

Portfolio

INTERACTIVE | WEB | GRAPHIC

About Me



王晴右

喜歡天馬行空的幻想

元智大學 資訊傳播學系

目前專注於互動設計與前端開發，
喜歡在創意與技術之間找到平衡。
熟悉 Processing、Arduino、HTML/CSS/JS，
並參與多項遊戲與跨媒材專題製作。

Contents

01 網頁設計

Just Read 線上書店 5~10

水源保護平台 11~16

02 遊戲設計

神之寶藏 19~24

音樂控制器打地鼠 25~28

03 平面設計

把握當下 31~34

元智資傳封面設計 35~38

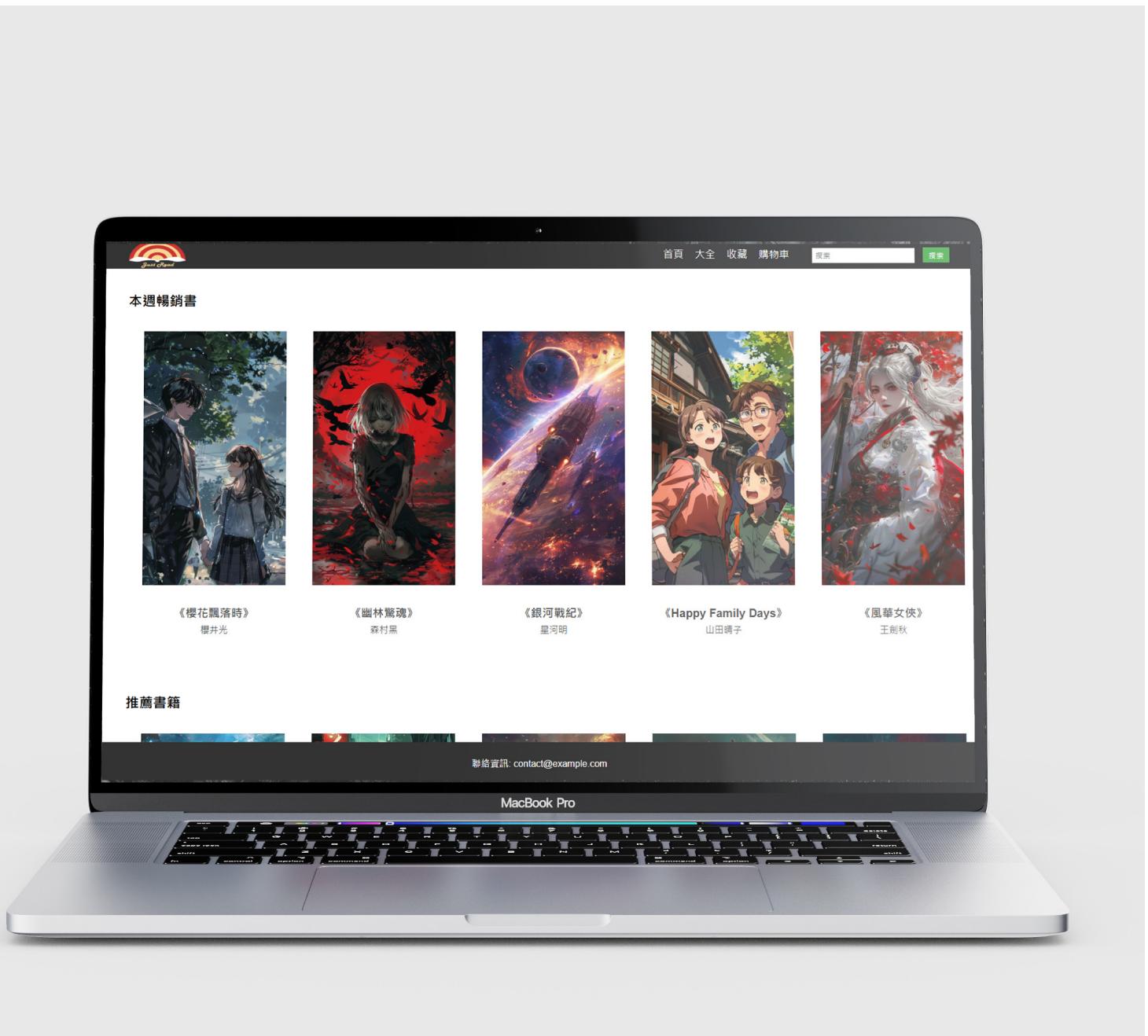
01

weird

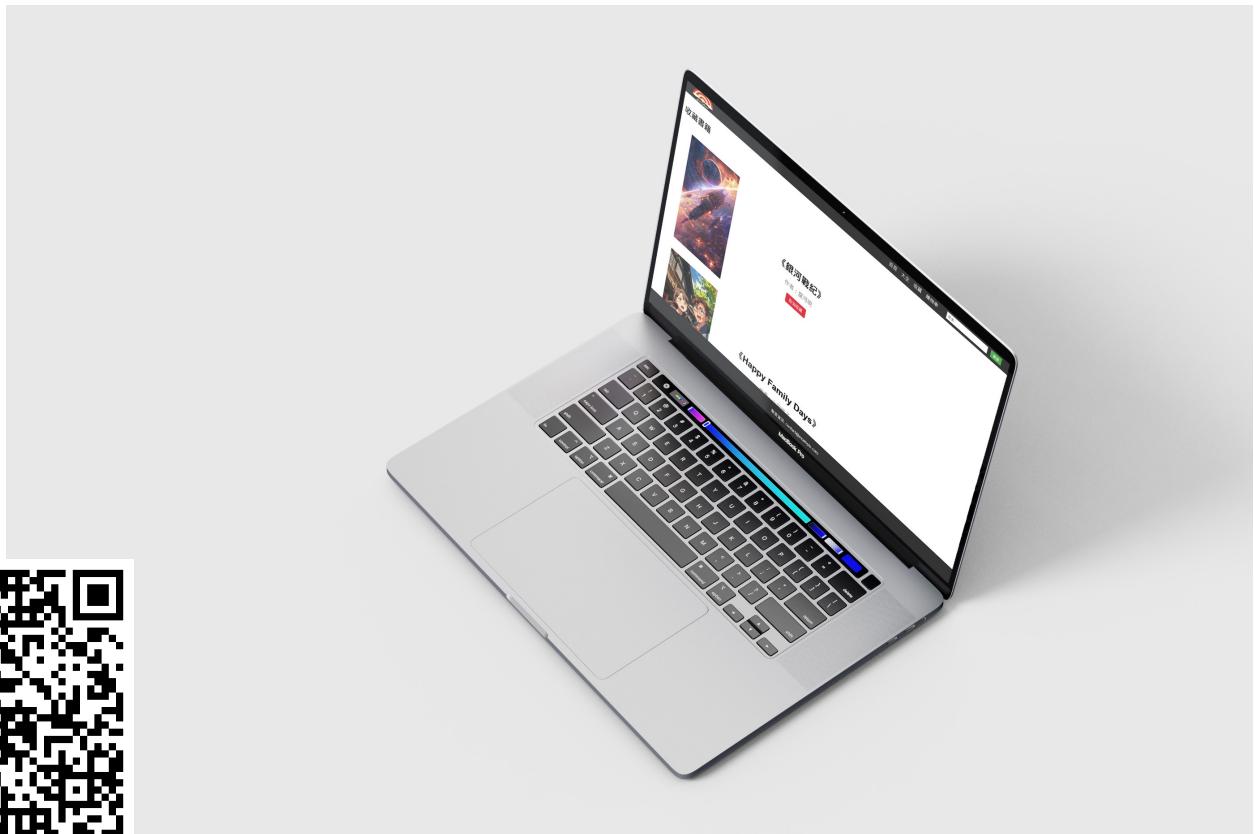
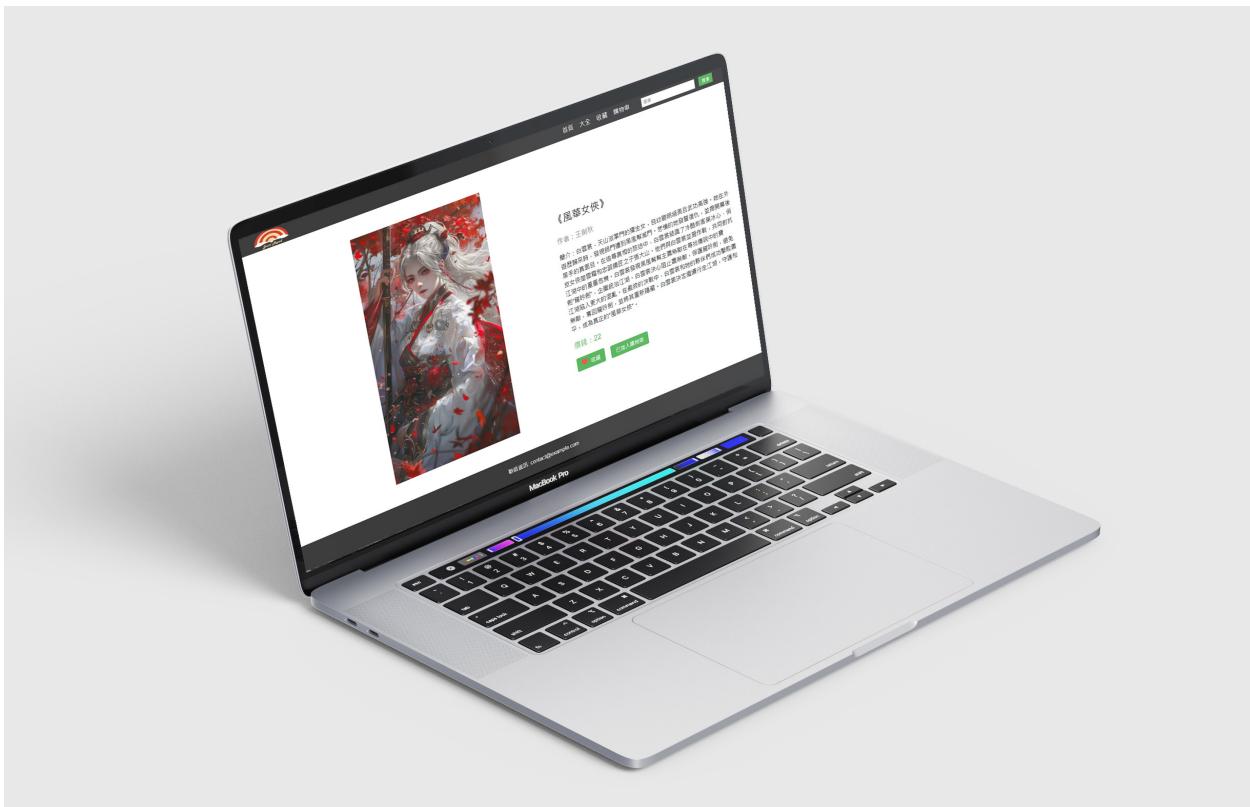
design







Just Read 線上書店



設計發想

讀者的理想書櫃

這個網站的發想源自我對閱讀的喜愛。對我來說，閱讀不僅是獲取知識的過程，更是一種生活中的靜謐時光。因此，我希望打造一個介面簡潔直觀、氛圍舒適溫暖的線上書店，讓每位使用者都能像走進自己書房一樣，自然地瀏覽、挑選與收藏書籍。

整體設計以閱讀習慣為核心，強調資訊清晰呈現，搭配低干擾的色彩計畫與直覺式的操作邏輯。首頁提供暢銷與推薦書單，快速引導探索；詳細頁則以清晰排版呈現書籍資訊，搭配「加入收藏」與「加入購物車」等功能，延續實體書店的沉浸感。

透過這樣的設計，我希望讓使用者不只是購書，而是在這個網站中，享受屬於自己的閱讀旅程。

色彩計畫



主要用於按鈕、互動元素，傳達清新且友善的感覺。

#56aa54



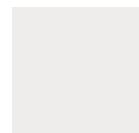
用於取消收藏、移除購物車，明確傳達須注意之操作。

#d24147



主要用於標題、導航列、文字，讓使用者能夠輕鬆的辨識。

#302f31



用於連結元素，讓使用者可以知道哪些是連結。

#efecfa

功能



首頁 大全 收藏 購物車

搜索



《櫻花飄落時》
櫻井光



《幽林驚魂》
森村黒



《銀河戰紀》
重河明



《Happy Family Days》
山田靖子



聯絡資訊: contact@example.com

在搜索欄中輸入想要搜索書籍的關鍵字，按下搜索。



首頁 大全 收藏 購物車

時間

搜索

搜索結果

搜索



《時間穿越者》

渡邊太郎

聯絡資訊: contact@example.com

需要的書籍便會出現



首頁 大全 收藏 購物車

搜索

搜索

本週暢銷書



《櫻花飄落時》
櫻井光



《幽林驚魂》
森村黒



《銀河戰紀》
星河明



《Happy Family Days》
山田晴子



《風華女俠》
王劍秋

主 頁

推薦書籍

聯絡資訊: contact@example.com

首頁展示本週暢銷書籍與推薦書籍，讓使用者快速瀏覽熱門內容。
具備搜尋功能與導航選單，可輕鬆前往書籍詳情、收藏或購物車頁面。



《風華女俠》

作者：王劍秋

簡介：白雲裳，天山派掌門的獨生女，自幼聰明絕羣且武功高強。她在外遊歷歸來時，發現師門遭到黑風幫滅門。悲憤的她發誓復仇，並揭露黑手的真面目。在追尋真相的旅途中，白雲裳結識了冷酷刺客葉冰心、俏皮女俠雲霜和忠誠鐵匠之子張大山。他們與白雲裳並肩作戰，共同對抗江湖中的重重危機。白雲裳發現黑風幫幫主蕭無敵在尋找傳說中的寶劍“龍吟劍”，企圖統治江湖。白雲裳決心阻止蕭無敵，保護龍吟劍，避免江湖陷入更大的混亂。在最終的決戰中，白雲裳和她的夥伴們成功擊敗蕭無敵，奪回龍吟劍，並將其重新隱藏。白雲裳決定繼續行走江湖，守護和平，成為真正的“風華女俠”。

價錢：22

收藏

已加入購物車

詳
情

聯絡資訊: contact@example.com

書籍詳情頁提供封面、書名、作者、簡介與價格資訊。
支援加入購物車與收藏功能。
希望使用者能再進一步了解書的內容後再購買收藏。



首頁 大全 收藏 購物車

搜索

搜索

收藏書籍



《銀河戰紀》

作者：星河明

[取消收藏](#)



《Happy Family Days》

作者：山田唯子

聯絡資訊: contact@example.com

收 藏

因為我個人常常會忘記書名，因次我設計了一個收藏頁面讓使用者儲存感興趣的書籍，隨時瀏覽與管理，便於日後選購。

購 物 車

首頁 大全 收藏 購物車 搜索 搜索

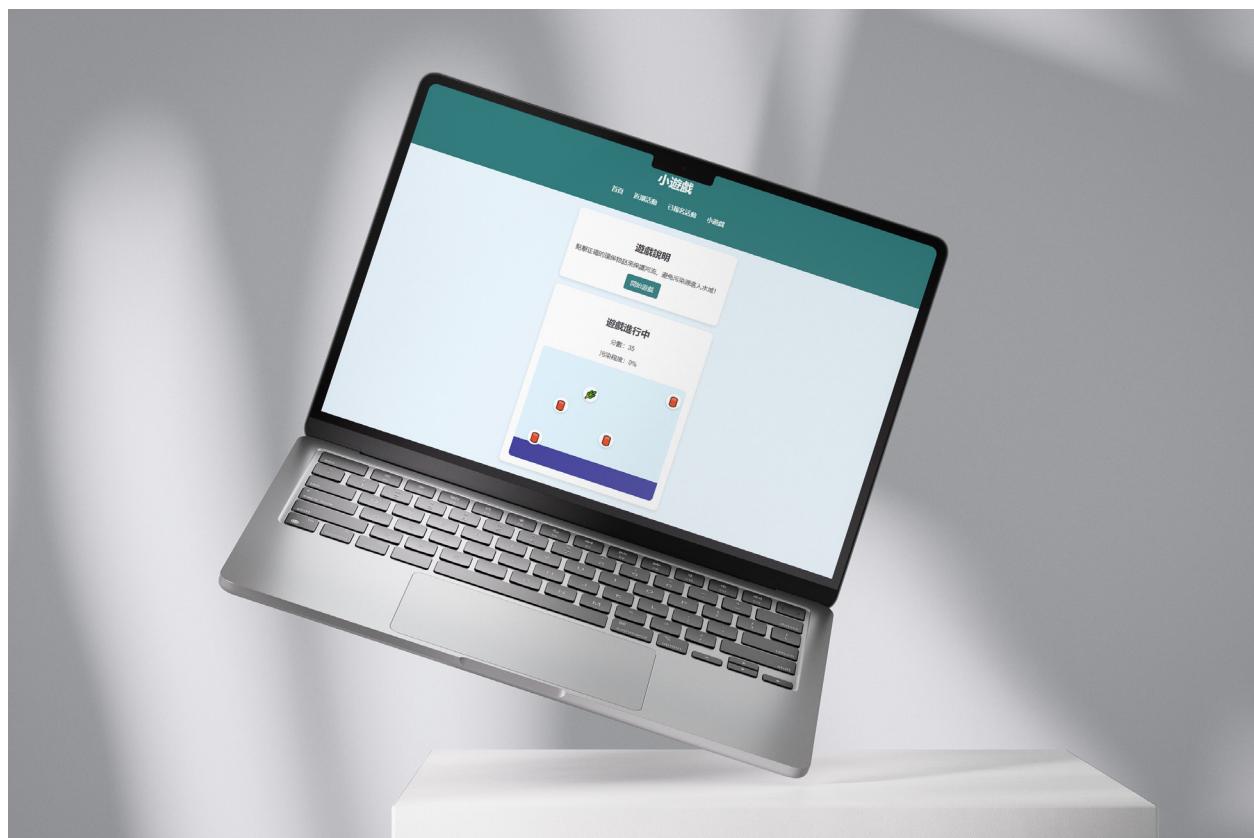
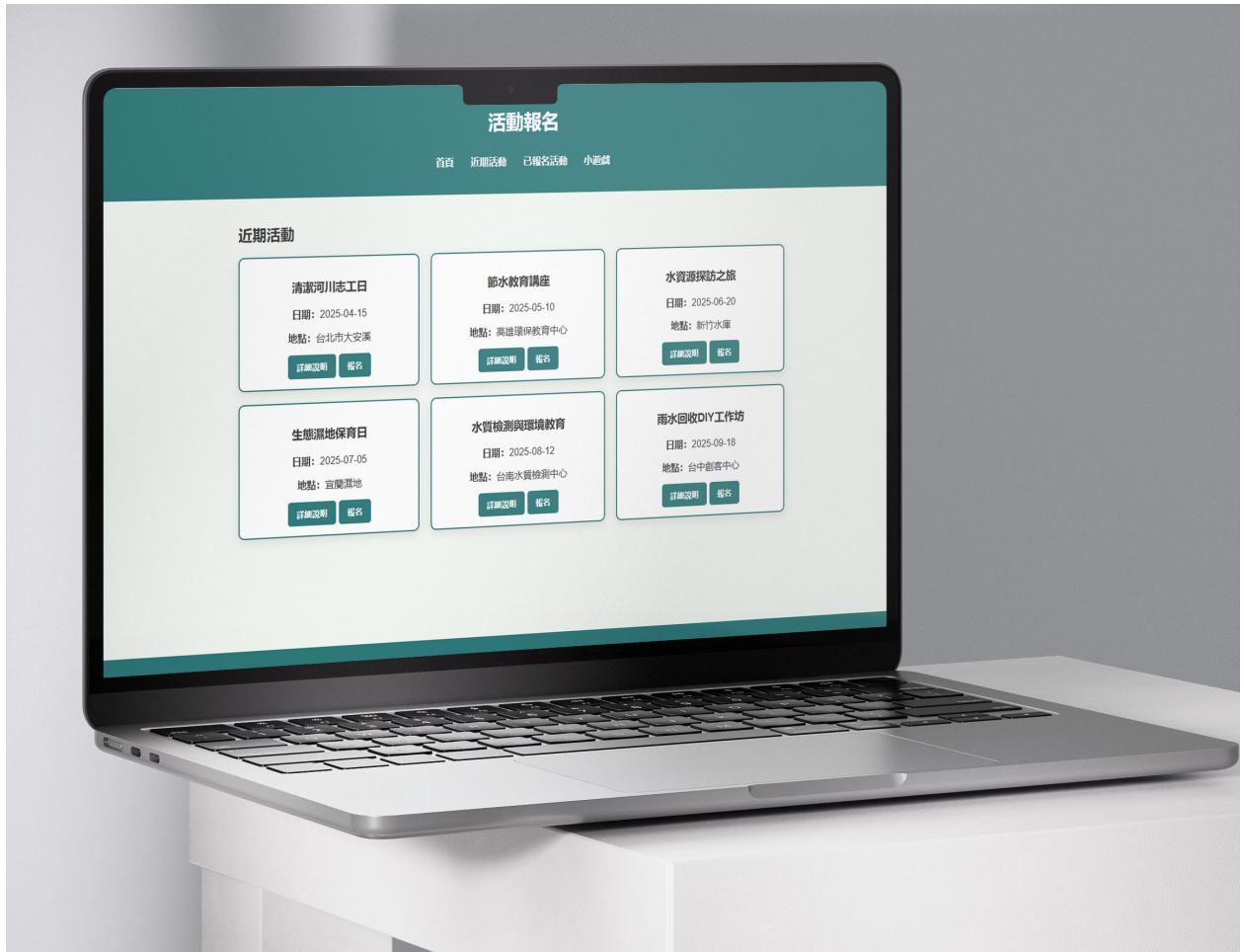

《風華女俠》
作者：王劍秋
 價格 : 22.00 元


《霧之村的秘密》
作者：宮本花子
 價格 : 96.00 元

總價 : 118.00 元

聯絡資訊: contact@example.com

在購物車頁面只要使用者調整數量，總價也會隨之變動，讓使用者可以實時了解自己花費。





水源保護平台



設計發想

因看見匱乏，而反思自身

某日偶然看見一段非洲孩童在乾裂土地上等待取水的紀錄影片，他們為了僅有的一點乾淨水源，要走數公里、冒著風沙與高溫。我深受觸動。

與此同時，身在便利社會的我們卻輕易地打開水龍頭、讓水白白流逝；工業與生活行為更時常造成水資源污染。

這樣強烈的對比讓我意識到——水資源並非理所當然，而是脆弱且需要被守護的共通資產。

因此，我設計了這個【水資源保護平台】，希望透過這個平台，能夠讓人們珍惜水資源，不要輕易的浪費、污染它。

色彩計畫



主色：
導覽列背景、頁尾背景、按鈕

#327d81



背景底色，
提升可讀性與清爽感

#d6ede6



用於按鈕、選單覆蓋效果，
讓使用者能夠輕鬆的辨識。

#295c5f



「報名」、「開始遊戲」等
互動元件的主色

#226559

功能

主頁

The screenshot shows the homepage of the 'Water Source Protection Platform'. The header is dark teal with white text. It features the platform's name '水源保護平台' in bold, followed by navigation links: '首頁', '近期活動', '已報名活動', and '小遊戲'. Below the header are four main sections: '為什麼要保護水源?' (Why Protect Water Sources?), '近期活動報名' (Upcoming Activity Sign-up), '已報名活動' (Registered Activities), and '水資源保護小遊戲' (Water Resource Protection Game). Each section contains descriptive text and a '查看更多' (View More) button. At the bottom of the page is a dark teal footer bar with the text '水源保護平台 | 共同守護我們的水源'.

水源保護平台

首頁 近期活動 已報名活動 小遊戲

為什麼要保護水源?

水是我們生活中最重要的資源之一，保護水源有助於維持生態平衡、提供乾淨的飲用水，並確保未來世代能夠持續受益。

近期活動報名

清潔河川志工日
日期: 2025-04-15
地點: 台北市大安溪

節水教育講座
日期: 2025-05-10
地點: 高雄環保教育中

水資源探訪之旅
日期: 2025-06-20
地點: 新竹水庫

查看更多

已報名活動

查看更多

水資源保護小遊戲

透過互動遊戲學習水資源保護的重要性。

開始遊戲

水源保護平台 | 共同守護我們的水源

快速了解水資源保護的重要性與即將舉辦的活動資訊
以及網站所提供的各項服務

活動

活動報名

首頁 近期活動 已報名活動 小遊戲

近期活動

清潔河川志工日
日期: 2025-04-15
地點: 台北市大安溪

[詳細說明](#) [報名](#)

節水教育講座
日期: 2025-05-10
地點: 高雄環保教育中心

[詳細說明](#) [報名](#)

水資源探訪之旅
日期: 2025-06-20
地點: 新竹水庫

[詳細說明](#) [報名](#)

生態濕地保育日
日期: 2025-07-05
地點: 宜蘭濕地

[詳細說明](#) [報名](#)

水質檢測與環境教育
日期: 2025-08-12
地點: 台南水質檢測中心

[詳細說明](#) [報名](#)

雨水回收DIY工作坊
日期: 2025-09-18
地點: 台中創客中心

[詳細說明](#) [報名](#)

活動頁面顯示最近舉辦的環境保護活動，並提供活動詳情與報名功能，讓使用者了解活動的內容並簡化報名流程。

已報名活動

首頁 近期活動 已報名活動 小遊戲

您的已報名活動

已報名活動

將已報名的活動顯示在此頁面中，當時間快到時還會提醒
防止報名後使用者忘記活動

小遊戲



按下開始遊戲之後，天空中會掉下有益與有害兩種物品，
玩家需要點擊有害物質讓其消失。



若是讓有害物質碰到下方的河流，汙染程度便會加深，水顏色也會變淡，直到最後河流不見，汙染程度達到100%時，遊戲結束。



02

2
T
S
E
U
P
2
T
M
E





Ο Θησαυρός του Θεού

神之寶藏



創作起點：來自童年的合作記憶

小時候與朋友一起玩《冰火雙子》，需要雙人合作通關的設計，成為我對遊戲「協作樂趣」的最初體驗。那種你過不去我也無法前進、一步一步互相幫忙破關的感覺，至今仍印象深刻。

這段回憶成為了我創作《神之寶藏》的出發點——我想設計一款「只有兩人合作，才能破解謎題、解鎖寶藏的冒險遊戲」。

遊戲核心設計

雙人合作機制：需兩名玩家同時參與、互助解謎

角色分工：力量型 vs. 敏捷型

機關設計：同步開關、分路合流

我在本專案中的角色

統合整體 UI 介面與關卡架構

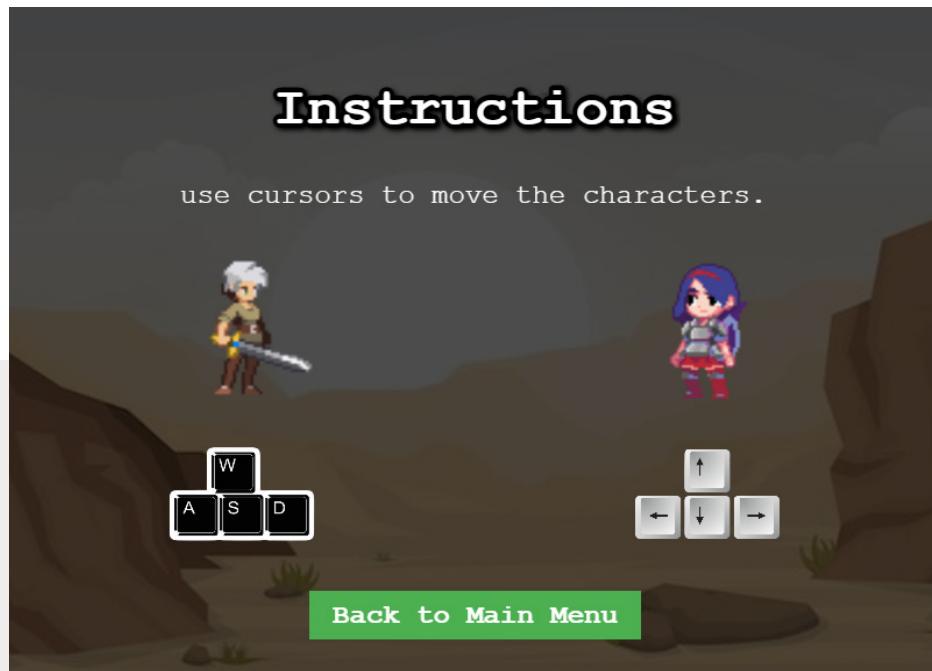
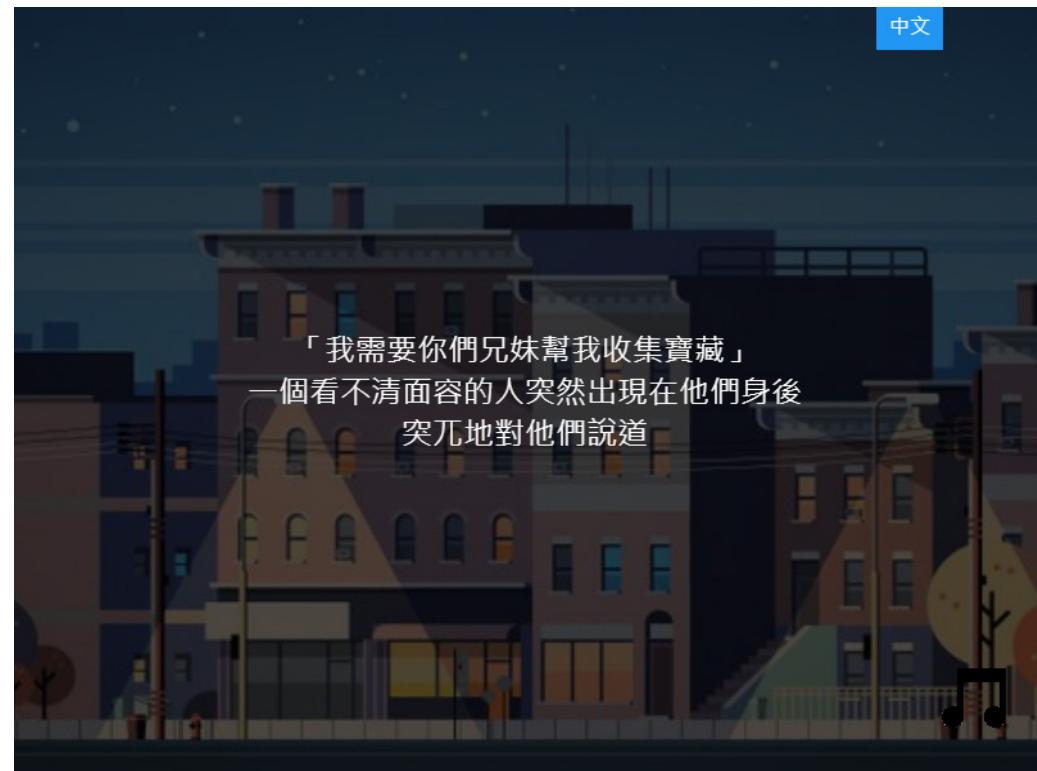
設計第一關卡，包括玩家引導與合作機制

優化遊玩體驗與雙人操作流程

故事

本畫面為遊戲主選單中的「故事」頁面，玩家可自行選擇是否觀看。內容介紹遊戲背景與角色任務，協助玩家更深入理解世界觀。

考量玩家操作習慣與語言需求，故事可在中英文間切換，提升遊戲的可親性與彈性體驗。



教學頁面

教學頁面提供基本操作說明，包含移動、跳躍與敲擊指令，皆以圖像搭配文字標示，方便玩家快速理解。

畫面設計簡潔，資訊清楚分區，降低初次遊玩的學習門檻。

關卡

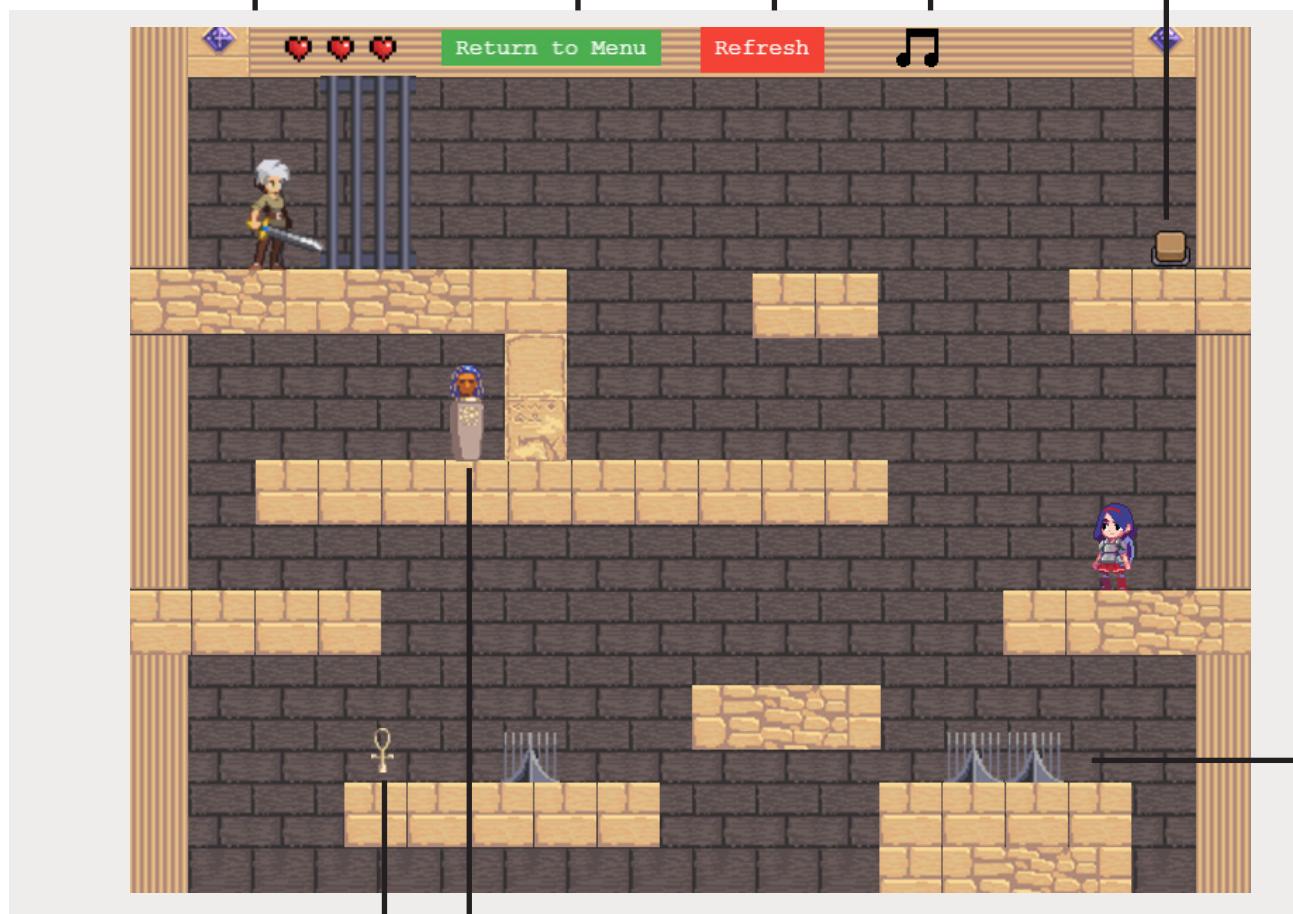
血量

回到主頁

重置

音樂開關

機關



機關

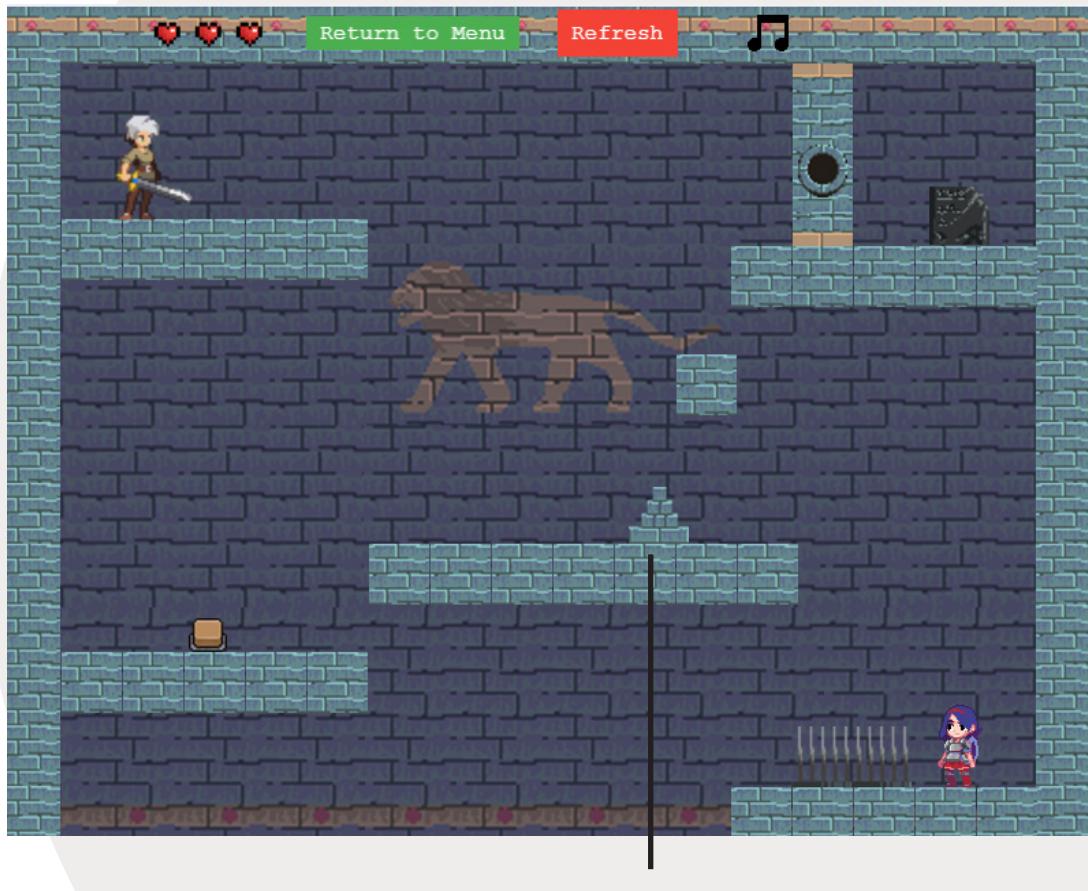
通關

陷阱

Level I – Egypt

本關作為遊戲的起始關卡，主要用來引導玩家熟悉基本操作與遊戲節奏。地圖結構簡單，採用單一路線設計，搭配基本的跳躍與簡易陷阱，讓玩家自然練習移動與反應。透過按鈕機關的設置，引導玩家理解互動與觸發的概念，過程中不需依賴角色能力差異，任何角色皆可完成通關。

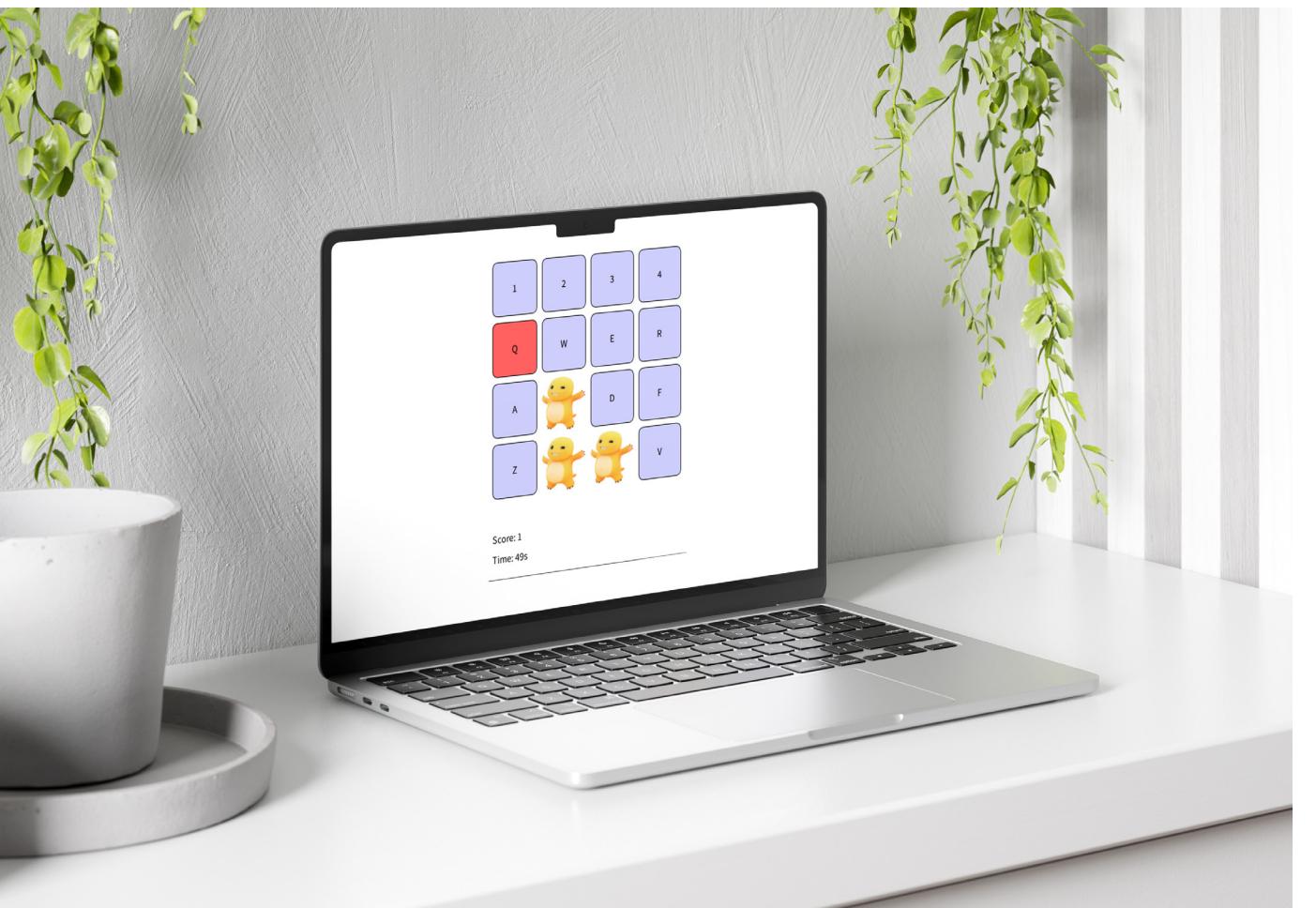
設計



石塊（可移動）

Level 2 – Mesopotamia

本關開始加入角色能力差異作為通關條件，玩家需根據不同角色的跳躍高度來選擇通行路線。男生跳躍較高，能通過上層障礙；女生跳躍較低，則適合穿越較窄空間或啟動下層機關。關卡結構較為複雜，包含垂直分層與多個按鈕機關，強調角色間的配合與通關順序。整體難度較第一關提升，進一步強化操作與判斷能力的結合。





音樂控制器

&打地鼠

音樂控制器 × 雙模式互動

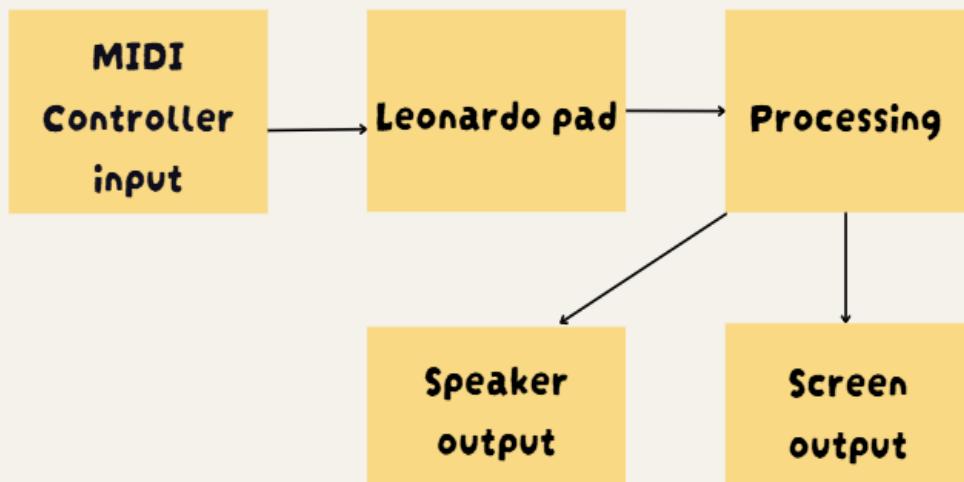
本作品以 MIDI 音樂控制器作為主要輸入裝置，搭配 Arduino Leonardo 與 Processing 程式進行串接，讓使用者可切換模式。

透過不同的平台，使用者可以在兩種模式間切換：

演奏模式：按鍵對應音階，可自由彈奏音樂，達成基礎聲音互動。

遊戲模式：進入打地鼠遊戲，按下對應鍵位擊中目標。

兩種模式皆以控制器為核心操作方式，延伸出不同的互動情境。

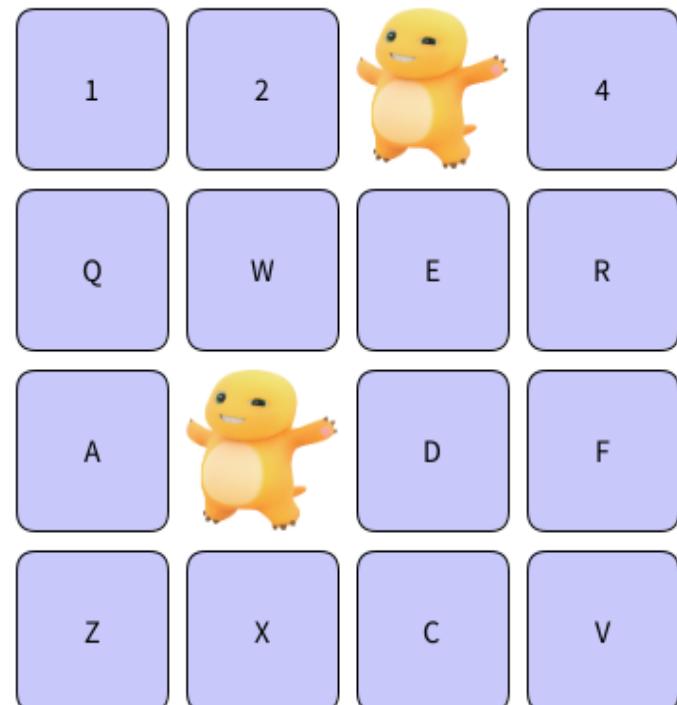


鍵盤輸入版本： 可近性考量下的調整

為了讓更多人能體驗本遊戲模式，我將原先使用音樂控制器操作的版本改為支援鍵盤輸入。

透過對應鍵位(如 Q、W、E、R、數字鍵等)，玩家可直接使用電腦鍵盤進行遊玩，操作方式更直覺也更普及。

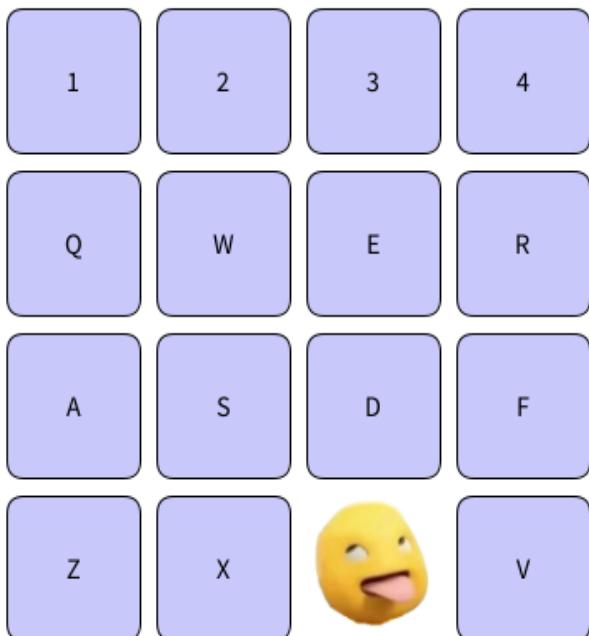
此調整保留了原有的操作邏輯，同時提升了可用性，讓沒有音樂控制器設備的使用者也能完整體驗打地鼠遊戲的樂趣。



Game Over!
Press ENTER to restart

Score: 5

Time: 0s



操作與互動設計反思

相較於傳統鍵盤與滑鼠，音樂控制器提供了更具物理感的操作體驗，能提升互動的趣味性與臨場感。

但在實作過程中也發現，專用設備的門檻會限制使用者的參與範圍，因此設計上需考量替代操作方式的補充，讓互動性與普及性達到平衡。

這次的切換設計，正是希望在保留創意輸入裝置的同時，也讓一般使用者能順利體驗遊戲本身。

Score: 5

Time: 6s



03



graphic design

這是、我聽到她講的最後一句話
當時，我總以為以後時間還多
誰知這已是最後一次溝通

珍惜與長輩們相處的每一瞬間
不要等到失去再後悔

把
握
當
下

時報金犢獎

旺旺公益廣告設計獎

人圍

「乖乖，最近過得如何無？」

陪伴 是最長情的孝順

本系列設計以「孝親」為主題，靈感來自我對現代家庭關係的觀察與感受。

在這個步調快速的時代，孩子常忙於工作與生活，與家人相處的時間逐漸被壓縮。我以此為出發點，透過兩張對比照片呈現長輩的等待與晚輩的忙碌，試圖喚起觀者對親情的重視。

畫面左側為年邁長輩蒼老的雙手，傳遞出時間與思念的重量；右側則是年輕人埋首於鍵盤前的手，象徵著現代人奔波的日常。文字選用手寫風格，營造出情感真摯的氛圍，傳遞出「珍惜相處的每一刻，不要等到失去才後悔」的主題核心。

這組作品期望喚起觀者情感共鳴，思考在努力生活的同時，也不忘回頭看看最在意我們的人。

正想打字詢問她的近況
但卻突然想起她已不再我們身旁
正要活動的手指在那一瞬間定格
珍惜與長輩們相處的每一瞬間
不要等到失去再後悔

丁阿祖 最近身體怎麼樣了





元智資傳封面設計





設計原則 × 視覺元素

本次封面設計以「設計四大原則」為核心出發，延伸出四款不同風格的作品，分別對應平衡(Balance)、強調(Emphasis)、節奏(Rhythm)、統一(Unity)等概念。

我從最基本的設計元素出發——點、線、面、色彩與明暗，嘗試將它們與每一項設計原則對應連結，找出它們在視覺上的表現方式。

透過這五件作品，我希望建立一個系統性的視覺實驗場，也藉此梳理自己對「封面設計」與「資傳系精神」的詮釋與感受。

圖像構成 × 設計細節

本次封面設計共五款，每張作品對應一組設計原則與視覺元素，並以該元素為主體進行構圖。設計重點放在排版方式、視覺比例與構成邏輯，以下為各項說明：

Rhythm × Shape

方形規律排列並加入旋轉變化，讓畫面有流動與方向性的感覺

Rhythm × Line

線條的方向與間距重複排列，創造出有節奏感的視覺流動

Rhythm × Color

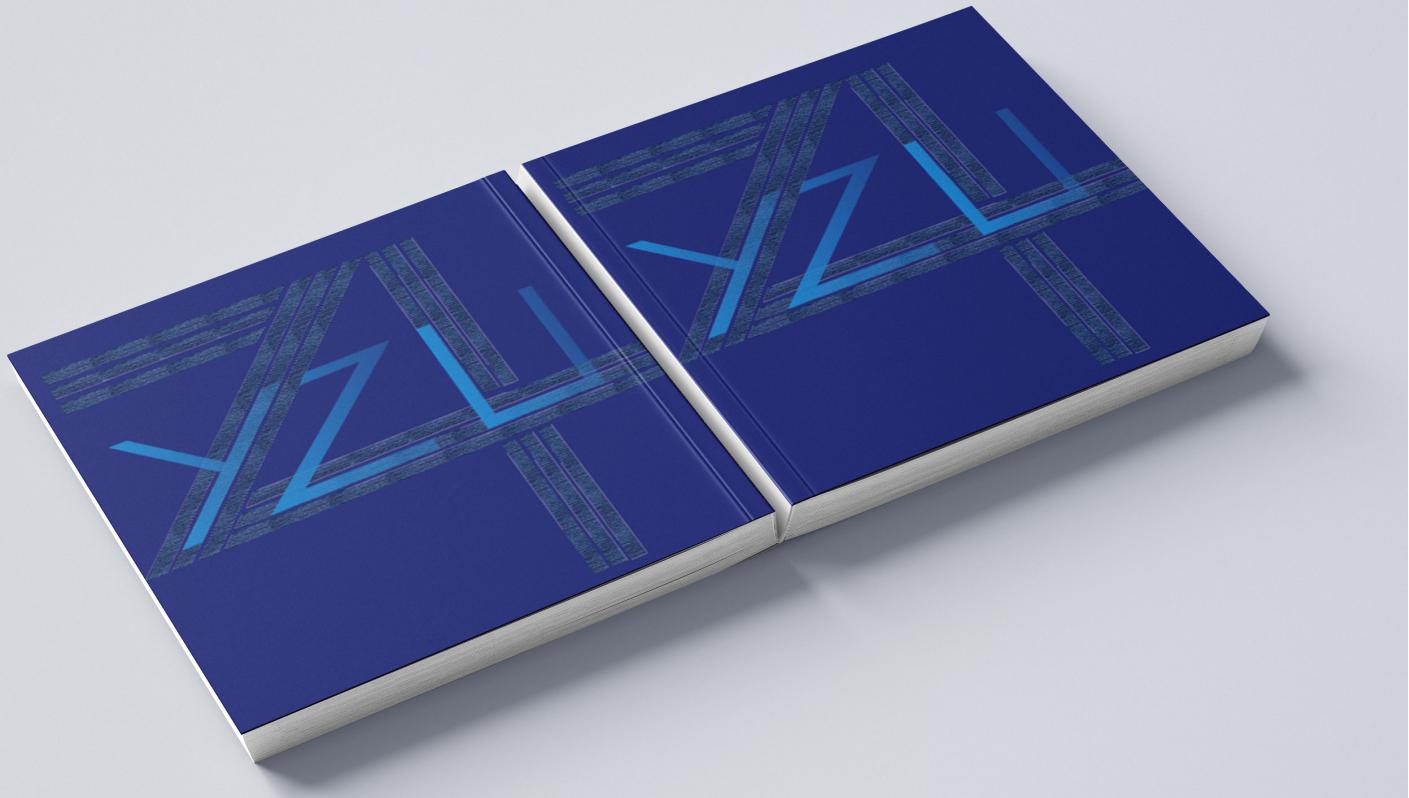
透過透明圓形重複堆疊，創造出柔和、具有節奏感的視覺層次。

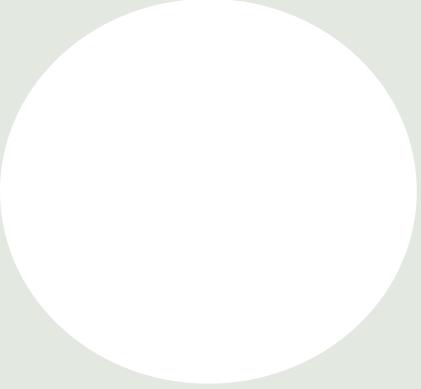
Unity × Value

用灰階與線條構成畫面，營造出統一且穩定的視覺結構。

Emphasis × Line

線條構成文字，透過線密度與結構強調文字，讓畫面重心聚焦。





Thanks for reading

聯絡方式

TEL : 0911-205370

MAIL : qwang205370@gmail.com