天的朋友；或線上討論進度的夥伴；以及彼此思念的親人，都能方便立即在網路世界真實溝通。

Easy tape創意就是沒有固定

透明膠帶的產生可說是革命性的發明，有了膠帶在手一切工作似乎方便順利了許多，接合、打包、封箱、固定，甚至網綁，工作的效率大大提升！然而使用膠帶時最大的困擾就是時常找不到膠

帶頭，這是每個人都有過的經驗，有些使用者會有耐心的慢慢尋找，有些使用者則甚至會犧牲一小截的膠帶反黏，來當作下一次膠帶頭的記號，長期使用下來也浪費了不少。

於原本的設計上要創造新的價值或用途不僅僅只有加法設計，相反的，減法設計是以不同的思維模式來執行的設計手法。交通工具進化為水陸兩棲、手機有了照相機與隨身聽的功能、遙控器控制了所有家中的大小家電，這些是以加設計為出發的例子，而Easy tape則是減簡設計手法中相當好的範例。設計在膠帶的邊緣留上一圈無黏性的空間，使用者每次使用時，只要從邊緣輕撥起即可輕易找到膠帶頭，在拉起膠帶時也更容易。相反的在將膠帶由紙箱等物品上撕下時，也因為預留的無黏性邊緣，不必使用指甲或其他工具就可輕易撕起，一來一往之間，無形中節省了許多的時間與不必要浪費的膠帶。

2008年Mings' Design以減法設計Easy tape再次挑戰iF，本次獲得的獎項為iF Product Award Design，專業設計獎項的贏得，對團隊而言可說是由學生成長到專業設計師的證明與鼓勵，連續三年的努力不懈也讓團隊培養出屬於自己的設計風格與思考模式。

Digital Photo Frame框住流動的記憶

數位相框在這幾年間吹起了流行的風潮，可以讀取記憶硬體並放送音樂與相片的載體，琳瑯滿目的數位相框其實有著太多的選擇了。旭品科技股份有限公司委請明氏設計工作室在這時候設計一款足以讓消費者驚豔的產品，我們如何讓消費者對繼有的產品產生不同的看法？

Apple iPod的問世帶給使用者產生全新的觸控操作體驗，我們決定讓這模式轉換到數位相框。在技術與工程上獲得企業的支持後，Digital Photo Frame的開發以觸控模式為基礎，外型上突顯個人風格、用色大膽，前後配件有著強烈的對比色，背後預留孔位可以讓使用者選擇是否要掛在牆上，腳架設計厚實，可讓產品橫著放、直的擺都相當穩

固，產品的定位非是以多人口的溫馨家庭為主，而是強調在於個人與單身的族群，風格自由選、花樣自己配。

走在創意路上的下一步

現今時下大家都在談論設計，家中擺飾、服裝穿著、甚至是手機、配件、開的車等，滿口的設計經侃侃而談，視覺上的好看，沒有一個人是不明瞭的，設計在外觀上的魅力就是這麼大！就在各界正積極努力將設計推向一門生意的高峰時，不同於大家一股腦想發財的想法，Mings' Design選擇以創意為出發，先考慮設計是否可以打動人心？

舊文化與新心意的衝擊源源不斷，搭配著國內、外競賽主題或商業模式，激盪出更為大家所共鳴的創新設計，產品可以透過很多方式做得很完美、便宜，但廉價的代工生產已不是我們所要走的那條路，這部分有很多人很多國家比我們更能勝任，高價值的創意才是我們努力追尋的目標，明氏設計工作室會持續的努力為台灣設計界締造佳績，更希望有機會將自身的設計理念來分享給更多對設計、對創意有熱誠的修行者。



Digital Photo Frame情境示意圖

