

鷗美有限公司

鐵管家具及平面電視支架設計

計畫執行目標

以強調設計的新產品的開發，擴大鷗美公司的獲利模式，逐步擺脫比價代工的薄利競爭。並藉由本計畫的執行，讓鷗美的研發人員認識與熟悉 ODM 開發模式的工作內容，並進一步建立與設計單位協同開發的工作程序，作為企業轉型的基礎。

新產品簡介

本計畫產出新產品設計共 9 件，依功能分類如下：

1. 壁掛式：本系列產品為以背版加上懸臂組件固定於牆面之平面之架系統，並細分下列兩種形式：
 - (1) 單臂雙軸（圖 1）：以背版固定於牆面結合單一懸臂的支架系統，兩軸可分別做 100 度（後軸）及 120 度（前軸）旋轉運動，承重 36.3kg 以下，適合 30" 以下之平面顯示器。
 - (2) 兩臂四軸（圖 2）：以背版固定於牆面結合雙懸臂的支架系統，可做前後的位移運動及 120 度的旋轉運動。承重 55kg 以下，適合 70" 以下平面顯示器。
2. 桌上型（圖 3）：可供支撐平面顯示器與筆記型電腦使用之桌上型支架系統，已氣壓棒作為自由停點裝置，可承重 9 公斤以下，適合 24" 以下平面顯示器。
3. 移動式（圖 4）：可供做為平面顯示支架與多媒體器材放置系統，具備整線與移動功能，可便利於不同空間使用。

計畫創新重點

本設計計畫著重於以下重點：

1. 獨特之產品外觀
2. 模組化之產品系列形式
3. 創新的結構設計

本計畫之系列產品，為達到佔有市場地位之目的，需具有獨特且具辨識性之外觀；獨特的外觀有助於消費者認知且認同產品品牌，並建立品牌辨識性。因應多樣的產品形式並符合產品成本之考量，所有系列產品以模組化的組合形式產生不同需求之產品。新的外觀造型產生的同時，同時亦須考慮如何使之運作的結構方式，因而有創新的結構設計。

公司研究發展能量及研究發展制度之效益說明

鷗美公司具 30 年歷史的專業家具製造商，除長期提供客戶所需產品外，亦不斷開發新產品以積極參與國際知名家具展以拓展業務，產品主要以外銷為主並遍及世界各國，而委託單位前端設計公司，亦是國內具豐富設計知識與產品開發經驗之專業公司，曾協助國內知名上市上櫃廠商開發新產品，對市場產業形態有深入了解，而顧問單位，台灣創意設計中心，更運用設計資源協助提供本案產品創意設計案例與品牌經營管理分享等，透過三方設計、製造及研發能量，讓本案新產品開發以更創新的思緒建構新產品生產線開發，提升鷗美公司新產品附加價值。

人才培訓及運用效益

將腦海裡圖像以鉛筆塗繪出具體外觀輪廓，一個簡單的想法是需要多次腦力激盪與會議後的產品，從輪廓不斷修飾調整到利用電腦勾勒出 3D 圖像，更是多次的徵調與校正，如此一來才能探討出最適宜的方案製造樣品。

鷗美公司本身亦有設計部門，但透過本案的執行過程，設計人員重新檢視本身觀點與執行單位前端設計思考邏輯，不斷的爭論與協調以尋求最適解決方案，結案之後鷗美公司人員亦可保留此經驗，使未來在整個品牌文化商品開發這一塊，透過一貫的作業流程能讓公司內部能夠銜接的更加順暢。

產學研各界之技術移轉及合作效益說明

1. 跨業合作

藉本次計畫的執行建立與設計師合作開發模式，透過合作過程中培養新團隊默契與訓練，並增進產業對於創新設計的熟悉程度，提高未來產品應用範疇廣度。

2. 開發流程

從文化符碼的搜尋，設計概念衍生，商品企劃與行銷面的考量，乃至實際執行開模與修正，以及未來參展、市場銷售測試與正式量產，因為此次實際操作參與經驗，更能夠完整掌握設計開發流程。

新產品創造之技術效益及市場效益說明

本計畫在技術效益層次方面，將有效提升鷗美公司的研發能力。心裡層次方面配合設計進程的導入，讓鷗美之

研發人員認知道 OEM 的開發形式與 ODM 發模式需要不同的準備與思考方式。實務技術方面，藉本計劃之進行，建立鷗美研發人員對於活動關節結構產品的研發技術與經驗，並建立相關資料庫，已利後續開發工作。

市場效益方面，鷗美公司原本及有美國 MONI 及 IKEA 等國際 OEM 訂單，本計劃之執行，可配合既有客戶之需求。另平面電視之換機潮正在展開，本計劃之執行正可協助鷗美公司開拓因此換機潮所帶來之商機。

計畫完成後對提升我國產業水準及競爭優勢說明

面對高品質多元性產品時代的來臨，代表著傳統工業更需要有新的思維來因應變化，再加上國際化的競爭挑戰，擁有自主、創新設計的公司更需要政府及社會的支

持，如此才能根留台灣、放眼世界。

鷗美公司在面對外部競爭及自我期許下推出此一企劃案，除能夠擴大大公司產品線外也能夠增加自我設計能力及品質提升效果，進而帶動上、下游相關產業的進步，此一高規格的品質及具有特色之設計，將協助鷗美公司打入高價位之平面電視周邊產品市場。

專案執行重要心得

本專案在長達六個月的執行過程中，設計團隊成員與鷗美公司常一同拜會合作廠商，在如此的合作模式下，讓設計團隊培養了成熟的默契，也因為每次討論的豐富互動，讓設計團隊中的成員學習甚多，例如：學習不同團隊合作、不同產品開發應用及未來市場拓展觀點等。

