

# 蔣文慈衣事業有限公司

環保愛地球-創意羊毛氈技術應用  
用 play in life 品牌商品設計計畫

## 公司小檔案

- ☺ 成立日期：85年9月
- ☺ 負責人：蔣文慈
- ☺ 資本額：5000千元
- ☺ 員工人數：20人
- ☺ 經營理念：what's playin'? = 玩流行的東西，流行正是玩東西如同其品牌精神概念，playin'倡導的就是將生活中所有好玩、有趣的元素應用在產品設計上，不受任何限制，顛覆大家對流行時尚的嚴肅印象。在沒有既定的流行顏色、非制式的剪裁樣式裡，去創造獨立個性化、幽默卻創意十足的商品。平凡無奇的側揹包改造成T恤外觀的包包，或是利用揹帶上的蝴蝶結來調整揹帶長度，偶爾想來點不一樣的感覺，還可將蝴蝶結繩一抽，即可變換成荷葉邊造

## 計畫緣起

日本 311 大地震所引發的核災，大自然反撲與飲食上的危機(美牛、雞瘟..等)現象，引發全球關注，愈來愈多消費者擁有高度的環保意識，這樣的轉變，讓許多服飾品牌在這幾年積極導入帶動「環保、永續」的議題，「永續流行、生態時尚」的使用概念已成為趨勢，許多設計提案都與大自然有關，其主要傳達出我們自己就是自然的一部分，體悟人類應與自然共存；另一方面，許多人也厭倦工業製品的冷漠、大量複製、缺乏個性等，而想要重新發現手工與自然材質的價值。在一片人心惶惶中，日常生活中自然取向的素材與色彩，能撫慰人心，於是在歐美地區已經有許多團體開始倡導羊毛氈工藝的復興運動，讓羊毛氈重新回到我們的生活中!

## 新產品簡介

### 1. 服裝設計

以 cut & sew 與立裁等玩法為主；立體的輪廓、不對稱的裁剪手法以表達型體與結構的趣味性。

\*不對稱衣型



\*花瓣袖小外套

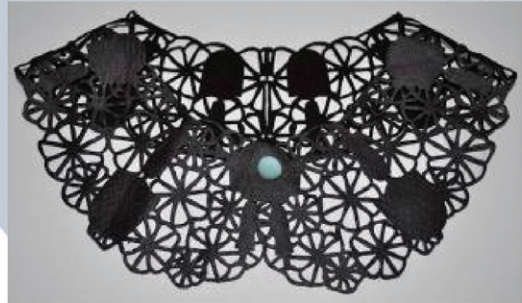


### 2. 圖像/配件設計

【Miss Ugly 系列】：playin'的代言娃娃 Miss Ugly 在 Play in Life 中將扮演與傳統圖案融合的角色，例如剪紙水墨等。



【花草系列】：運用台灣常見的花朵植物圖案，初期以 playin' 牽牛花系列的圖騰開始，再加入如牡丹、油桐花等大家熟悉的花朵或植物。花草將更現代化並以混搭的方式與西方繪畫的技法結合；例如 Pop Art、印象派點描法或是立體派等。



## 計畫創新重點

### \* 開發內容

根據「環保愛地球-創意羊毛氈技術應用 play in life 品牌商品設計計畫」創意概念商品發展方向，以 Life style 為品牌美學概念為主要標的，並建立開發端、設計端、製造工廠三方良好的作業關係，在傳統工藝中，導入科技產業的研發模式，除了可使羊毛氈素材應用面更廣闊，並透過圖案授權、技術傳播與擴散、販售布料、商品販售等，將羊毛氈商品產業鏈模式建立，可望提升羊毛氈目標消費市場開拓與相關商品之產值。

### \* 創新重點

本計畫提出「環保愛地球-創意羊毛氈技術應用

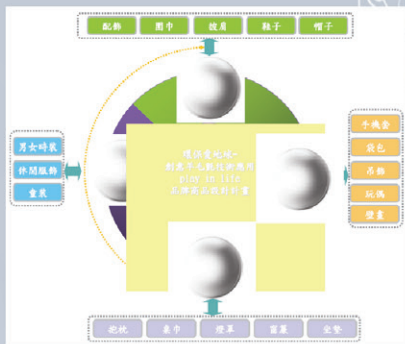
型的揹帶。就是這種細部的創意，讓很多年輕人對 playin' 品牌死忠崇拜，因為在這些創意商品中，總是能發現許多兼具流行又實用的驚奇之處。 playin' 的團隊中，共有 6 位優秀的設計師一起發想圖像創作，而喜歡縫補工藝的他們偶爾也會親自剪裁樣版，參與後製的縫製工作。也因為許多設計師商品往往需要耗費工時手工縫製，因此物件的數量通常只會生產一至兩件，獨特性十足，更不會有撞衫或「穿制服」的尷尬，讓消費者在平價的大眾流行文化中，又能兼具自我個性的獨創原味。



☺ 技轉單位：

play in life 品牌商品設計計畫」，蔣文慈設計師結合創新技術與工藝精神，並將開發設計布料的經驗及能力，透過先前 WENTSE 與 playin' 品牌成功的經驗為底子，以愛護地球的意念進行異材質結合羊毛氈服裝及相關配件類產品設計；應用於蔣文慈設計師新的網路品牌-play in life，該品牌商品將融合【技術創新+實用性佳+創意美學】，破除消費者對於羊毛氈厚重、不易整理的迷思，重新建立羊毛氈服裝的實穿性，讓消費者可以在一般生活與輕運動之間可以自在穿著，並透過優雅的文化創意視覺風格與精緻的手工技術，作為計畫的開始。

\* 應用範疇



### 研發成果及衍生效益

1. 透過此計劃預計創造產值 11,004 千元。
  - \* T 恤-1880 元 x 2 款 x 600 件=2,256,000
  - \* 上衣-1980 元 x 2 款 x 300 件=1,188,000
  - \* 下身-2680 元 x 2 款 x 300 件=1,608,000
  - \* 洋裝-2880 元 x 2 組 x 200 件=1,152,000
  - \* 限量商品-600 元 x 10 款 x 800 件=4,800,000
2. 產出的新產品預計有
  - \* 生活美學企劃冊乙冊
  - \* 覆膜加工/Lacer-cut/刺繡/印花圖案開發與打樣試片-共 8 組

- \* 服飾設計圖稿開發 16 款，打樣 8 款
  - \* 飾品類設計圖稿開發 10 款，打樣 5 款(玩偶、抱枕、杯墊...等)
  - \* 配件類設計圖稿開發 10 款，打樣 5 款(帽子、披肩、袋包...等)
3. 將新商品推廣至海外市場，預估可提升公司營業額達 35%。

### 專案執行重要心得

藉由此計畫之研究，將羊毛氈結合現代科技的手法；如雷射切割、網版與數位印花、覆膜加工、噴染等方式，運用混合媒材、簡化工程工時與圖案現代化等方式，為式微的傳統工藝找到新的可能性，並透過羊毛氈技法的改進與創新、產品造形設計與異材質結合試驗的培訓傳承與推廣交流，不僅提升研發人員之設計水準，更能將傳統工藝技術轉化成為日常生活美學的一部份。在使用羊毛氈結合異素材的實驗中，以蠶絲布料的抓縐狀況比較好，其他則不然，原因應是多數的布料含有化纖的成分，所以只有使用絲光美麗諾的纖維才能穿透織品，但是絲光美麗諾的顏色上有限制，如果去刷色，會破壞纖維影響穿透，所以保留這款羊毛的原色，是羊毛氈結合異素材布料製作上較佳的解決方案。覆膜加工技術由於布料厚度及幅寬受限，布面無法加入太多其他異材質元素，因此開發羊毛氈布料時須注意其平整度以免影響加工之後的效果。雷射切割方面，圖面設計尺寸受機台工作面積影響，須控制於 88CM\*58CM，開發項目中包含以雷射切割所製作的圍巾長度過長，經諮詢技術廠商後，以接板解決長度問題，而圖面的複雜度也影響切割的完成時間與完成精緻度，切割的線條不能過細，否則易造成羊毛氈斷裂。雷射切割布料需要有穩定性，否則易造成成品與設計圖落差過大。因此在羊毛氈布料開發時，須注意布料密度上的設定。