

GIVoice
橘人誌



8 860282 269166

brand.gamania.com/gvoice

創新 大未來

6
JUN, 2014
vol.65



Read it, Know it, Love it!

創新哪裡來？從原點談起！

2014/05/27



科學家不斷發明產品，促進生活更便利；農夫改良植物品種，讓產量增加、營養更豐富；藝術家嘗試突破風格，使讀者體驗到更不一樣的身心靈感受...無論各行各業，創新能量提供我們進步動能，推著人類不斷前進到更好的境界。你可想過，這股重要的力量從何而來？《橘人誌》和你一起追本溯源，從原點開始談創新！

發現-->分析-->嘗試-->解決

上班下班，吃飯睡覺；即使生活存在著既定模式與週期，看起來尋常又平凡，然而這些不起眼的小細節，其實充滿了各種創新機會！以動畫《古魯家族》為例，一起來瞧瞧原始人古魯一家如何打造出人類第一雙鞋？

當然，這不過是令人莞爾一笑的趣味短片，可是其中已包含完整創新過程囉！

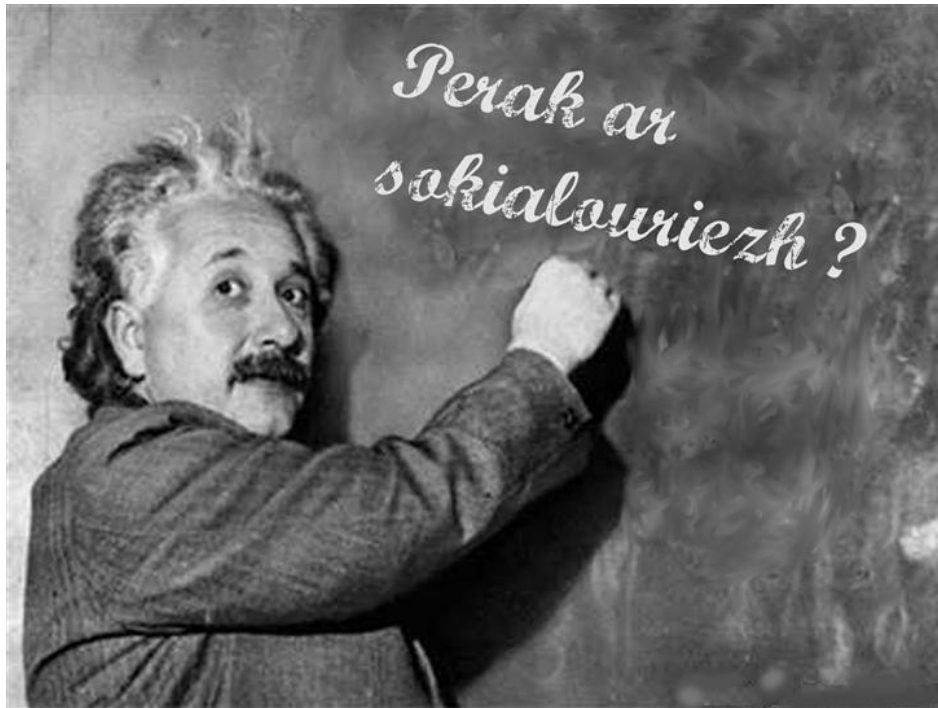
- (1) 發現問題：總是赤著腳走天下的古魯一家，這天來到荊棘地，滿滿刺藤讓他們再也無法前進！每人都嘗試一遍後，發現過去經驗已經無法克服現況。他們可以選擇走平常習慣的道路，或是把人類不能走荊棘視為理所當然，但是，古魯一家毫不猶豫地認為這是個應該解決的問題！就是這般發現問題的精神，點燃了人類不斷進步創新的火苗！
- (2) 分析判斷：為什麼以前赤腳走路沒問題，現在卻遇到阻礙？是不是人的問題？古魯一家成員個個踏過荊棘，確認真的沒辦法突破。
- (3) 嘗試原型：把海星綁腳上，踩著魚走路等等...為了越過荊棘地，他們開發各種原型(Prototype)，試圖找出最好的解決方法。經過錯誤嘗試，最後終於接近創新成品。
- (4) 解決問題：以獸皮創造出既保護鞋底，外型又令人愛不釋手的新發明一鞋！

喚醒你的創新意識

那麼，為何人們會有解決問題的動機呢？

根據科學家研究，被喚起需求但尚未得到滿足時，心理會產生一種張力系統，在還沒完成前，事情將在腦海裡持續縈繞。直到結束後，你的「完成慾」被滿足，才會隨之放鬆，遺忘。這也是為什麼人們對於已完成的工作較健忘的原因囉！

愛因斯坦說過：提出一個問題往往比解決一個問題更重要。回到根本，發現需求的那一刻，正是一切創新的源頭。想突破現狀？先從看似平常的事物中找到反常之處，打開創新意識的開關吧！



▲愛因斯坦認為, 提出問題是科學發明的根源。

參考資料:

<http://goo.gl/TdyrO1>

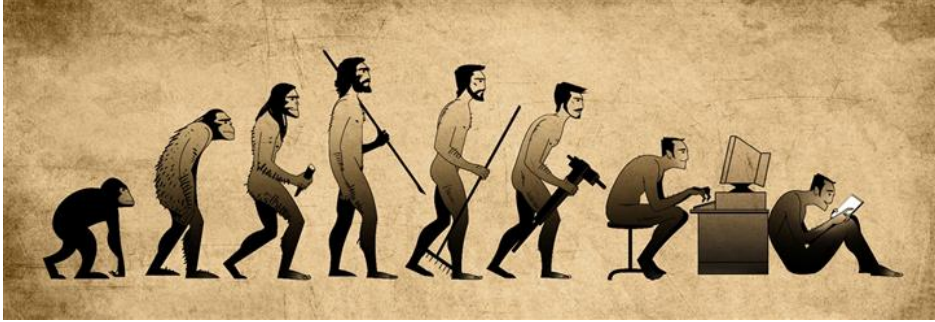
圖片來源:

<http://goo.gl/OxnuPD>

<http://goo.gl/p3hSMU>

機會或考驗？創新驅動新時代

2014/05/27



從原始採集、工業革命、到資訊科技發展，人類歷史上歷經一次次重要的變革。由企業角度來看，生產、組織也因為工具進步，一再發生質變。《橘人誌》帶你一起探討經濟發展階段，思考我們正面對的創新驅動關鍵時機！

Stage1. 要素驅動

世界經濟論壇(World Economic Forum, 簡稱WEF)全球競爭力報告將經濟發展分為三階段，評估全世界國家的生產結構。第一階段為要素驅動，人力和天然資源為主要競爭優勢；市場進入門檻低，企業以小型個體戶為主，進行低成本、低附加價值的生產模式。由於是基礎產業且出口導向，非常容易受到世界經濟循環、匯率、物價指數等影響。



▲要素驅動階段，生產方式主要以原料和人力資源密集的产业為主。

Stage2. 效率驅動

接著，來到效率驅動階段。這個時期的特徵是企業已開發更有效的生產流程提高產品的質與量，邁向規模經濟，行業以製造商為主。這時的高等教育成熟、具有完善金融機制、龐大的市場，商品和勞動力都有很高的競爭力。



▲效率驅動階段，產業技術大幅提升。

Stage3. 創新驅動

創新驅動階段，知識密集的活動頻繁，經濟發展轉向追求「價值提升」為目標，包括創新研發的投入、品牌通路的建置、平台服務的擴散、商業模式的創新、還有提供更多加值服務等。創新的發展可能發生各種不同的環節，例如美國高露潔 (Colgate) 公司員工建議，如果把牙膏開口加大，顧客使用時更好擠，而且還能為公司贏得更多營收，這就是在既有設計流程上導入的創新。此外，創新驅動時期更著眼於開發新產品，建立新公司、創業等商業活動相當興盛。



▲創新驅動階段的產業投入多數資源在研發新產品和服務，對全球市場擁有極大影響力。

創新風險與利益

在科技發達、變化快速的今日，效率驅動顯然已無法跟上時代的腳步，擁有創新力才是進軍市場最大利器，永遠能在看似飽和的市場中，不斷挖掘出新的機會；一如蘋果引領的Mobile風潮、Google的穿戴式科技等等。當然，創新必須付出代價，過程中的風險與成本，往往無法預料，甚至得經歷一次次的失敗。然而，一旦成功，影響不只是企業利益，甚至可以是全人類的進步。一個有前景、有野心的企業，怎能不努力創新呢？

參考資料：

<http://goo.gl/v2pdn2>

<http://goo.gl/XxaL9h>

圖片來源:

<http://goo.gl/BKg4ze>

<http://goo.gl/IDKrMK>

<http://goo.gl/vu3XMI>

<http://goo.gl/U223PF>

成功典範！各國創新策略

2014/05/27



創新沒有規則，來自虛無飄渺的靈光一閃？其實，創新源於對於現況的深入了解，更需要不斷的累積和投入，就如牛頓說的，站在巨人的肩膀上，才能看得更高更遠！即使世界各國擁有不同的文化民情，但不少國家都已找出一套適合自己的創新路線，現在，讓我們來看看最為人津津樂道的英國和瑞典怎麼玩創新！

創新精神先驅－英國

英國早在1998年就提出「創新驅動型經濟」概念，自此許多已開發國家先後提出各種創新發展策略。當時《英國創新驅動型經濟報告》中首次對創新驅動型經濟進行了定義，將創新驅動型經濟界定為「從個人的創造力、技能和天分中獲取發展動力的企業，以及那些通過對智慧財產權的開發可創造潛在財富和就業機會的活動。」

英國在創新領域的投入不遺餘力，除了既有產業、新產業的創新外，創意產業的蓬勃發展更是有目共睹，他們究竟做了什麼努力呢？

1. 管理政策：為了讓經濟和創新在管理上進一步結合，英國在2009年跨部門創立「商業、創新和技能部」，表明要透過支持科技創新來促進經濟增長。
2. 研究與業界接軌：利用高等教育研究資源，英國已形成一套將科研成果推向業界的機制。例如過去幾十年來，奠基於劍橋大學的研究成果，已經孕育了1000多家科技企業。
3. 資金投入：英國政府自2010年起推出總投資額超過2千億英鎊的《國家基礎設施規劃》，重點支持低碳經濟、數字通信、高速交通系統等基礎建設，即使面臨財政壓力，仍然不減預算，足見其支持創新科技的決心。
另外，英國的風險資本信託計劃也有助新企業的成長。例如企業資本基金計劃(Enterprise Capital Fund Programme, 簡稱ECF), 政府可為中小企業提供25萬-200萬英鎊股本金，以帶動私募基金和其他資金的投入，在企業盈利後再償還政府資金和利息。
4. 法規制定：改變政府管理文化，廢除不必要的法規，減輕企業和消費者負擔。
5. 支持中小企業：針對不同規模及條件的企業實施不同的創新補助。
6. 創意產業：將文化創意視為發展重點，對內有成熟的發展機制，由創投公司提供資金、顧問公司負責商業操作，讓藝術家專心從事創作；對外則將經營有成的創意產業透過各種管道推廣到世界各國。



▲英國興盛的創意產業發展出很多特別的節慶活動。上圖為有趣的「滾起司節」。

北歐創新強國—瑞典

瑞典在眾多創新評比皆榜上有名，生活中少不了的Skype、著名家具品牌Ikea、甚至時尚業H&M等眾多企業都來自瑞典，這個人口只有900萬、土地面積不足45萬平方公里的北歐國家，如何激發出如此傲人的創新能量？

1. 資源集中：由於資源有限，瑞典將資金集中於幾個主要產業，每年投入的研發經費佔國內生產總值的4%以上。
2. 企業創新文化：在瑞典，絕大多數研發的成果由企業取得。全國投入研發的資金比例，企業約占7成以上，高等教育約占2成，最後才是政府機構。跨國企業在海外的研究機構也成為重要的研發後盾，所有成果被高度重視，受到智慧財產權保護。
3. 密切的產學合作：瑞典企業和高等教育有著密切配合，企業贊助大學的研究經費，學生同時也參加企業的研發計畫，以愛立信(Telefonaktiebolaget L. M. Ericsson)公司為例，其70%以上的科研項目是與學校合作完成的。
4. 教育制度：瑞典深知人力資源的重要，很久以來從初等到高等教育都完全免費，1965年以來上大學還能拿到補助。但他們接受教育都是由興趣喜好出發，不會特意追求文憑，不少人上職業學校學習自己喜歡的東西。
5. 文化背景：實行社會民主主義的瑞典推崇團隊合作與平等和諧文化，並不鼓勵英雄主義，團隊教育中尊重個人資質天性，各司其職，盡力付出；所以擁有創新能力的人並非為了功利，更多是為了自己的興趣和愛好，自由地探索發明。



▲談到瑞典的創新國力，很大部分得歸功於其良好的教育制度。

良好政策或許有助創新發展，但就像英國早年調查，絕大多數的企業反而認為政府過度管理反而是種阻礙。雖然創新是目前許多企業共同的大方向，然而現階段我們更需要思考清楚自己的定位和資源，才能因應社會文化找出一條最適合的

創新道路。

參考資料：

<http://goo.gl/Wv1eVS>

<http://goo.gl/7KurtJ>

<http://goo.gl/wF9MTU>

<http://goo.gl/CLKMq8>

<http://goo.gl/VT4uJ9>

<http://goo.gl/tGwpMJ>

圖片來源：

<http://goo.gl/ssA699>

<http://goo.gl/aoC7OH>

<http://goo.gl/svwUKb>

創新企業哪裡不一樣？

2014/05/27



創新能夠衡量嗎？許多企業都在談創新，也各自擁有獨到的方法，市場上的創新企業，雖然風格迥異，但是仍有一些共同的特徵。一起來看看專家眼中創新企業具備的特色，思考其中的不同之處，創新又為這些企業帶來什麼價值呢？

創新企業特色

1. 前瞻性策略：傳統企業競爭市場地位，創新企業更著眼於企業和產業的未來展開活動，且具有富創新精神的領導人和團隊帶領。
2. 創新只是方法：創新對於企業來說只是實現目標的方式，創新背後還有更遠大的企業願景。
3. 鼓勵冒險、允許失敗：產品的研發必定具有風險，創新企業鼓勵在冒險中尋找新的觀念和價值，營造企業創新前進的氛圍。
4. 創新實踐：許多企業不乏有創新想法的員工，然而真正付諸實踐的卻很少，「實踐」是創新企業很重要的特質。
5. 信任和自主：企業必須創造一個令員工信任的環境。包含前述對於失敗的容忍、智慧財產權的保護、能發揮專長的空間等等。隨之，員工自由地和公司一起學習成長。



▲ Google充滿創意的辦公空間，令許多上班族嚮往。

六大創新面向

創新文化該怎麼檢視？想成為一個創新企業，怎麼起頭？美國學者Jay Rao和Joseph Weintraub研究中提到「創新文化的六大基石」(The Six Building Blocks of an Innovative Culture)，各個構面為創新文化提供了深入探討及參考的評估準則。

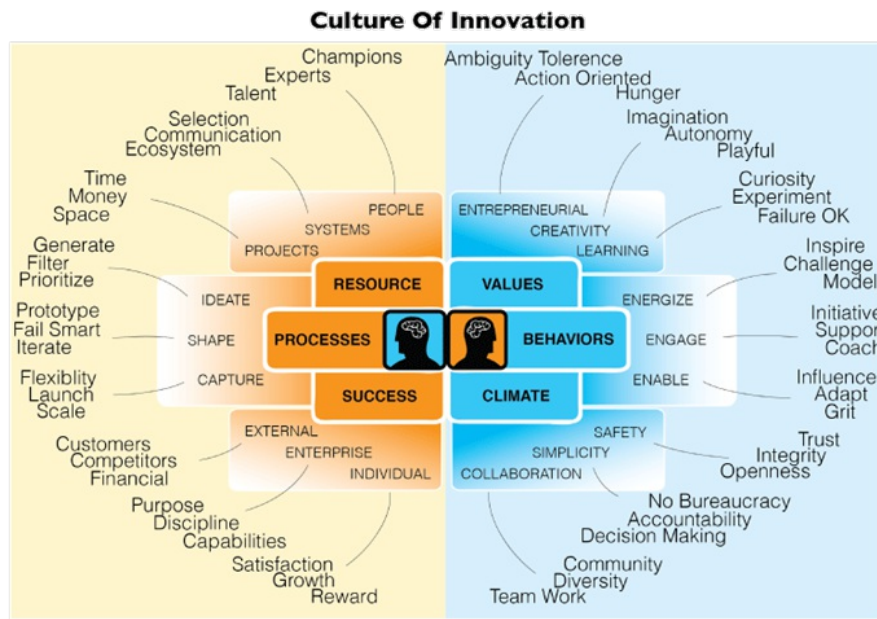


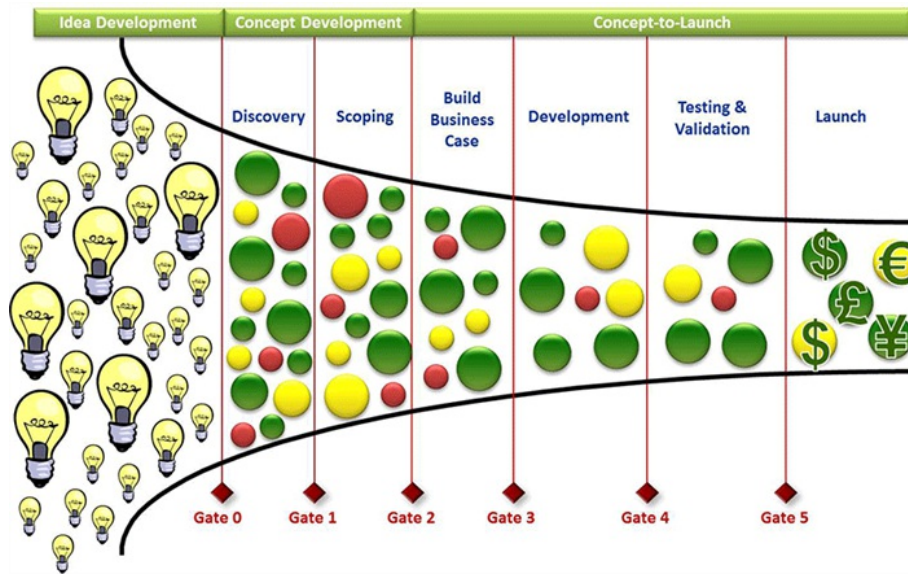
Exhibit 1: The building blocks of innovative culture - with their underlying factors and elements

▲六大面向延伸後可以更全面地檢視企業的創新文化。

1. 價值(Value): 價值代表企業的定位。包含整個企業的核心信念，例如要帶給社會什麼價值、希望全體員工一起追求的目標等。
2. 資源(Resources): 人、系統、空間等等都是企業的資源，創新企業經過實驗和嘗試開發出嶄新的成果。其中，人才可以說是創新企業最重要的資源，他們引領組織的價值觀、並具強大創造力開拓未來方向。
3. 程序(Processes): 創新企業透過眾多方式導引創意，並系統整理。例如IDEO的設計思考(Design Thinking)或聯合利華的創新漏斗(Innovation Funnel)等。
4. 氛圍(Climate): 什麼樣的氣氛讓人對工作能保有激情，促進學習、並且不斷進步？企業的空間、福利、人員等等共同營造這個重要元素。
5. 行為(Behaviors): 透過什麼樣的做法，能夠促進創新呢？對管理者來說，包括鼓勵創新生產、激勵士氣、或是優化制度消除企業繁文縟節等；對員工來說，例如在有限的資源下另闢蹊徑達到目標等。
6. 成功(Success): 我們怎樣衡量創新的產出？企業所謂的成功是什麼？當我們認知成功的定義，企業的價值觀、行為、過程被強化，隨之，又影響了後續的決策執行。



▲設計思考運用各種方法讓創意成型。



▲創新漏斗透過層層標準程序篩選創意，並且有檢核指標確認可行性。

小至員工、大至企業領導者，創新企業文化將使個人的成就得以實現，並且持續朝向更好的方向邁進。從創新特色到面向，你是不是也對工作有什麼反思呢？

參考資料：

<http://goo.gl/LphjLW>

<http://goo.gl/50v9LM>

<http://goo.gl/ixJw3x>

<http://goo.gl/a12VbO>

<http://goo.gl/52VfoO>

圖片來源：

<http://goo.gl/hrvHRf>

<http://goo.gl/g14mxU>

<http://goo.gl/PcO1jK>

<http://goo.gl/FVhZAS>

<http://goo.gl/avFVEh>

轉變新生！橘子的創新DNA

2014/05/27



在台灣遊戲產業還沒興起前，Albert憑著對夢想的熱情和堅持創立了工作室，直到拓展成今天上千人的遊戲橘子集團。在橘子奮鬥的路上，我們曾創造風靡國際的「便利商店」、打造全亞洲最大的機房、引進線上遊戲《天堂》改變遊戲模式等，一次次寫下令人驚艷的紀錄；橘子人有哪些與眾不同的特質，造就了這些成果？讓我們回顧與省思，發現橘子的創新DNA！

天生愛玩

玩，讓我們得到養份；玩，讓我們不斷探索。愛玩可以說是橘子人的共通特質，害怕一成不變、害怕平凡無聊。所以，無論是工作或生活，橘子人總是抱著玩心拚命鑽研，認真工作認真玩，永不滿足、永不安於現況的性格，讓橘子人不斷成長，發現別人看不見的新事物。

勇於冒險

在市場還沒有線上遊戲時，我們引進《天堂》；在台灣還沒定義出遊戲產業之前，我們已建置全亞洲最大的機房，準備進軍國際。仿效典範的道路固然安全，但橘子的企圖心遠大於此，我們永遠「做別人不敢做」，一旦看到值得嘗試的機會就奮力挑戰，即使困難重重、無論成果如何，得到的珍貴經驗都令我們成長並自豪。



▲2000年橘子打造當時全亞洲最大的遊戲機房。

信念與願景

如同Albert因為喜愛遊戲的初衷而創立遊戲橘子，橘子人因為認同這裡的理念而加入，我們擁有相同信念，因此更能全心全意地一起奮鬥。



▲擁有相同信念的橘子人，聚在一起發揮的力量超乎想像！

氛圍和信任

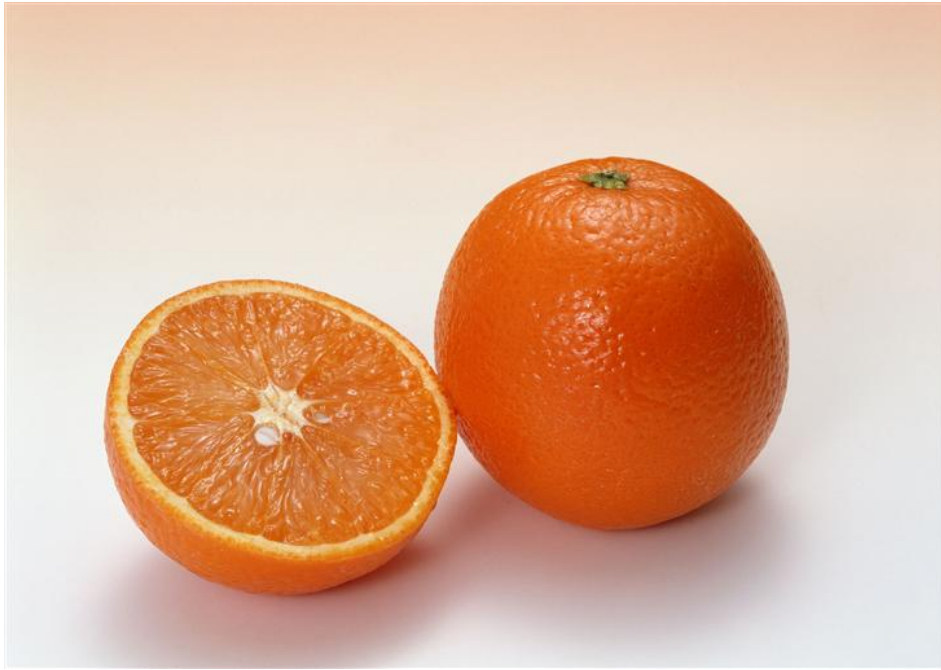
普橘島、SPACE 17、幼橘園...，多年來，橘子的福利設施不斷設置，在園區內，橘子宛如就是個獨立的歡樂王國。友善舒適的環境和福利，希望能夠讓橘子人不但樂業，還能安居，沒有後顧之憂地為自己也為家人打拚。



▲幼橘園是台灣遊戲產業第一家企業托育設施。

轉變新生！橘子新未來

在你心目中，橘子還有哪些令人激賞的創新DNA嗎？歡迎留言和《橘人誌》討論喔！面臨全球科技新浪潮，市場上充滿挑戰，同時也具有無限機會；今年，橘子將發揮我們的創新精神，因應時代以全新姿態出發，期待所有橘子人在新戰場上大顯身手，一起「脫胎換骨，再創新橘」！



▲令人捉摸不透的橘子，下回將玩出什麼大格局？

APP的視覺藝術

2014/05/27



親近美好

有創意的人往往有絕佳品味，因此他們喜歡身處美好的事物之中！

近期刊登於《美學、創意、藝術的心理》期刊 (Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts) 的一篇研究指出，音樂家—包括管弦樂團的樂手、指揮、音樂老師、與獨奏家都對藝術美感有著高度的敏銳度。

時常也在社群網站看見大家分享著異國旅行的美好體驗，用照片記錄享者各地傳統美食與米其林等級料理，充滿著視覺享受。於是我們會好奇的想知道大家的美感來自於哪裡？因為身處環境感染的嗎？廚師料理怎麼烹煮？擺盤為何可以如此的精美；甚至於在旅行之中我們觀察著，餐盤的紋路，刀叉的質感，服務人員添酒添水的速度，對每一個動作認真，到了一個很敏感，神經質的程度。

餐飲藝術，就像是欣賞一場華美的歌劇，一個精緻的建築工藝，感官是敏銳的，心情是精細的。

欣賞藝術作品也是如此，我們在米開朗基羅(Michelangelo Buonarroti)的作品中看見的偉大有如貝多芬音樂作品所呈現的一般；米開朗基羅大部分的作品，就讓我們一眼認出他獨一無二的特質。拉斐爾(Raphael, 義大利畫家)作品的均衡理性與人性就可以用來比喻莫札特的作品。我們可以用繪畫的來思考音樂，也可以透過其藝術來結合設計，常常在一些作品中，使用了一些特定的聲音或樂段，它會在你心中呈現一幅景象，藝術精神就這麼與作品緊密的結合著。

我們可以將所有細緻的藝術運用於設計，從歷史藝術之中找到顏色，將所有回想的顏色色澤與明暗(畫法，筆觸，梵谷的塊狀畫法)以及用聽到聲音去分辨顏色，再與畫面結合呈現在設計作品上。



音樂強弱就像是顏色的深淺，記譜方式就像是文字的大小、行距、段落，曲名就代表我們的作品名稱；樂段就像是設計中每一個功能所代表著其重要性，就像是著名的奏鳴曲式分別的呈示部、發展部、再現部。而呈示部，就像是強烈的戲劇性和肯定的設計風格與顏色；發展部就像是設計中所擁有功能、延伸的設計；再現部就像是，如何將所有的主體設計，再延用於其他細節上，讓產品整體的設計風格一致？

我們在觀察一個好的APP設計也是如此～

什麼是賞心悅目又美味的app作品呢？

我們由COOK APP來介紹這華美的設計

COOK APP—是一個易於瀏覽，有著流暢性的界面，結合著華麗美食攝影食譜！



在此APP中，廚師們分享的食譜，App質感的精細度扮演重要的角色；好的App除了是否具有內容外，更包含了直觀的清單設計以及可以幫助使用者學習其中的烹飪技巧與紀錄營養成分。頁面呈現簡單清楚且的設計，由於iPad的可視範圍更大，有更多設計的空間，讓畫面可以更加舒適，於是它發揮了大字體 (Brandon grotesque) 的設計，適合各年齡層閱讀，讓每個人都能舒適的瀏覽內容。清晰且大塊面積且扁平極度簡潔的設計風格，而美麗的照片與動態流暢的滑動做了完美的結合。

建立食譜運用了簡單的輸入方法，無論是加入詳細的配方，增添圖片，撰寫食譜，簡潔清楚的操作介面，抓住了使用者的注意力。

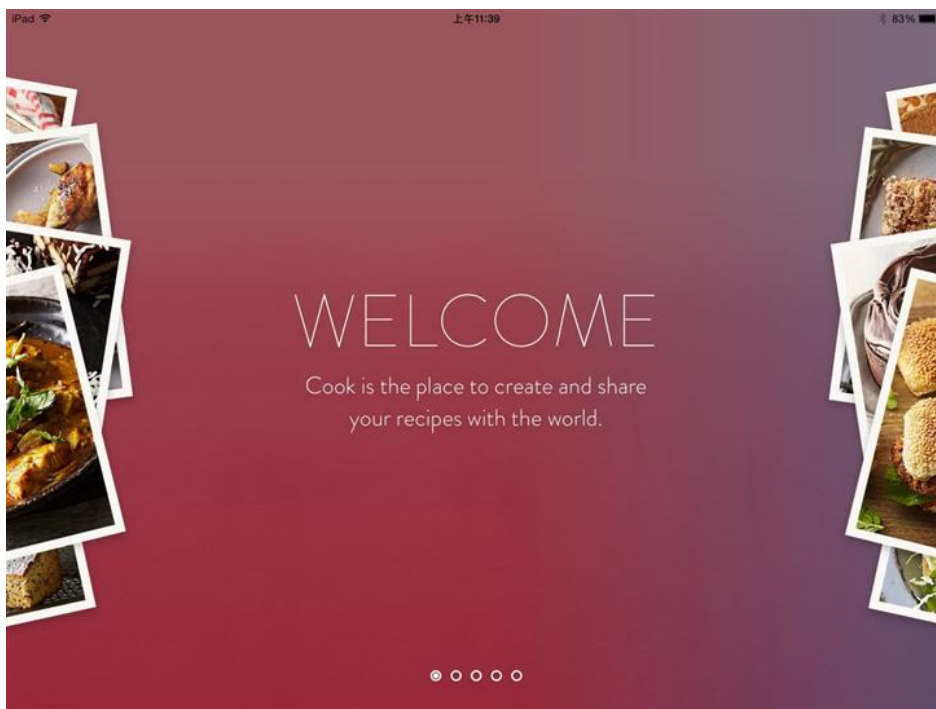
按照季節，它也推出了不同類型的食譜，也包含了世界各地成千上萬的廚師的食譜分享。增加了APP內容的可看性，是一個重要的設計細節。

結合了美感流暢的設計與高像素的圖畫，它抓住了我們生活之中密切需要的烹飪靈感來源。

在一開始開啟App時，Welcome Page運用多個高解析的照片來尋找美味的食物分布於兩側。一個大大的“WELCOME”字結合著鮮豔及熱情的色彩背景。Swipe左右滑動的動作緊接著呈現的是皮革質感的精裝書與說明，就像是舞台劇的開場。

設計一致帶出了整體的風格。其中涵蓋了iOS 7的設計(按鈕和導航)。按鈕，就像在iOS中7，畫面呈現扁平、清脆、乾淨以及清晰的字形。

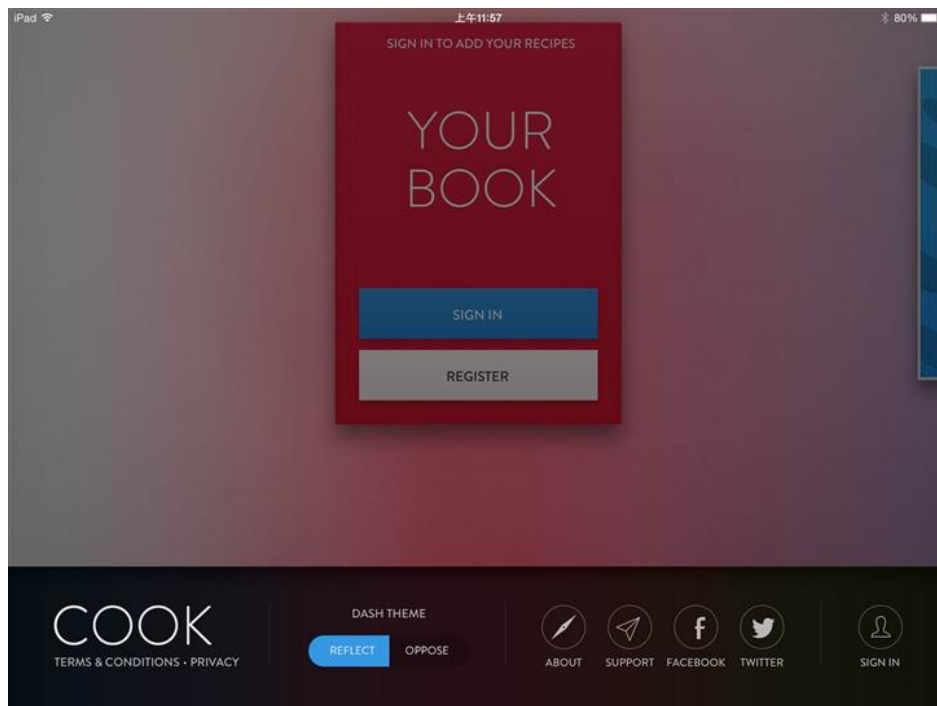
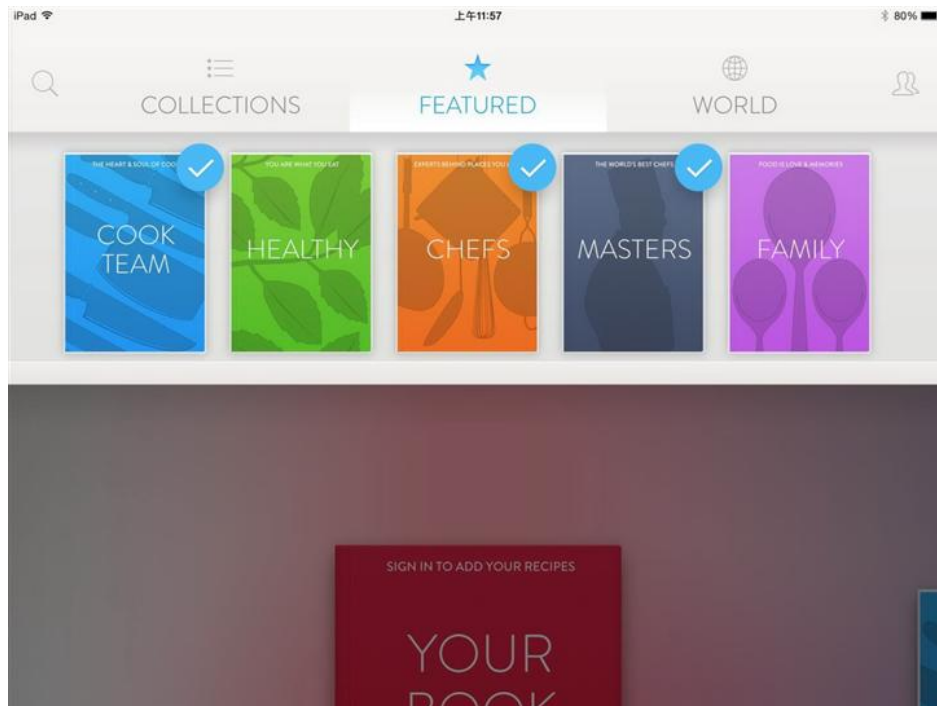
App的launcher icon是美味的亮橙色，對角線漸變。



設計中，食譜封面承襲了iPod音樂應用程式的手法，烹飪書本向右滑動，分享著既有的食譜，就像博物館展示著栩栩如生的繪畫，迎接你的是大膽的標題和食譜。

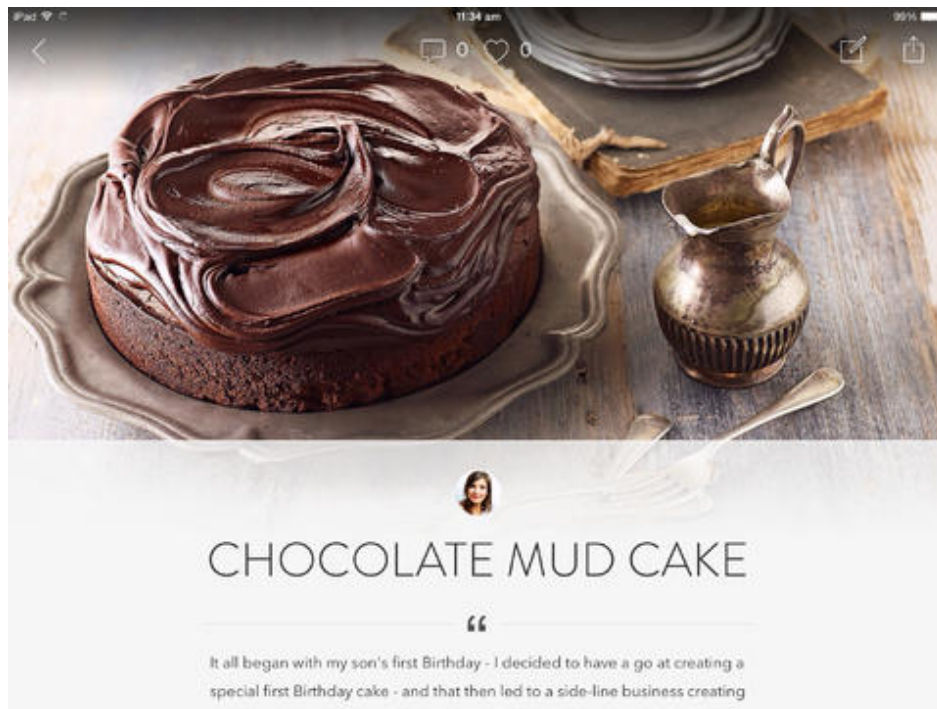


整個App結構相當精美。當你向下滑動，Popup Menu 為主要視覺的功能，背景消失和明亮的色彩遍及畫面使背景圖畫隱約可見。讓主視覺容易被閱讀，並主導文字。



您可以拍攝照片或添加一個來自圖庫，添加一個簡短描述，創造自己的食譜。文字可以複製粘貼自其他來源，或者您也可以手動輸入它。除了這些，您還可以與您的朋友和家人分享這些食譜。





App的設計有好有壞，無論在任何的設計上，您可以透過細心的觀察發現其優點。嘗試著將古典藝術作品，藝術家的百年設計經驗，運用在作品上；讓創作者得以開創偉大藝術，就能設計出讓人們心靈感動的作品。

參考資料：

<http://www.myfonts.com/fonts/hvdfonts/brandon-grotesque/>

<http://www.thecookapp.com/>

作者介紹

遊戲橘子人因設計中心 / Cindy Wu

以使用者為中心UDC(User-Centered Design)設計方法，運用在各專案的執行或改良，致力於推動產品最佳的體驗。

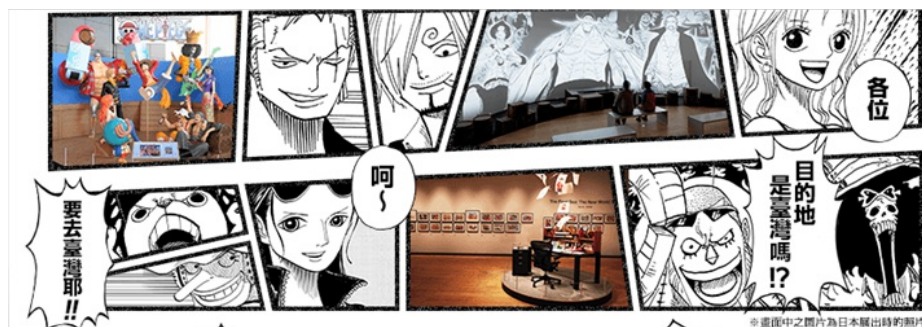
One-Piece台灣特展！一起成為航海王！

2014/05/27



G!VOICE推薦

《航海王》在國內外擁有大批粉絲，海上冒險的熱血故事，無論大人小孩都深深著迷！除了動漫畫、電影、公仔之外，創意經濟發達的日本更為故事開發許多週邊行銷，不僅大大滿足粉絲們的期待，更帶動一連串經濟效應！《原画X映像X体感航海王 台灣》是慶祝連載15週年，承接日本在地展的海外第一站，其中不只包含許多原汁原味的特色展覽，作者尾田榮一郎還特地為台灣粉絲親繪台灣限定版專屬主視覺，想看到穿著花襯衫的魯夫、吃著芒果冰的娜美、還有煮煮小籠包的香吉士嗎？快進場展開屬於你的冒險吧！



展覽內容

《原画X映像X体感 航海王 台灣》特展由《航海王》作者尾田榮一郎監製，據主辦單位指出，此次台灣展舉辦的規格完全比照日本，並新增多雷斯羅薩新場景。最值得一提的是「冒險全景大劇場」，無接痕影像呈現全長15公尺的震撼畫面，觀眾能一邊享受音樂，一邊體驗魯夫一行人在「偉大的航道」上的種種冒險，據說連作者尾田看了都感動不已呢！

此外，展場也忠實呈現尾田工作室的模樣，有所有作品資料、喜歡的公仔和手稿等等。透過整個展場的聲音、影像、互動等等多層次氛圍，希望從作品的誕生到完成，給粉絲們最真實的感動。



▲本次展覽有作者尾田的工作室大公開喔！敬請大家拭目以待！

參考資料：

<http://onepiece-exhibit.tw/index.html>

圖片來源：

<http://goo.gl/D6K7W9>

<http://goo.gl/L9BGdY>

<http://goo.gl/dbuk99>

回家，感受團聚的幸福

2014/05/27



有多久沒好好與家人坐在一起吃飯了？鍋碗瓢盆、食物餐盤，廚房其實是個非常複雜的空間，忙碌的現代人無法分神好好打理，原本應該舒適溫暖的用餐角落很容易就變得雜亂不堪，讓難得相聚時間留下遺憾。IKEA規劃的夢想廚房空間，裡面充滿高度客製化的廚房用品，因應現代人要求多元又能唾手可得的生活模式，步調井然有序！

相聚的初衷

IKEA以往除了強調打造個人風格的空間和對家的舒適感外，喚醒對家的重視一直是他們主要的核心價值。最新廣告以很具體的方式表現無形「家」的概念，影片中雖然大家各忙各的，但是都圍繞著共同的核心打轉，手邊的工作也都是為了準備和家人團聚那重要的一餐。巧妙地演出了每一個人努力工作的原點，象徵家人彼此的心始終緊緊相繫，就像圍著餐桌旋轉的向心力一樣。



▲ 廚房是家中最忙碌的空間之一，也可以說是一個家重要的核心所在。

到家裡坐坐吧



除了和家人相聚，朋友的聚會也是令人難忘的重要時刻！你還記得最後一次與朋友相聚的地點嗎？是氣質咖啡廳或特色簡餐店？大家聚在一起無非希望可以無所拘束地暢談任何大小事，徹徹底底地放鬆自己；可是，絕大多數人都忘記了這個絕對任你放肆的好地方——自己家！於是，IKEA這次專門打造一個家，讓每個人都有機會把IKEA的舒適設計「當自己家」，順便再把這份美好帶回家！



▲ 到「IKEA的家」網路預約，只要提出聚會的好理由，每天都有一組消費者可體驗在「家」聚聚！



▲ 一樓客廳，以北歐地景為概念。充滿了大地色系的材質與溫暖的視覺氛圍。



▲ 二樓廚房，以北歐生態為概念。讓自然的光線與顏色融入到佳餚中，更能滿足我們的味蕾！



▲ 三樓兒童房，以北歐文化為概念。臥房融入在舒適的大自然中，加上不同趣味的設計更能使小朋友盡情探索！

參考網址：

<http://www.ikea.com/gb/en/catalog/categories/departments/kitchen/>

<http://www.ikea.com/tw/zh/>

圖片來源：

<https://www.facebook.com/pages/IKEA-House/624419644301043>

活動網址：

<http://ikea.event2.tw/gathering/>

不只賣鞋，也賣咖啡，是品牌走歪了路還是更高明？

2014/05/27



你可以想像，Nike球鞋推出的Nike咖啡，喝起來會是什麼感覺嗎？覺得香濃可口，還是空氣中瀰漫著一股怪異的味道？現在就有這麼一個賣鞋子的品牌，做了這麼一件事。它說：「從今天開始，我們除了賣鞋，也賣咖啡」，你可以接受這樣的轉變，還是覺得這個品牌秀逗了？

以「每賣出一雙鞋，就送出一雙給這世界上需要的人穿」為品牌宗旨的TOMS，在今年的三月份，就做了這麼一件看來「怪怪」的事—開了一家咖啡店，賣起咖啡。承諾「每賣出一袋TOMS 咖啡豆，我們就會捐出140公升的乾淨飲用水（相當於一個人一周的飲用量），每賣出一杯咖啡，就捐出一日飲用水，給這些咖啡豆產地的人使用」。



▲每賣出一袋咖啡豆，TOMS就捐出140公升的乾淨飲用水！

一個給你，一個給另一人的商業模式

『TOMS One for One』一直以來是這個品牌之所以快速被認同的主要原因。她的創辦人，因為在阿根廷的一次旅行，有感於當地小朋友，為了上學卻沒有鞋可穿，必須赤足走上好幾公里的困境，而成立了取自明天tomorrow這個字的TOMS品牌，以「一個給你，一個給另一人」，樹立了全新的商業模式。

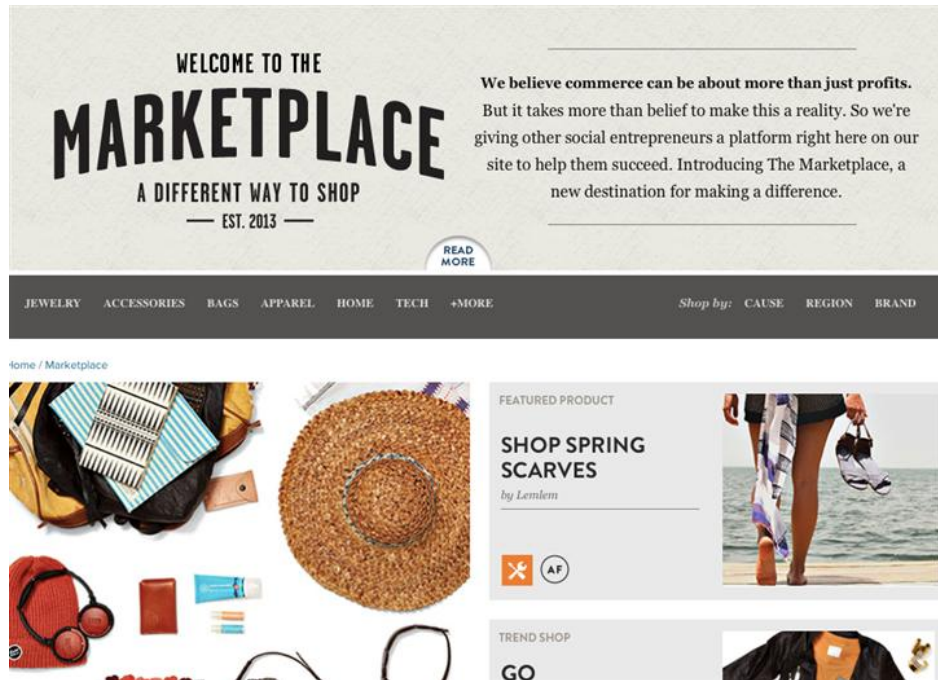
TOMS上市之後，由於理念特殊，有別於市場上強調功能或舒適性的競爭者，而讓買鞋不只是考慮是否好看或實穿，還多了幫助社會的心理利益，讓顧客有一種「消費的同時，還可以做善事」的正向能量。再加上不錯的產品力，迅速在市場上大受歡迎，到目前為止已送出超過1千萬雙鞋給需要的孩子。

TOMS的商業模式，不只是賣鞋捐鞋這麼簡單，更進一步的希望透過五個步驟達成一個共榮的生態系：

1. 賣出一雙鞋，就捐出一雙鞋，幫助需要的小朋友。

2. 讓捐出的鞋，在當地生產，創造當地就業機會。
3. 讓捐贈運作組織化，更有效益。
4. 捐款給「防治愛滋，乾淨飲水，健康，在地發展」等相關慈善機構，擴大受眾。
5. 成立市集，集合其他有相同理念企業的力量，幫助更多的人。

2011年起，TOMS 增加了鞋類以外的另一個項目，將眼鏡加入One for One的行列，用同樣的理念來幫助落後國家視力殘障人士，展開免費的醫療服務。



▲ TOMS市集，集合有志之士，讓TOMS、參與的品牌、顧客、需要幫助的人都共同受益的王道精神！

TOMS另一個特別之處，就是在它的官網上有一個線上市集，經過TOMS挑選後，集合了相同理念的其他品牌，旨在協助這個社會解決諸如：動物、兒童、教育、健康、就業、社會公義、營養、飲用水、女性等議題。這些市集上所銷售的商品，都有對應的公益項目，例如：買一件T shirt，可能會幫助在秘魯的教育或是增加就業等。所以在市集的購物選項，除了以產品類別跟品牌分類之外，還多了以公益項目或是幫助區域的選項。

從產品出發，還是從品牌概念出發的差別

我們之所以覺得「賣鞋的Nike改賣咖啡，怪；但賣鞋的TOMS改賣咖啡，酷」的原因，就在於一直以來，這世上絕大部分品牌的概念，都是從一個個產品累積起來的，所以消費者對某個品牌適合賣什麼產品，有一定的刻板印象，這原本沒有錯，也是品牌定位很重要的概念。但因為TOMS從設立之初，就不是以產品，而是以信念為核心的品牌，所以，只要符合這個信念的產品，都適合在這個品牌底下銷售的原因。

同理可証，你的品牌，除了被消費者所認知歸類為適合某一類產品之外，如果你的核心理念也被廣為認同的話，也可以思考比照TOMS的模式辦理，開創未來新事業。

圖片來源：

<http://www.toms.com/>

<http://goo.gl/thLy8>

《全橋總動員》經歷挫折才能真正擁有：李烈

2014/05/28



最近上映的國片《白米炸彈客》，片中描述農民在既有社會體制下的艱難處境，最後不得已採取激烈反抗行動的革命歷程。全橋大會非常難得地邀請到電影幕後團隊的監製—李烈，與我們分享她的人生故事。恰好，她的個性就如電影中的主角，剛烈執著，永遠堅持自己認為對的道路。

人生的第一次重擊

李烈年輕時，演藝事業表現亮麗，是人人眼中的玉女明星。然而，密集工作行程讓她開始反思人生意義，在事業如日中天時，突然退隱結婚。而後，她又抱著滿腔熱血跑到中國大陸從事成衣生意，一心想著服裝是自己的興趣，而且以往工作經驗也常親自張羅服裝，應該可以一手掌握所有流程。無奈畢竟還是商場新手，好多事情並沒有概念，新事業快速擴張，卻也很快慘賠倒閉，經歷人生最低潮的階段。

相信自己所熱愛的方向

就是這樣充滿戲劇色彩，大起大落的人生，讓李烈監製的電影，總是比別人多了一些自我風格和社會關懷的元素。經商失敗後的她，回到演藝圈由幕後重新做起，經歷一段摸索過程，不但凡事親力親為，還要接受別人嚴苛的眼光。終於，《同男孩》創造出亮眼票房紀錄，也讓她更相信自己的理念！由於對劇本素材的執著與追求好的堅持，後來陸續打造了《艋舺》和《翻滾吧！阿信》等知名作品，終於在業界獲得了新的肯定。



▲《翻滾吧！阿

信》電影劇照。主角在遇到慘痛的傷害後，憑著熱血與意志力，最後還是能咬牙抵達他所堅持的目標！這樣相信自己和擁有夢想的精神，正如李烈人生中的奮鬥寫照。

面對挫折的勇氣

或許經歷過一些挫折，才能讓人瞭解什麼是真正擁有的。李烈在會中不斷提到：「相信自己的感覺及具備該有的自信心，才能獲得快樂。」每階段的失敗，都讓她更有機會學習進步並反思，更有放膽嘗試的勇氣與力量！

圖片來源：

<http://jumpashin2011.pixnet.net/blog>

《夢幻之星ONLINE 2》最新內容搶先曝光！

2014/05/28

遊戲橘子代理日本SEGA科幻動作遊戲大作《夢幻之星 ONLINE 2》(PHANTASY STAR ONLINE 2)(以下簡稱夢幻之星 ONLINE 2)上月菁英封測短短4天內創下近萬的同上人數，4月25日正式開放公測！日前舉辦公測內容試玩會，邀請4位幸運玩家以及媒體們搶先體驗全新開放的三大進階職業「鬥士」、「鷹眼」、「元素使」以及「副職業系統」，全新的華麗技能與專屬武器讓體驗的玩家大呼過癮；而「副職業系統」不僅可讓單一角色同時掛載兩種職業、不同職業的動作連擊組合、多樣武器一指切換的便利設計，以及緊湊的過場動畫劇情鋪陳，也讓媒體們感受到《夢幻之星 ONLINE 2》有別於其他遊戲的體貼又精緻的魅力。



▲《夢幻之星

ONLINE 2》舉辦公測內容試玩會，邀請幸運玩家以及媒體們搶先體驗全新開放的進階職業以及「副職業系統」。

三大進階職業現身 多種技能精彩放招

《夢幻之星 ONLINE 2》封測開放的「獵人」、「遊俠」、「術士」三大基本職業讓玩家完整體驗不同職業的技能與武器特長，公測更首度開放進階職業—「鬥士」(Fighter)、「鷹眼」(Gunner)、「元素使」(Techer)，玩家在基本職業累積達特定等級，並完成指定任務後，即可踏入進階職業的領域。

玩家使用「獵人」職業進展至「鬥士」領域後，能使用「拳套」以迅雷不及掩耳展開暴雨式的攻擊，更可選用「雙七首」左右開弓痛宰敵人，適合用於獵捕攻擊空中的敵人；「鬥士」亦可揮斬最能累積HP數的「雙刃劍」，將全部的力量灌注在攻擊中，一擊必殺取勝天下！



▲「鬥士」亦可揮

斬最能累積HIT數的「雙刃劍」，將全部的力量灌注在攻擊中，一擊必殺取勝天下！

選擇「遊俠」職業的玩家可增加新職業為「鷹眼」，擅用「雙機槍」全距離不間斷攻擊，是遠攻職業的高手。「鷹眼」攻擊時擁有相當長時間的滯空能力，因此使用「雙機槍」時可騰空移動翻滾，雙槍同時360度掃射的同時，遊戲系統會自動畫面慢動作的效果，讓玩家享受「鷹眼」攻擊英姿和獨特帥勁！



▲「鷹眼」擅用「雙

機槍」全距離不間斷攻擊，是遠攻職業的高手！

「術士」轉換新職業後將成為「元素使」，不僅以「短杖」為代表性武器，相較於「術士」更具備相當高的攻擊力，可同時痛擊怪物並發動魔法效果，無論遠近距離都可以更高的火力戰鬥。此外，戰鬥中在閃避時，可產生瞬間無敵的效果，能輕易躲開怪物的攻擊。



▲「元素使」以「短

杖」為代表性武器，具備相當高的攻擊力，可同時痛擊怪物並發動魔法效果！

副職業系統首度開放 自由轉職打造黃金隊伍

《夢幻之星ONLINE 2》最受好評的特色之一，即是「副職業系統」，當玩家的角色達特定等級，並完成指定任務後，即適用「副職業系統」，讓玩家的角色加掛副職業，等於同時擁有兩種職業的技能，拓展角色的潛力發揮範圍，不僅讓角色可機動性地「自由轉換職業」，在戰鬥中能組合兩種不同的職業技能，體驗不同職業磅礴的戰鬥連技，每一次的戰鬥更能同步提升雙職業的經驗值提升或升級效果！



▲「副職業系統」

讓角色可機動性地「自由轉職」組合兩種不同的職業技能，並創作6組武器序列，體驗磅礴的戰鬥連技！

瑪古寵物飼養簡單 隨身作戰小幫手

玩家除了可和好友組隊出任務外，單獨闖蕩也不孤單，《夢幻之星ONLINE 2》中的「瑪古」(mag)寵物，不僅可陪伴在玩家身旁，更有協助作戰的功能！「瑪古」成長的數值會歸入玩家角色的基本素質，幫助玩家角色更快獲得強大的基本素質以使用強力武器配件及裝備。此外，「瑪古」的外型也會隨著升級而有不同的變化，餵食不同的道具或武器，也會影響「瑪古」成長的類型。



▲「瑪古」(mag)

不僅可陪伴在玩家身旁，更有協助作戰的功能！

玩家出任務超High 森鬥士、鷹眼最受青睞

參加試玩的玩家納歐表示：「這次试玩最喜歡的職業是『鷹眼』，能在空中戰鬥的特色很令人驚豔，遊戲中加掛副職業的功能，還可以讓角色的自由度更高、更加貼近自己的戰鬥風格，跟以前的RPG比起來真的靈活太多了，很欣賞這樣的設計！」玩家小天則說：「之前參加封測時選擇的職業就是『獵人』，這次來參加试玩，親自體驗到進階職業『鬥士』更精彩的技能，希望趕快開放公測，想邀好朋友一起上線來玩！」



▲參加試玩會的

玩家表示：「希望《夢幻之星ONLINE 2》趕快開放公測，想邀好朋友一起上線來玩！」

※《夢幻之星 ONLINE 2》官方網站：<http://tw.new.beanfun.com/PSO2/pr/>

關於《beanfun!樂豆》

《beanfun!樂豆》是台灣最大遊戲入口網站，總會員數達1,400萬人，每月不重複登入人數達260萬，為上百款熱門遊戲的玩家提供單一帳戶登入及便利金流機制。《beanfun!樂豆》是最能掌握玩家核心需求的遊戲入口網站，旗下「遊戲攻略」、「手遊攻略」頻道由專業編輯團隊，提供熱門線上／網頁／手機等遊戲最新情報、最豐富攻略，幫助玩家掌握遊戲，並推出跨平台行動服務「beanfun! 樂豆APP」讓玩家隨時

隨地都能查詢資料、獲得最新遊戲資訊。《beanfun! 樂豆》未來還將推出影音、動漫、購物等多元新服務, 全方位滿足玩家需求。<http://tw.beanfun.com/>

《夢幻之星ONLINE 2》公測進擊！

2014/05/28

六大職業&副職業系統全數開放 首創六種武器同時攜帶 磅礪連擊大開眼界

遊戲橘子代理日本SEGA科幻動作遊戲大作《夢幻之星ONLINE 2》(PHANTASY STAR ONLINE 2)(以下簡稱夢幻之星ONLINE 2)於4月25日正式公測！為表對台灣市場的高度重視，SEGA常務董事杉野行雄更親訪台灣出席公測發表會，與遊戲橘子台灣區營運長莊成志共同宣告《夢幻之星ONLINE 2》正式進軍台灣線上遊戲市場！暨封測開放的三大基本職業與技能廣受玩家的好評，《夢幻之星ONLINE 2》公測將再開放「鬥士」、「鷹眼」、「元素使」三大進階職業，並首度開放「副職業系統」，讓玩家直接體驗自由轉職的隨心所欲，讓玩家暢快體驗不同職業的動作連擊組合，以及多樣武器一指切換的便利。



▲《夢幻之星ONLINE 2》系列製作人酒井智史(左一)、SEGA常務董事杉野行雄(左二)與遊戲橘子台灣區營運長莊成志(右二)共同宣告《夢幻之星ONLINE 2》進軍台灣線上遊戲市場！

《夢幻之星ONLINE 2》冒險起航 搶進台灣APRG線上遊戲市場

據遊戲橘子觀察評估，台灣線上遊戲市場每年維持近5%的成長水準，2014年單就線上遊戲市場的產值仍可突破百億元的產值規模，顯示台灣線上遊戲的市場穩健，深具商機潛力。在遊戲類型方面，近年來，ARPG線上遊戲產品競爭日益激烈，不僅戰鬥畫面水準持續提升、劇情深度峰迴路轉，吸引越來越多玩家黏著在ARPG遊戲的世界中樂此不疲。有別於美、韓常見的中古奇幻寫實世界，《夢幻之星ONLINE 2》挾帶日本近300萬會員的高人氣正式登台，以日系華麗唯美風格、SF科幻題材以及遊戲中強大的社群互動性，即將為台灣颯起一陣全新的科幻遊戲旋風！

遊戲橘子台灣區營運長莊成志表示：「近幾年，台灣ARPG遊戲市場難得有強作問市，遊戲橘子非常榮幸能和SEGA攜手合作，將其代表作《夢幻之星ONLINE 2》引進台灣，我們相信以SEGA長年開發遊戲的經驗優勢與經營企圖，得以讓遊戲橘子在地營運更加如虎添翼！未來我們也將持續深耕端遊市場，延續遊戲橘子『多元精耕』的營運策略，開拓更具台灣市場特色，也更豐富耐玩的遊戲內容，期許遊戲橘子成為台灣數位娛樂的領航者。」而遠道而來的SEGA常務董事杉野行雄也對雙方合作深具信心：「由於台灣遊戲市場發展多元活躍，台灣玩家長年以來熱烈支持SEGA品牌旗下的遊戲，這次獻上《夢幻之星ONLINE 2》跨足台灣線上遊戲市場，希望藉重遊戲橘子專業的在地營運佈局，結合台灣最大遊戲入口平台《beanfun!樂豆》的豐沛資源，近身接觸台灣玩家，未來我們將與遊戲橘子密切合作，為台灣玩家提供更精緻暢快的遊戲體驗。」

六大職業自由任轉不受限 角色同時掛載雙職業 首創六種武器同時攜帶 自創戰鬥組合千變萬化

《夢幻之星ONLINE 2》六大經典職業在公測全數開放，玩家可先體驗「獵人」、「遊俠」、「術士」三大基本職業與技能，累積達特定等級並完成指定任務後，即可踏入「鬥士」、「鷹眼」、「元素使」三大進階職業的領域。《夢幻之星ONLINE 2》原本即設定可讓玩家角色自由轉職，本次公測首次加開「副職業系統」更讓玩家以單一角色同時擁有兩種職業的戰鬥技能，讓玩家在戰鬥中體驗不同職業磅礪的戰鬥連技，兩種職業的武器更可自由編排切換施放技能，最多可有6種不同的武器序列組合，讓玩家在戰鬥中同時可攜帶6種武器！更棒的是，角色每歷經一次戰鬥，雙職業的經驗值皆可同步提升或升級，讓

玩家在冒險過程中事倍功半，享受雙倍的成就感！

《夢幻之星 ONLINE 2》另一個令人難忘的亮點，即是究極精緻的創角系統，不僅操作選單直覺易上手，在臉孔及身型的調整上帶給玩家史上自由度最高的創作性，更可搭配刺青紋身等裝飾，突顯個人風格。玩家登入創角後，也可在遊戲中以不同的時裝穿搭，如ARKS實習生制服等，協助玩家塑造最自我的鮮活角色。



▲《夢幻之星 ONLINE 2》的六大職業「獵人」、「遊俠」、「術士」、「鬥士」、「鷹眼」、「元素使」全數開放！



▲玩家登入創角後，也可在遊戲中以不同的時裝穿搭，如ARKS實習生制服等，協助玩家塑造最自我的鮮活角色！

好友NPC隨時組隊 挑戰APRG遊戲自由戰鬥無極限

此外值得一提的設計，則是《夢幻之星 ONLINE 2》的「好友和NPC夥伴系統」，玩家進入遊戲後，可透過「呼叫夥伴裝置」呼叫好友NPC和遊戲NPC角色一同組隊作戰，輕輕鬆鬆即可4人成隊，解除玩家組隊的苦惱與限制！即使好友不在線上，亦可呼叫「好友夥伴」協同作戰，大大增加遊戲的自由度！玩家在遊戲中，將會面臨許多不同任務的挑戰，如每天隨機接取的「每日任務」；另外也會有限時的「走破任務」讓喜愛挑戰的玩家快速累積經驗值與美賽達遊戲幣；而最讓玩家愛不釋手的，就是隨機突發的「緊急任務」了，玩家將在任務中面臨許多不同的BOSS，建議玩家邀集好友一起上線組隊挑戰，「緊急任務」不僅考驗玩家隨機應變的應戰能力，也會需要玩家們團隊合作、聯手出擊的默契。



▲三五好友一起登上《夢幻之星 ONLINE 2》挑戰「緊急任務」！

社群互動超活潑 「個人小屋」好友線上聚會最佳場所

《夢幻之星 ONLINE 2》在日本創下超越10萬同上人數的驚人成績，原因除了遊戲本身的高水準內容外，最重要的即是遊戲中的系統設計凝聚了強大的社群互動力量。玩家在線上可使用「塗鴉聊天」系統與好友們對話聊天，「塗鴉聊天」系統不僅可使用文字跟貼圖，更讓玩家可即興創作貼圖自由使用，提供玩家另一個揮灑創意的場所。而玩家更透過VIP服務取得「個人小屋」空間的使用權，玩家可透過家具的添購或置換裝潢自己的小屋風格，也可以邀約好友到自己的小屋聚會聊天，討論遊戲戰術等。此外，遊戲中的角色都有跳舞的設定功能，玩家可透過簡單的指令讓角色做出有趣生動的舞蹈，也可以模仿好友的跳舞動作一起進行團體群舞，每當遊戲有大型任務或活動結束後，玩家們會聚集在大廳內一起群舞，為這趟精彩的冒險畫下動人的句點。這些遊戲設計不僅讓玩家擁有更多元的方式與朋友互動，強化遊戲中玩家的社群凝聚力。



▲玩家可透過家具的添購或置換裝潢自己的「個人小屋」風格，也可以邀約好友到自己的小屋聚會聊天！



▲每當遊戲有大型任務或活動結束後，玩家們會聚集在大廳內一起群舞，為這趟精彩的冒險畫下動人的句點！

酒井製作人表示：「《夢幻之星 ONLINE 2》讓玩家在遊戲中掌握高度的主控性，並且能發揮自己的個人風格，讓玩家們結識氣味相投的夥伴，創造屬於自己的冒險。未來《夢幻之星 ONLINE 2》將會陸續推出以台灣特色發想的設計，如武俠風格的時裝、飾品與武器，也會有以台灣獨有動物設計的寵物等等，帶給台灣玩家不一樣的驚喜。」



▲未來《夢幻之星 ONLINE 2》將會陸續推出以台灣特色發想的設計，如武俠風格的時裝、飾品與武器！



▲酒井製作人表示：《夢幻之星 ONLINE 2》讓能發揮自己的個人風格，讓玩家們結識氣味相投的夥伴，創造屬於自己的冒險！

※《夢幻之星 ONLINE 2》正式官網：<http://tw.new.beanfun.com/PSO2/>

※ 「宇宙激鬥開瓶祭」活動網址：<https://tw.event.beanfun.com/PSO2Event/E20140425/index.aspx>

※ 《夢幻之星ONLINE 2》台版獨家設計搶先看：<http://youtu.be/Yy1BmNn01r4>

※ 《夢幻之星ONLINE 2》TVC搶先看：<http://youtu.be/BRW7Cc9T1xw>



▲闇夜鎌刀/夜曲、傻瓜大刀銃劍/夜曲、反叛A來福槍/夜曲、玩具鎚頭長杖/夜曲等只在「宇宙激鬥開瓶祭」活動中拿得到！