



### 公司簡介



成立時間：民國 101 年 8 月 26 日

計畫聯絡人：許湘鈴

主要產品：插畫設計、互動式電子書設計

公司網址：<https://www.facebook.com/GraffitiCircus>

我們希望能透過我們所製作的產品內容，將創意與內容結合，與每個人分享繪畫及學習的樂趣，讓文化創意融入大家的生活中，使台灣文化創意登上世界的舞台。

### 計畫創新重點

配合AR擴增實境之功能以互動式的繪本故事書型態呈現，並在故事發想的過程中，適時的將耳熟能詳的童話故事人物導入繪本故事中，希望故事中的小主角們能夠使所有聽故事的孩子聯想到自己，達到製作本系列叢書的宗旨。



▲皮諾丘到小紅帽家玩，有陌生人敲門，二個人該如何處理呢？

### 計畫介紹

市面上教導兒童遇到危機處理的繪本少，能夠吸引兒童閱讀的更少，因此團隊希望能以「兒童危機處理」為故事發想主軸，設計出一系列能夠吸引兒童閱讀，並有助於提升兒童對於危機發生時的應變能力的AR互動式繪本教育書及周邊產品，鼓勵家長能說故事給小朋友聽，除了增進親子關係，更能增加兒童對於危險的危機意識。

### 市場效益

- 提升公司知名度，借由此作品切入目前繪本市場所缺乏的區塊
- 增加公司周邊商品：實體商品：卡牌、桌曆、卡片以及文具等相關產品
- AR技術之研發為公司產品注入更多的力量：增加產品的吸引力

### 成果效益

- 提升公司知名度，借由此作品切入目前繪本市場所缺乏的區塊
- 增加公司周邊商品5樣
- AR技術之研發為公司產品注入更多吸引的力量
- AR互動式繪本3套



▲將童話故事結合兒童危機處理製作成繪本，將故事人物製作成周邊商品。

### 創新/研發心得



▲研發團隊合照

互動式的設計能讓電子書帶來紙本所沒辦法達到的趣味、聽、說、讀、觸覺等多種感官的刺激，能吸引讀者前往閱讀，一直是團隊努力的目標，很高興這次有機會能夠發揮團隊的創意，將大家耳熟能詳的童話故事結合台灣生活週遭可能遇到的問題設計並製作成互動式的繪本，讓團隊距離目標又前進了一大步。