

玩偶的家實業股份有限公司

PlayMe品牌〈玩趣系列文具商品〉

■公司小檔案

- 甲、成立日期：
民國90年11月27日
- 乙、負責人：陳國棟
- 丙、資本額：1000萬元
- 丁、員工人數：21人
- 戊、經營理念：

【專業】

PlayMe產品的設計是以孩子身體與心理各方面的發展需求為出發點，開發合適、有助益的產品給不同年齡層的孩子。並且希望所設計出的玩具，能夠賦予寓教於樂的功能。另一方面，所擁有的專業木工生產技術亦兼顧了產品的結構與使用上的耐久性。從選料到結構設計和加工流程與品質都經過最嚴格的控管，期盼能讓使用者都能感受到自然的美和PlayMe專業的用心。

【安全】

我們選擇可再生的天然木材為原料，製作自然而有溫度的產品。同時也避免對地球環境有害的物質使用於產品中。產品設計上，安全為最優先的考量。我們生產的玩具必先通過CE等世界性玩具安全標準。除此之外，對品質也非常的重視，出廠的產品皆須經過嚴格的品管要求。從產品設計到生產，我們用心把關產品製作的每個細節，以最嚴格的安全標準、最好的天然木材與塗料、最謹慎的品質管控~呈現最優質的PlayMe產品。

【創造力】

玩不僅僅是玩，孩子能從玩的過程中來探索與適應這個世界。我們用心的設計每一項產品，希望讓孩子在玩的過程中都能獲得無價的成長經驗，不受拘束的發揮他們的想像力與創造力。

- 己、本案合作之技轉單位(含顧問諮詢及設計單位)：
設計單位：財團法人台灣創意設計中心
顧問諮詢單位：木趣設計工作室

■計畫緣起

木製工藝商品由於受到人力成本較高以及外來廉價商品的衝擊，急需進行產業技術提升、品牌形象建立、產品研發定位等工作，以迎接全球化的挑戰，隨



著現代科技玩具的蓬勃發展，青少年偏好垂手可得的線上遊戲、電子遙控玩具等等…。限縮了木製玩具的使用年齡層，也導致了木製玩具及週邊商品的主要市場是以0~6歲的學齡前兒童為主。

在生育率逐年下降的整體趨勢之下，導致木製幼兒玩具需求降低。為了因應這樣的狀況，應善用原有的開發優勢，導入新技術，針對15~40歲的消費市場，探討木製文具與玩具結合的可能性，開發具有趣味性的辦公用品，以增進產品的多元性與品牌的永續發展。

■新產品簡介

1. 陀螺收納盒

將陀螺轉化為收納迴紋針或圖釘的圓型收納盒。盒蓋除了是個用手指就能玩的陀螺，陀螺底部的金屬頂針還是磁鐵製成的喔！可將桌上散置的金屬小物一個個收回來。



2. 套圈膠台

將傳統套圈遊戲結合不倒翁的造型特徵，所設計而成的直立式膠台。套圈用的棒狀結構，同時也是撕膠帶時方便固定的把手。直立式膠台設計，方便又不佔空間。還可與朋友比賽套圈，一同歡樂喔。



3. 旋轉升降筆筒

將旋轉木馬迴旋升降的印象，轉化到筆筒設計之上。透過內部隱藏的底部斜面，透過固定底座並轉動筆筒的動作。可使筆筒內的鉛筆如旋轉木馬般的迴旋升降，體驗視覺律動的樂趣。



4. 迷宮名片夾

將抽象流線的無限迷宮型路徑，妝點在名片盒上。開放式迷宮路徑，透過簡易的平衡操控，達到紓解壓力的目的，機構方面內藏鐵夾機構，名片可便簡



易的置入與取出。

5. 七巧板量具組

將七巧板概念與常用的量具結合，同時結合三角板、尺、量角器等常用量具。其中尺還可與量角器相互組合成量角尺。



■計畫創新重點

PlayMe〈玩趣系列文具商品〉是以兼具使用機能以及互動樂趣的木製文具為設計目標，將PlayMe多年的玩具開發經驗運用於文具設計之上，整體系列以「玩具」結合精緻的木質與複合媒材的「文具」、「辦公用品」設計為主。以創造辦公空間的生活樂趣為目標，讓注重個人辦公環境的使用者能在日常工作中，藉由使用文具用品的過程中，體驗童心未泯的趣味。

*取材自傳統童玩元素所帶來的懷舊情感

藉由材質的精緻加工運用，不僅保留傳統童玩的質感意象，更透過現代設計的轉化，將傳統童玩元素賦予新面貌，喚醒使用者內心的懷舊情感。

*以玩為出發點結合實用性的木質創意文具

結合「玩偶的家」於玩具領域多年的經驗，將玩具設計開發經驗帶入產品中，有別於市面上的實用型文具，創造產品「玩」的價值，是PlayMe創造品牌辨識度的重要元素。

*高品質木質產品所特有的溫潤手感與天然木紋之美

在高度工業化的產品市場裡，充斥著塑膠以及電鍍金屬材質的工業製品，低價的木製品也以粗製濫造的面貌出現。經由精緻加工的木製品所帶來的溫潤觸感以及木紋的自然裝飾是工業材質所不能比擬的。

*跳脫以實用造型為主的木質文具精品市場

在現有實用文具產品中，以塑膠材質的產品居多，針對實用機能進行開發的產品已趨於飽和。因此以玩的概念為出發點，將文具結合趣味性，並透過高質感的木材製造技術，使產品兼具趣味性與高質感。

■研發成果及衍生效益

PlayMe〈玩趣系列文具商品〉的開發，將趣味融入實用的文具之中，再施以高品質的精緻作工，提升產品的價值！此系列將加入PlayMe品牌Collection系列的產品項目。這系列是以成人為主要市場的商品。藉此拓展PlayMe成人用品、禮贈品市場，不侷限於0-6歲的幼兒玩具。

透過本計畫的執行，可將已開發完成的文具機構、童玩機構以及開發過程中的經驗，衍生運用於日

後的玩具、生活用品系列開發設計之中，藉由貼近生活的新產品開發，拓展PlayMe與各種消費族群的連結度。

再者國內的木製工藝產業，在全球化的激烈競爭下，相關製造商紛紛因產業外移。國內的相關業者以發展家具產業為主。小型木製產業較不受重視，多年累積的木工產業基礎因代工訂單銳減而不斷流失。透過技術升級、設計增值、與新產品的開發，讓我們帶動所有協力廠商一起努力，讓傳統的小型木製產業繼續延續下去。

• 預估產值

內銷	NTS800/件~整組5件 共 NTS4000			合計(NTS千元)
	500組/第1年	1000組/第2年	1000組/第3年	10,000
外銷	FOB-US\$10/件~整組5件 共 US\$50/NTS1550 (註1)			
	500組/第1年	1000組/第2年	1000組/第3年	3,875
總計	2,775	5,550	5,550	13,875

■專案執行重要心得

在本計畫的執行過程中，蒐集了許多辦公文具相關產品的資料，也感謝許多朋友協助做了文具使用頻率的問卷，協助我們了解工作中較常使用的文具品項。由於本計畫是玩具與文具跨領域的結合，在釐清如何將玩具趣味巧妙的融入文具的過程中，「趣味」與「實用性」之間的拿捏與取捨，是我們在研發設計過程中經常面對的問題，常常遇到顧此失彼的狀況。再者將著重功能性的文具以木頭材質來製作也是一大挑戰，木材不同於塑膠金屬製品，很多的造型都必須受到木材取材與加工機具的限制。在開發過程中大家經常絞盡腦汁在思考該用什麼方式加工或運用哪些材料來達成設計，相對的設計師也費盡心思設法在不影響設計概念下，進行結構設計的更改，以降低後續生產上的困難與材料成本的支出。在不斷來回討論的過程中，雖然遭遇了不少的瓶頸與挫折，但也激盪出很多很好的想法與設計觀念的釐清。

在文具設計的過程中遭遇了很多設計上的瓶頸，多半是初期再進行開發設計時較為流於童玩的外型特徵，但卻未能跳脫童玩的制式束縛，使得一開始的設計提案始終無法跳脫出來。在與玩偶的家幾次交流逐漸有些想法，陳總更藉著合作案的機會將不同公司背景的設計師、工作同仁們聚在一起腦力激盪，互相給對方的概灌溉更多的想法與看法，使原本停滯不前的設計構想又再次產生了新的具體樣貌。

感謝所有開發人員努力不懈、不厭其煩的修改溝通，還有許多加工、材料協力廠商以及顧問單位台創...等，在開發過程中給予我們的許多寶貴建議與資源，我們才能如期順利地完成此計畫案。