

中國文化大學

教師教學創新暨教材研發獎勵成果報告書

【教學創新暨教材研發獎勵成果報告書】

教學創新暨教材研發獎勵申請計畫：

【敷地計畫】

實施課程：敷地計畫

授課老師：張慕恩

1、計畫名稱

教學創新暨教材研發獎勵申請計畫：敷地計畫

2、實施課程、授課老師姓名

實施課程：敷地計畫

授課老師：張慕恩

3、前言

「敷地計畫」是透過對於基地的調查與分析來預測基地的潛力、並制定基地的未來的使用計畫及配置等之規劃過程。本課程的目的在於讓學生了解「敷地計畫」的基本意義、內容及操作，並期待學生在上完課後，具有處理大規模之景觀、建築群體的規劃設計能力。然而過去的課程多停留在敷地計畫的基本理論、環境調查的基礎方法的文本教學，然而在前幾年的教案操作上，發現同學對此課程興趣不高，但此課程卻又是高考建築師的必要科目，如以傳統教學方式，本人擔心反而容易造成反效果。所以想藉由本次機會，改變既定的思維，運用創新的手法在學生的期末作業上，增加學員自主學習的動力與興趣。敷地計畫是在基地上規劃人為構造物及土地利用的學問，也是建築及都市規劃上最重要的知識。本課程由淺入深地研析各單元，剖析敷地計畫的學理，並有系統的運用實例解析基地規劃之操作。教學目標為：

1. 敷地計畫與環境規劃之學理。
2. 教導學生分析基地規劃方法。
3. 藉由案例分析促使學生瞭解理論與實務狀況，熟悉敷地計畫之操作。

4、計劃特色及具體內容

傳統教學大多以教師為主要講述中心，並且受限於既定的教學材料；然而現代社會更重視培養學生「解決問題」的能力，能連結各知識領域，也強調學生主動參與。專題導向學習即立基於此，並有如下特性：(Krajcik et al., 1994)

1. 吸引學生專注在探究真實問題；
2. 學生最終能對此真實問題產出作品與成果；
3. 允許學生投入在探究中；
4. 讓學生、教師或有共通疑問的社會人士，一同合作解決問題；
5. 鼓勵學生使用認知工具。

本次課程計畫盼能讓學生學習了解：

1. 敷地計畫之構成與內涵。
2. 敷地計畫方法論
3. 敷地計畫方析方法。
4. 敷地計畫之應用。
5. 敷地計畫實例專題討論。

並在了解深刻後，運用課程作業及分組上台報告等方式，觸發學生小組溝通討論，達到學生自主學習的動力。然而課程的內容是死的，我們希望更進一步讓同學能把所學更進一步昇華，所以本計畫讓各組將所報告的主題轉成桌遊遊戲，怎麼深入淺出地把繁雜的敷地計劃規則，變成一般民眾都普及的知識與遊戲。

5、實施成效及影響

因本課程有校外教學戶外走讀的課程，需有部分時間至討論案例的基地調查體驗，天氣與疫情因素將影響本課程之操作。解決方式為時間調整。另外因為防疫之關係，同學至校外教學的路程需自行前往，建議學生做好自我防護。另期末桌遊發表與試玩的時間，可能會比較歡樂，建議教室以不吵到其他課程進行的空間為主。而桌遊的設計也因為各組所選的專題不同，設計難易度也相對不同，建議同學多利用課餘時間與老師討論。另因本堂課為周一早上八點的課程，部分學員的打混摸魚不來上課，使得分組出現嚴重問題，嚴重影響班上認真且願意學習的絕大多數同學。本課程也有加分作業，希望同學能夠在課餘時間，走出校園去參觀建築相關的展覽，並寫心得報告及附上票根，以作為學期成績的加分，讓同學能看看不同的建築世界。

6、結論

本次課程有確實經由敷地計畫的專業性課程內容給予同學基地分析的基礎認識，桌遊的設計過程及成果，將建築敷地的趣味帶給班上同學，並進一步將此趣味經由桌遊分享給民眾。在成果上，能看見學生在怎麼把所學的東西轉換成自己的東西，在轉換成別人能理解的東西，這方面才是作桌遊為期末作業的目的。

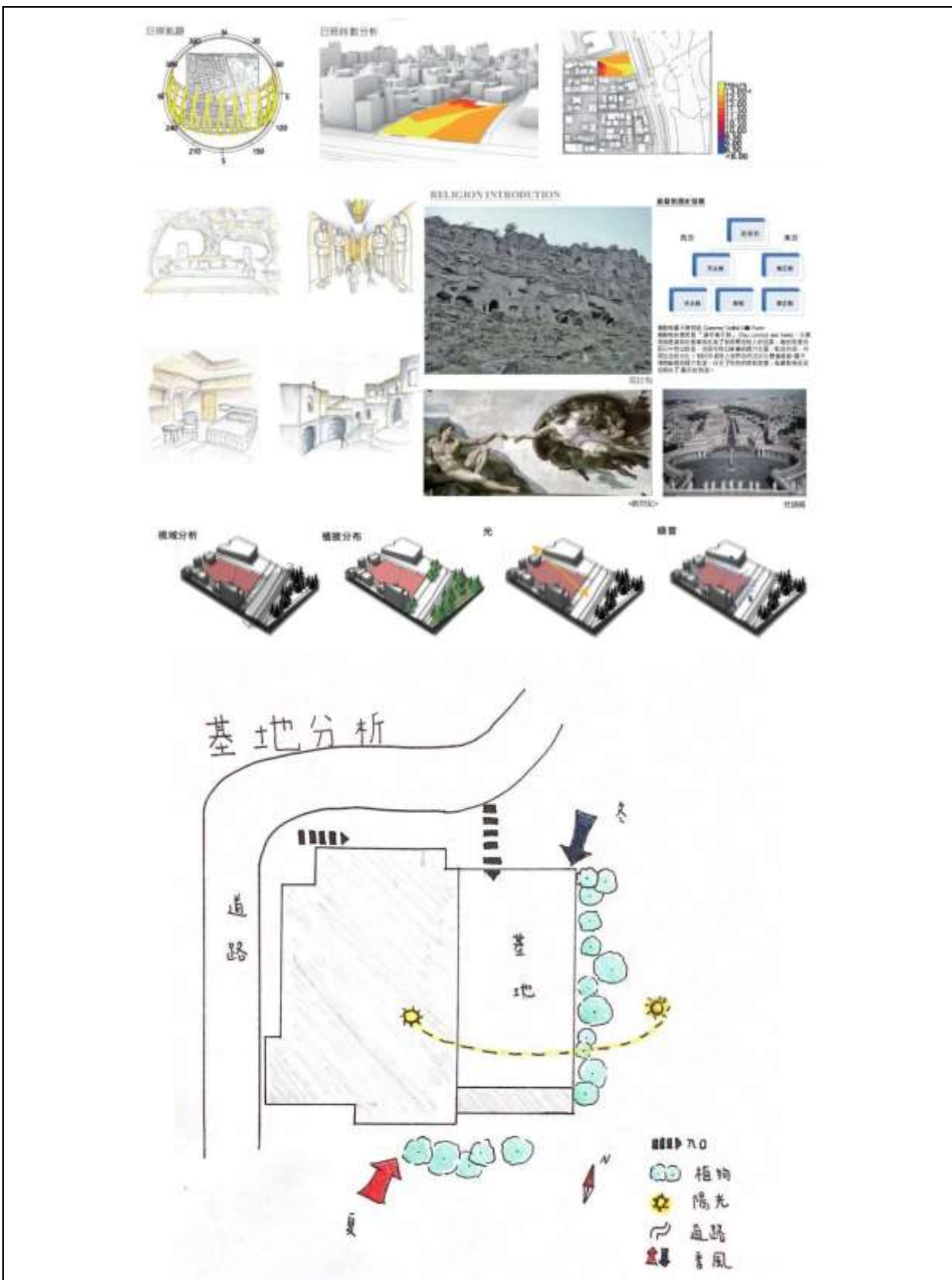
7、課程課表

6103 敷地計畫

- | | | |
|----|------------|------------------------|
| 1 | 2022/09/12 | 課程內容介紹 |
| 2 | 2022/09/19 | 敷地計畫概論與基本原理 (講) |
| 3 | 2022/09/26 | 敷地計畫程序、基地分析理論 |
| 4 | 2022/10/03 | 地表面以上之基地分析因素 (講) |
| 5 | 2022/10/10 | 國慶日放假 (講) |
| 6 | 2022/10/17 | 山地氣候與都市氣候 (講) |
| 7 | 2022/10/24 | 基地分析與使用計畫 (講) |
| 8 | 2022/10/31 | 土地敏感性分析容受力分析、適宜性分析 (講) |
| 9 | 2022/11/07 | 校外教學 (講) |
| 10 | 2022/11/14 | 基地整地與分級設計 (講) |
| 11 | 2022/11/21 | 住宅社區規劃 (講) |
| 12 | 2022/11/28 | 通用設計與街道及停車設計 (講) |
| 13 | 2022/12/05 | 地表面之基地分析因素 (講) |
| 14 | 2022/12/12 | 期末報告 |
| 15 | 2022/12/19 | 期末報告 |
| 16 | 2022/12/26 | 期末報告 |
| 17 | 2023/01/02 | 放假 |
| 18 | 2023/01/09 | 期末報告繳交 |

8、執行計劃活動照片

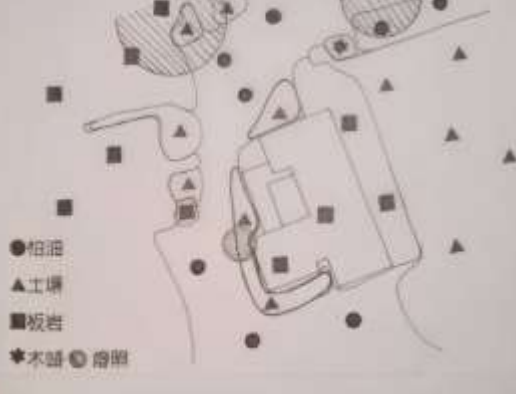
期中報告：基地分析



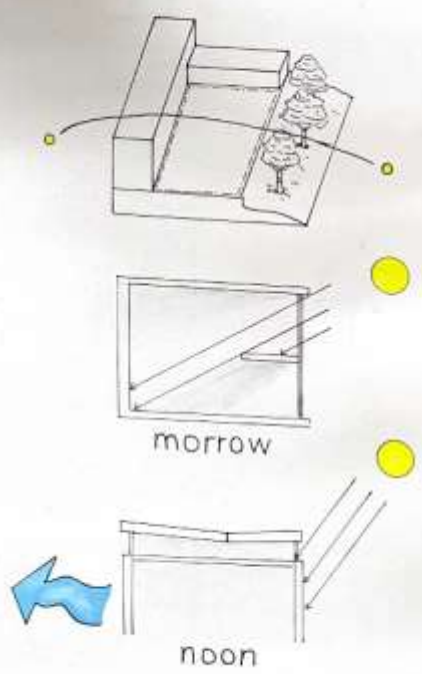
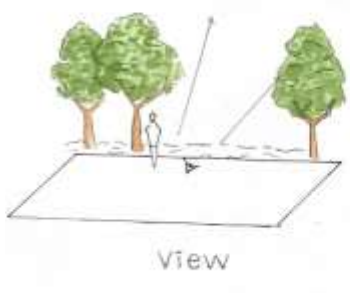
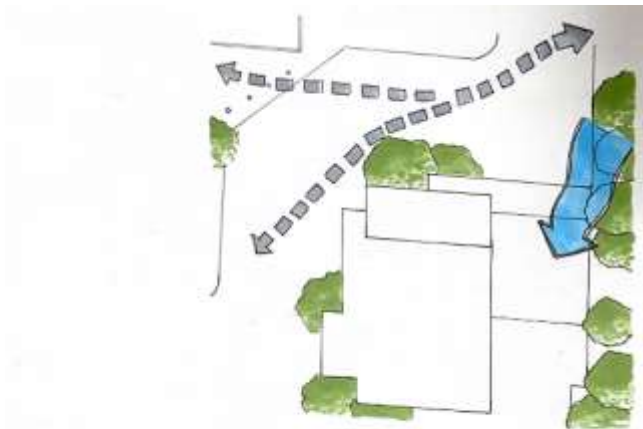
車流、人流、節點 1/300 ▲北 地勢、水流 1/500 ▲北

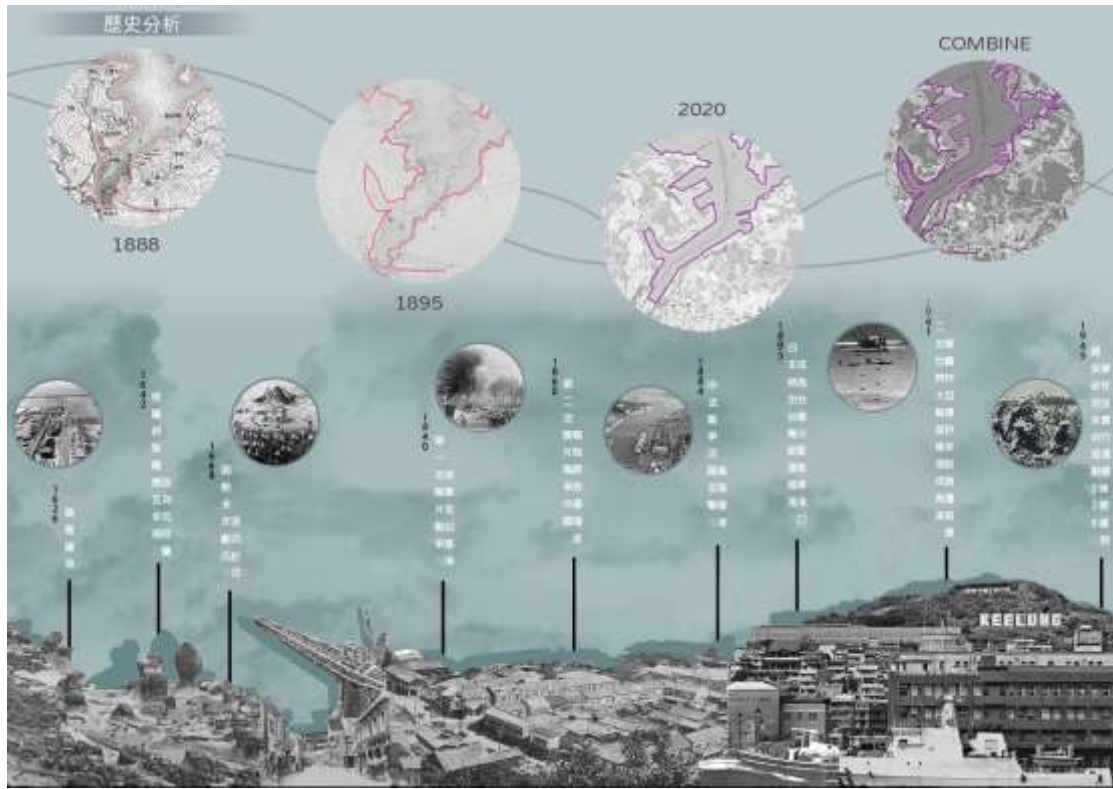


地質、燈照 1/300 ▲北



風向、植栽 1/500 ▲北





課程簡報：

城市設計
設計系列
第五章
為人所設計

主編：張景惠
主編：陳怡璇、陳怡璇
編者：張景惠、陳怡璇
2013.11.13

敷地設計
設計手冊

目錄

- 1. 為人所設計的城市設計一般原則
- 2. 人行道的設計
- 3. 樓梯
- 4. 步行環境的舒適性
- 5. 步行環境的標誌
- 6. 步行環境的標誌
- 7. 步行環境的標誌
- 8. 步行環境的標誌
- 9. 步行環境的標誌
- 10. 步行環境的標誌

為行人所設計的敷地設計
一般原則

1

人行道的寬度

根據《城市設計系列》第5章第5.1.1條

5.1.1 人行道的寬度應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

5.1.2 人行道的寬度應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

5.1.3 人行道的寬度應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

坡度

人行道的坡度應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

1. 坡度應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

2. 坡度應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

3. 坡度應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

室外樓梯注意事項

1. 樓梯的寬度應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

2. 樓梯的坡度應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

3. 樓梯的扶手應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

4. 樓梯的踏步應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

鋪面材料與設計

鋪面材料應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

1. 鋪面材料應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

2. 鋪面材料應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

3. 鋪面材料應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

邊角鋪面

邊角鋪面應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

1. 邊角鋪面應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

2. 邊角鋪面應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

3. 邊角鋪面應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

鋪面材料與設計

鋪面材料應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

1. 鋪面材料應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

2. 鋪面材料應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

3. 鋪面材料應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

標誌

標誌應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

1. 標誌應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

2. 標誌應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

3. 標誌應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

標誌

標誌應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

1. 標誌應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

2. 標誌應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

3. 標誌應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

標誌

標誌應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

1. 標誌應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

2. 標誌應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

3. 標誌應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

標誌

標誌應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

1. 標誌應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

2. 標誌應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

3. 標誌應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

有效閱讀

閱讀時間	可容納的人數 (人)	可容納的人數 (人)
30	1.0	8
40	1.0-1.2	8-8
50	1.0-1.5	8-8
60	1.0-1.8	8-8
70	1.0-2.0	8-8
80	1.0-2.5	8-8
90	1.0-3.0	8-8
100	1.0-3.5	8-8

開放空間的需求

開放空間的需求應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

1. 開放空間的需求應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

2. 開放空間的需求應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

3. 開放空間的需求應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

開放空間的特性

開放空間的特性應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

1. 開放空間的特性應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

2. 開放空間的特性應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

3. 開放空間的特性應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

社會的偏科分析

項目	數量	佔比
1. 步行	88	2.8%
2. 騎行	121	3.8%
3. 乘車	222	7.0%
4. 乘車	222	7.0%
5. 乘車	222	7.0%
6. 乘車	222	7.0%

社會的偏科分析

社會的偏科分析應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

1. 社會的偏科分析應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

2. 社會的偏科分析應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

3. 社會的偏科分析應根據其用途、交通量、行人流量、行人速度、行人安全等因素進行綜合考慮。

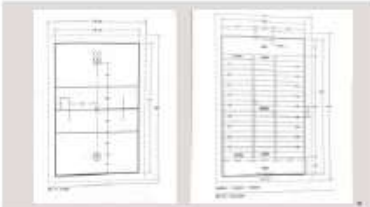
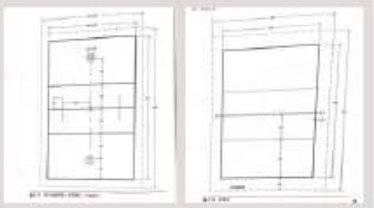
設備的大小尺寸

圖例：

- 1. 公園內設置之兒童遊戲設備之使用人數
- 2. 最高使用人數之配置
- 3. 遊戲場
- 4. 遊戲場
- 5. 遊戲場
- 6. 遊戲場
- 7. 遊戲場
- 8. 遊戲場
- 9. 遊戲場
- 10. 遊戲場
- 11. 遊戲場
- 12. 遊戲場

設備	尺寸	備註
1	1.5m x 1.5m	遊戲場
2	1.5m x 1.5m	遊戲場
3	1.5m x 1.5m	遊戲場
4	1.5m x 1.5m	遊戲場
5	1.5m x 1.5m	遊戲場
6	1.5m x 1.5m	遊戲場
7	1.5m x 1.5m	遊戲場
8	1.5m x 1.5m	遊戲場
9	1.5m x 1.5m	遊戲場
10	1.5m x 1.5m	遊戲場
11	1.5m x 1.5m	遊戲場
12	1.5m x 1.5m	遊戲場

設備	尺寸	備註
1	1.5m x 1.5m	遊戲場
2	1.5m x 1.5m	遊戲場
3	1.5m x 1.5m	遊戲場
4	1.5m x 1.5m	遊戲場
5	1.5m x 1.5m	遊戲場
6	1.5m x 1.5m	遊戲場
7	1.5m x 1.5m	遊戲場
8	1.5m x 1.5m	遊戲場
9	1.5m x 1.5m	遊戲場
10	1.5m x 1.5m	遊戲場
11	1.5m x 1.5m	遊戲場
12	1.5m x 1.5m	遊戲場



可及性與開放空間

可及性是什麼？

可及性 (Accessibility) 是指「所有的人」都能夠使用。這包括身體殘障的人、行動不便的人、老人、兒童、以及所有的人。可及性設計是為了確保所有人都能使用設施，這包括物理環境、信息、以及服務。可及性設計是為了確保所有人都能使用設施，這包括物理環境、信息、以及服務。

可及性與開放空間

開放空間是指公園、廣場、街道、以及所有的人都能使用的空間。開放空間是為了提供一個舒適、安全、以及健康的環境，讓所有人都能享受戶外活動。開放空間設計是為了確保所有人都能使用設施，這包括物理環境、信息、以及服務。

可及性與障礙的差別

障礙：指身體、感官、或智力上的限制，這些限制可能會影響一個人使用設施的能力。障礙是個人固有的，並且通常是永久性的。障礙是為了確保所有人都能使用設施，這包括物理環境、信息、以及服務。

可及性：指設計一個環境，讓所有人都能使用設施。可及性設計是為了確保所有人都能使用設施，這包括物理環境、信息、以及服務。



遊樂場所設計

設計遊樂場所時應考慮以下因素：

- 1. 遊樂場所應提供多種活動選擇。
- 2. 遊樂場所應提供多種活動選擇。
- 3. 遊樂場所應提供多種活動選擇。
- 4. 遊樂場所應提供多種活動選擇。
- 5. 遊樂場所應提供多種活動選擇。

遊樂場所設計注意事項
1. 遊樂場所應提供多種活動選擇。
2. 遊樂場所應提供多種活動選擇。
3. 遊樂場所應提供多種活動選擇。
4. 遊樂場所應提供多種活動選擇。
5. 遊樂場所應提供多種活動選擇。



遊樂場所地表鋪面

鋪面材料應具備以下特性：

- 1. 鋪面材料應具備以下特性。
- 2. 鋪面材料應具備以下特性。
- 3. 鋪面材料應具備以下特性。
- 4. 鋪面材料應具備以下特性。
- 5. 鋪面材料應具備以下特性。

鋪面材料	厚度	備註
1	1.5m	鋪面材料
2	1.5m	鋪面材料
3	1.5m	鋪面材料
4	1.5m	鋪面材料
5	1.5m	鋪面材料



第一目的性設計

設計遊樂場所時應考慮以下因素：

- 1. 設計遊樂場所時應考慮以下因素。
- 2. 設計遊樂場所時應考慮以下因素。
- 3. 設計遊樂場所時應考慮以下因素。
- 4. 設計遊樂場所時應考慮以下因素。
- 5. 設計遊樂場所時應考慮以下因素。

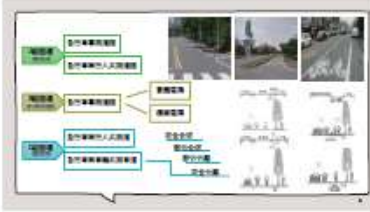


自行車道和多用途步道

自行車道和多用途步道的設計應考慮以下因素：

- 1. 自行車道和多用途步道的設計應考慮以下因素。
- 2. 自行車道和多用途步道的設計應考慮以下因素。
- 3. 自行車道和多用途步道的設計應考慮以下因素。
- 4. 自行車道和多用途步道的設計應考慮以下因素。
- 5. 自行車道和多用途步道的設計應考慮以下因素。





自行車道設計

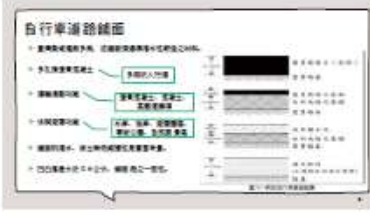
- 根據標準規定，單車徑 寬度應訂定為 1.0 公尺。
- 設計寬度之計算：設計寬度 $D = (R \times \cos^2 \theta) + 2P + 2T + 2L$ 。
- 根據不同標準之規定，最低設計寬度 2.0 公尺以上。

三種通行型態

- 連續、直線型：多用於人口稠密、汽車流量高之城市自行車道。
- 連續、彎曲型：多用於人口稠密、汽車流量高之城市自行車道。

多用途步道設計

- 自行車道、人行道應多與公共設施及公共空間結合。
- 增加步行環境的舒適性。
- 增加步行環境的安全性。
- 增加步行環境的舒適性。



排水系統及座椅

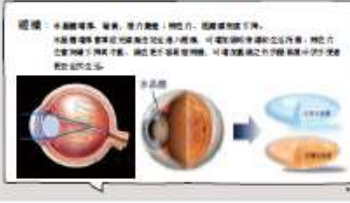
- 增加排水量，提高步行環境的舒適性。
- 增加排水量，提高步行環境的舒適性。
- 增加排水量，提高步行環境的舒適性。
- 增加排水量，提高步行環境的舒適性。

5 便利於高齡人口的友善環境

高齡人口的特徵

- 生理變化 (40 歲開始受到影響)

- 視力：年齡增長，視力變弱，辨別力、距離感均下降。
- 聽力：年齡增長，聽覺功能逐漸退化，容易聽不見。
- 智力：智力隨年齡增長，但仍有部分人會衰退。
- 認知功能：記憶力、判斷力、反應力均下降。



聽力

聽力：年齡增長，聽覺功能逐漸退化，容易聽不見。

聽力

聽力：年齡增長，聽覺功能逐漸退化，容易聽不見。

認知功能

認知功能：記憶力、判斷力、反應力均下降。

1. 在工具、器具上設計較大的把手。

2. 增加汽車座位的高度以方便出入。

3. 拓寬人行道，尤其是在轉彎處，為輪椅使用者提供更大的旋轉空間。

4. 在所在地區作以視覺上或光線上的變化，使空間更容易被使用者辨識。

5. 用較穩健代替欄杆和護柱。

6. 坡度地區增加扶手階梯，供日常訓練。

7. 用簡單易懂的方式傳遞訊息，如用圖化標示圖解說明。

為狗作的設計

6.

生活中的夥伴-寵物

隨著時代進步，在城市中飼養寵物的家庭越來越多，寵物的生活品質也成為關注點。其中專門為狗設計的戶外空間的場所，寵物公園的設置，在近年來也越來越普遍。



寵物公園需要的设计

1. 建議結合複式大及小型犬專用獨立區。



2. 將入口設置為第一的雙門系統，以所寵物進出。



3. 設計寬闊的場地供寵物遊玩，避免設計過多轉角處。

4. 入口處應靠近停車場或鄰近一般人行道，避免過多衝突。



5. 為寵物與寵物主人提供充足休息座位。



6. 寵物的尿袋對某些狗會造成不便，因此，在設計時應考慮設置一些大小便池，以方便狗使用，同時也能防止尿袋散落。

參考資料

- 1. 寵物公園設計參考
- 2. 寵物公園設計參考
- 3. 寵物公園設計參考
- 4. 寵物公園設計參考
- 5. 寵物公園設計參考
- 6. 寵物公園設計參考

thanks FOR WATCHING

期末桌遊報告：

第一組桌遊介紹

遊戲介紹

遊戲名稱：拍賣會 aka 有錢人的世界

遊戲人數：6~8人

適合年紀：15+

遊戲目的：在競標過程中了解哪處設施是為了什麼種類的人而設計

角色：小孩、青年、老人

內容：24個商品卡

規則：一人有2000元作為本金，每個商品起標價10元，出價高者得標，總分最高者勝利

計分：標入與自己族群相符的商品可得30分，其餘10分，寵物相關商品總分乘2倍

製作人名字與合照



陳雨蓉
陳紀威
陳顏琦



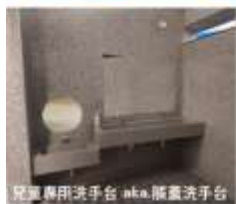
遊樂場-適合小孩



共享辦公室



棋類



兒童專用洗手台 nka. 孩童洗手台



兒童遊樂場地



GENTLEMAN
绅士

绅士是指那些具有高尚品德、优雅举止和良好教养的人。他们通常受过良好的教育，具有广泛的知识面和丰富的社交经验。在社交场合中，他们表现得体，待人接物彬彬有礼。他们的言行举止都体现出一种内在的修养和自信。

BEAUTY
美丽

美丽是指一个人外在的容貌、气质和举止所散发出的吸引力。它不仅包括五官端正、皮肤细腻等外在特征，更包括自信、优雅、大方等内在品质。美丽是一种综合性的体现，是个人修养和魅力的外在表现。

PHANTOM
幻影

幻影是指那些神秘莫测、难以捉摸的人或事物。他们通常具有超凡脱俗的气质，行为举止出人意料，让人捉摸不透。他们可能具有强大的力量或特殊的能力，但总是隐藏在幕后，给人一种捉摸不透的感觉。

DIVISION OF LABOR

姓名	负责内容
李小明	文案
张小红	设计
王大力	剪辑
赵美丽	配音
陈富贵	后期



LANDLORD
房东

房东是指那些拥有房产并将其出租或出售的人。他们通常具有稳定的经济基础和较强的社会地位。在租房市场上，房东扮演着重要的角色，他们的行为和态度直接影响到租房者的利益和生活质量。

SWAGGER
 swagger

Swagger是指一种自信、潇洒、帅气的举止和态度。它通常与个人的魅力和气场密切相关。拥有 swagger 的人往往能够吸引他人的目光，给人留下深刻的印象。

BOSS
老板

老板是指那些在企业或组织中担任领导职务的人。他们通常具有卓越的管理才能和决策能力，负责制定企业的发展战略和方向。老板的言行举止对整个组织的氛围和员工的士气都有着深远的影响。



VOLUNTEER
志愿者

志愿者是指那些自愿、无偿地为社会公益事业提供服务的人。他们具有强烈的社会责任感和社会公德心，通过自己的实际行动为社会做出积极贡献。志愿者的行为体现了社会的文明程度和人与人之间的关爱。

FOREMAN
工头

工头是指那些在建筑工地或工厂中负责管理工人和协调施工进度的人。他们通常具有丰富的经验和较强的沟通能力，是施工现场的重要管理者。工头的职责是确保工程质量和施工安全，按时完成各项任务。

WHITE
白色

白色是指一种无色、无味的物质，通常象征着纯洁、干净、明亮。在文化中，白色往往与高尚的品德和美好的愿望联系在一起。白色也是一种百搭的颜色，广泛应用于服装、家居和装饰等领域。



嚕嚕米逛大街

遊
戲
規
則



起始金額

- 每人4000#
(1000*2、500*1、300*2、200*2、100*5)

限速路段

- 3步以上步數-2
- 老人-1
- 小孩、動物-0
- 進入減速帶骰骰子才會扣步數

高速公路

- 動物+2
- 年輕人+4
- 動物遇到年輕人時，動物下高速公路
- 遇交流道時一定要下



老人 (三寶)

- 當老人停在年輕人或動物所在位置時，年輕人或動物往後退一步
- 限速路段步數要-1
- 超速只需罰錢，不需暫停

乖小孩

- 當老人「經過」小孩時，小孩往前步數+2 (扶老人)
- 限速路段不被限制
- 不得上高速公路 (沒駕照)

動物

- 在高速公路上步數+2
- 無視限速、加油站、命運罰錢項目
- 經過休息處需繳收留費-500\$

年輕人

- 在高速公路上步數+4
- 限速路段步數-2
- 過彎後暫停一次 (待轉區，高速公路除外)
- [不超速+待轉一次]，良好市民+100\$

遊樂園

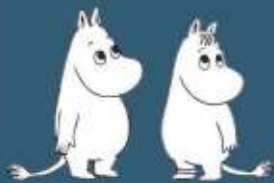
- 只有小孩可買
- 購買金額800\$
- 其他人過路費100\$

動物園

- 只有動物可買
- 購買金額800\$
- 其他人過路費100\$

加油站

- 加油站是國營，不能購買
- 小孩與動物不需加油
- 老人與年輕人加油費-100\$





第四組桌遊介紹



玩法介紹：

若翻到此牌，則需每個人輪流講出分別為1、2、3、4...字組成的詞彙

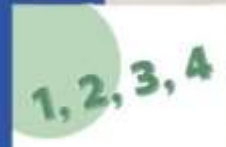
以右圖為範例：
第一位：房
第二位：木屋
第三位：建築物

最後一位未及時搶答的玩家便為本回合輸家



玩法介紹：

當沒有對應圖案時，則要趕快拍下這張卡牌最慢的人收下卡牌



如何計算輸贏？

在20分鐘的時間內，拿到越少牌獲勝！



最慢搶答

拍牌最慢

收下
卡牌



卡牌配置 (體驗版)
共18張 (正反兩面)



分工表：

陳源立	裁切剪版
管若庭	剪貼
方靖懿	製作插圖、簡報
李昕儒	找圖片
孫芷筠	遊戲構想+補其不足的圖片(大概有一半)+彙整卡牌成電子檔+拼貼卡牌(前一晚拿到手發現上下黏倒個)+帶遊戲(當天整組睡死只有我出席,打電話也叫下醒(ˊˋ))

小抱怨：每次問要不要討論都沒後續。最後一個禮拜我只好獨自一人頭腦風暴完後強行定案(感覺有組員到現在還不知道我們的遊戲在幹嘛(ˊˋˋ))。彙整卡牌那天我從凌晨一點半整理到早上七點半才睡，甚至都提前跟他們說了報告日期還是沒人出現(還好我當天凌晨一點半有去找若庭拿卡牌，否則開天窗)，組員真的要慎選o_o(大一的時候女生們都會做事，不知道這次發生什麼)總之感覺幾乎都在做@_@ (但我覺得製作桌遊當期未報告真的很有趣!)雖然這次我扛比較多，但他們確實也有做一點事，所以沒有想要讓老師當他們的惡意，只是覺得他們如果跟我拿一樣的分數，我心裡會不平衡(ಠ_ಠ)

最後，給慕恩老師拜個早年，祝老師**新歲常樂，萬事順遂，樂事鑄鈞，兔年大吉(づ▽づ)**

第五組桌遊介紹

遊戲目的

先拆垮對手的家為獲勝

遊戲規則

這個遊戲分成進攻牌與防守牌

防守牌共有大門、房子、監視器、縮小的街道

大門：可以防止小偷進入

房子：防止槍破壞監視器

監視器：防止撬鎖器

縮小的街道可以防止車子進入

進攻牌共有槍、撬鎖器、車子、小偷、都更

槍：破壞監視器

車子：破壞房子

撬鎖器：破壞大門

小偷：可穿過縮小的街道（至下一個區域）

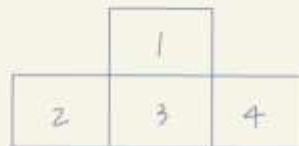
都更：可破壞縮小的街道

遊戲準備

1.雙方先從牌庫中抽五張牌

2.再從牌庫隨機抽取四張防守牌放置1234區域

3.猜拳決定攻擊順序



遊戲開始

可分為為攻擊、防守、棄牌三個行動，每一回合可以選擇一個方式行動

每回合結束需將手牌補至五張

攻擊：運用自己的進攻牌去攻擊對方區域的防守牌（必須先攻擊1號才能攻擊234號區域）

防守：運用自己的防守牌彌補被對方拆掉的區域

棄牌：捨去一張牌至棄牌堆，從牌庫抽一張新牌

遊戲結束

講對方的1234區域內所有牌全數拆除及獲勝



第六組桌遊介紹

敷地計畫桌遊報告 第三組 基礎設施

成員

陳 倫
陳 愷
陳 翌
蕭 盛

規則說明：

- 1.限制四人遊玩
- 2.總共有四種組合，每個人抽六張設施的牌，不能看，蓋在自己週邊的土地上。
- 3.從起點開始擲骰子，走到自己的土地可以翻牌，別人的不行。
- 3-1重複走到自己的領地無效果
- 4.經過原點加（5）分
- 5.其他三個角為機會跟命運
- 6.走到那邊下大雨被淹死了（停一回合）
- 7.分數不倒扣

機會與命運牌

- 1.指定一個人換一張牌（順、逆）*4
- 3.指定跟別人換一張牌*2
- 4.指定跟人換組合*2
- 5.隨即跟別人換組合（順、逆）*2
- 6.自己的牌正的變負的*2
- 7.加5分，扣5分*5
- 8.遺蓋著的可以全翻開*2

如何勝利：

- 勝負：
- 1.弄到自己的組合獲勝
- 2.分數100

牌數：36張

- 雨水花園+5分
- 綠屋頂+3分
- 透水鋪面+3分
- 污水下水道+2分
- 中水系統+2分
- 滯留池+1分
-
- 廢水-3分
- 淹水-5分
- 重金屬-3分
- 暴雨-2分
- 地下水污染-4分
- 硬鋪面-3分

組合：

- 組合A：雨水花園、雨水花園、透水鋪面、污水下水道、硬鋪面、硬鋪面
- 組合B：綠屋頂、綠屋頂、中水系統、廢水、廢水、硬鋪面
- 組合C：雨水花園、綠屋頂、透水鋪面、透水鋪面、透水鋪面、硬鋪面
- 組合D：雨水花園、滯留池、重金屬、暴雨、硬鋪面、地下水污染（開局隨機抽）

- 陳名倫：底座製作、PPT、拍攝
- 陳奕澄：組合牌、遊戲牌製作
- 蕭駿盛：道具製作
- 陳文羿：機會命運卡牌製作

遊玩過程紀錄

第七組桌遊介紹



目錄

- 第一節 遊戲資訊
- 第二節 遊戲簡介
- 第三節 遊戲目標
- 第四節 遊戲配件
- 第五節 遊戲規則

遊戲資訊

適用年齡：8歲以上
適用人數：1-6人
遊戲時間：10分鐘

無敵難度：●●○○○
 策略成分：●●●●○
 玩家互動：●●●●●
 遊戲難度：●○○○○

遊戲簡介

在這款遊戲中，每位玩家將扮演棋類者，去破壞對方建築。

玩家可以扮演修復者或重疊者去維持景觀穩定，避免破壞者去破壞景觀達到遊戲勝利，除非你被壓碎破壞者！

留意小心了，可能有海狗會藏在玩家當中——

遊戲目標

身分為破壞者時，在最後投票階段避免被推翻。

身分為修復者時，在最後投票階段沒法拆出破壞者。

身分為干擾者時，只跟破壞者不能拆出，但你自己被拆出仍算獲勝狀態。

遊戲配件

遊戲配件如下：

- 9張角色卡
包含1張破壞者、4張修復者、4張重疊者。
- 1組積木
約需10種積木。
- 9顆骰子
- 9個杯子

破壞者

負責破壞中央景觀積木，忌破壞其他景觀者因為獲得勝利。

當非破壞者投出其非破壞者一詞時，可指定一名非破壞者於遊戲已為障礙成為干擾者。

干擾者

負責干擾破壞者作其下列行動，以夠夠破壞者行其。

作為破壞者，當非破壞者投出其非破壞者一詞時，有機會將其非破壞者擁有權變成為非干擾者。

修復者

負責修復被破壞之中央景觀積木，忌拆出破壞者。

當非破壞者投出其非破壞者一詞時，可指定非破壞者於遊戲已為障礙或自行在遊戲基礎上被壓碎。

重疊者

負責重疊被破壞之中央景觀積木，並找出破壞者。

當非破壞者投出其非破壞者一詞時，可指定非破壞者於遊戲已為障礙。

遊戲規則

遊戲開始前，根據玩家人數拿取一張站牌者以及補足人數的棋碼者，每人抽一張角色卡後確認自己的角色定位並面朝下放在桌上。

隨著組合球到橋木位置中央，每人拿一顆骰子及棋子搖動，確認面向角點數後畫在橋木旁邊，以便其餘玩家可以看到。

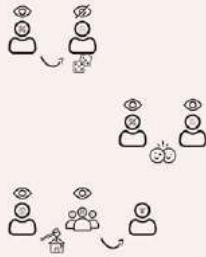


選擇一名玩家擔任主持人，幫忙喊口令。遊戲進入施工階段，執行動作時間約10秒。

- “施工申請開始”
- “現在時間1點，請點數1的玩家靜靜行動，倒數10..9..8...請閉眼”
- “現在時間2點，請點數2的玩家靜靜行動，倒數10..9..8...請閉眼”
- “現在時間3點，請點數3的玩家靜靜行動，倒數10..9..8...請閉眼”
- “現在時間4點，請點數4的玩家靜靜行動，倒數10..9..8...請閉眼”
- “現在時間5點，請點數5的玩家靜靜行動，倒數10..9..8...請閉眼”
- “現在時間6點，請點數6的玩家靜靜行動，倒數10..9..8...請閉眼”
- “施工結束請靜靜，靜靜聽人說話了，請大家討論並找出破壞者”

施工階段分為三種情況：

1. 靜靜的維護者只有自己一人
可以拿着一位維護者的骰子點數或學習自己角色定位去更新中央圖表。
2. 同時靜靜的維護者為多數
無法有任何動作，彼此對視一笑。
3. 破壞者靜靜不是有幾人一起呼喊
並從設置中央圖表。若破壞者靜靜有其餘維護者同時靜靜，可指定一名維護者將其處為共犯，即干擾者。

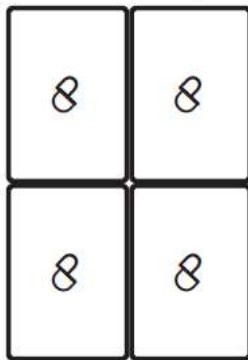


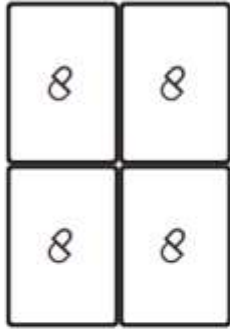
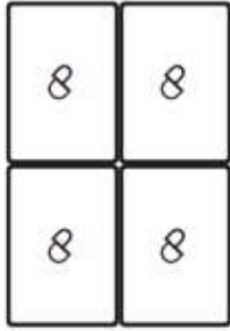
施工結束時，大家靜靜開始討論各自晚上做了什麼事，此時想說什麼都可以，但沒辦法將牌子及角色卡直接揭露自己身分。

整數區，設置話語可，討論到各自有聲音開始找證據破壞者是誰。此時若有干擾者，干擾者可跳出來攪亂風潮，將其結尾讀者將字頭轉內自己。



簡報到此結束
謝謝聆聽





加分報告：



感知現場 建築 X 藝術跨界展

建築二 B021 [REDACTED] 喬

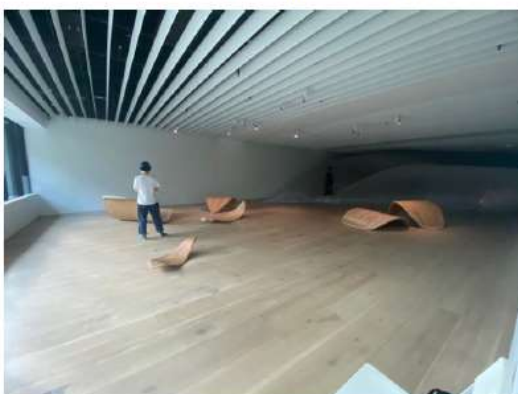
在一開始，引導員讓我們由一個旋轉樓梯入場，並且一次只能有一人在樓梯上，這個樓梯給人的感覺就是越上越陡峭，且在梯面上的縫隙也越來越寬，從平穩到謹慎的體驗。

而上樓後映入眼簾的是一個似蛹的空間，我們必須從中間的小縫進入參觀。



進入到「蛹」裡面後，是一個光線不充足且陰暗的空間，地面散著葉子狀的木板，我也嘗試著坐上葉子去感受空間，可以搖晃，很像一個充滿白霧的河流，葉子承載著人們漂流，是一個很神秘的感覺，無法很清楚的看到空間外的人（會有模糊的影子）。

這是空間內唯一光源在外部的樣子，也是同樣的木板，但坐上去是完全不一樣的感覺，被包圍著、沈浸在似雲的小區域，是蠻特別的體驗。

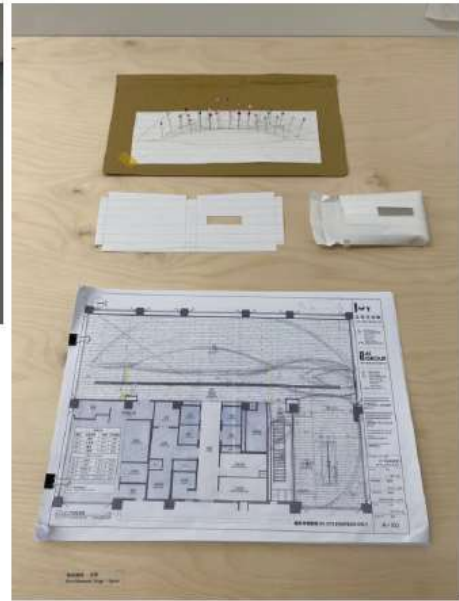


「蛹」外的空間相對通透、明亮的區域，反面的葉子像是茶几一樣擺放著，展覽並沒有說明這個空間的寓意，但我認為是與蛹內做對比，當人從蛹內鑽出來的時候，就像蝴蝶羽化的過程，從暗到明、從被限制到開闊。

展覽的最後，是一區展示整個設計發展的空間，包含平面圖的模型，以及



「蛹」的形狀是怎麼拉出來的，在觀察這些圖面中，你會發現建築師的圖面跟自己的沒有太大的區別，隨手拿起的紙張、普通的鉛筆、簡單勾勒出的形狀，但就是這些看似樸素的東西在創作者刻意的安排下，轉化成令人驚艷的作品。



這次展覽帶給我的感覺與以往大不相同，我不再是遠遠的觀望那時間與地點都觸不可及的作品，而是用自己的五官去感受它的當下，讓它帶領著我去認識這空間想帶給我的感受。

2022 建材展_12.8.四-12.11.日

時隔一年再次來到南港展覽館，有別於去年的走馬看花，今年在有限時間獲取大量資訊，收穫豐富，唯一可惜的是，同樣沒能聽到週六的演講。

一入場，遼闊的空間、各式的建材映入眼簾，又把我給震懾一番，不知該從何逛起；深吸口氣、呼出，左轉吧！

不曉得是否穿的正式過頭，今年沒有一位參展人員，在第一時間認為我是學生，反倒猜測我是正在執業的建築師、建商再找材料，只好尷尬的表示自己是學生，來此參觀學習；並且多數的廠商，都非常積極地推銷自家的產品、樂於回答我的疑問；其中印象深刻的是鐳鋒企業，一家做智慧建築方面的公司，在知道我是學生後，非但沒有一臉浪費時間的表情，還細心地拿出所有 DM，一一為我介紹展示的大樓對講機、居家監控等功能作用，讓我充分了解智慧建築的運用廣泛與科技進步。

另一個引起我注意的是一家做鳥害防制的公司，因為他的展區放了有趣的東西，看起來像是倒放的二極體，於是上前詢問，才了解原來那是放在屋簷防止鳥類停留的物理方法之一；防鳥網也有學問，一般菱形狀的網子容易纏繞鳥類的翅膀，關於這個我倒是有經驗（自從爸爸在家後院牽了一張網子，三天兩頭就會卡一隻可憐的斑鳩，為了解救他耗費我一番功夫），因此針對不同鳥類做不同的方格網目是相當重要的細節；另外還有化學處理方式，但通常不推薦，除非想省錢，畢竟化學塗料效果較差，每隔一段時間就得重新塗一次。

由於時間有限，在四樓展場用心聆聽後，回到一樓已經沒時間悠閒散步，飛也似的疾走於通道，即便有興趣也快速瞄兩眼離開，如果能重來，我寧願慢慢欣賞到最後一刻……





北美館 校外參展心得 / 數地計畫-加分作業

B1409467-陳建立



北美館參展心得

主題：在夾縫中行走-

從1960年代之後，藝術不再迎合所謂的「古典學院派」作風，而是屬於表達與追求自我風格，更將藝術創作成為「自己」獨有的風格特色，為此1960年代也是當代藝術的濶幅，展覽用這夾縫中行走成為70世紀中葉國內外之藝術家，將他們的作品呈現於展覽中，以「行走」、「點」、「線」、「繞道」、「離徑」等作為展現概念的核心，邀請觀眾一同走進藝術家豐富的創作空間。

中國先秦古典文學詩人屈原經典作品《離騷》中寫道：「路漫漫其修遠兮，吾將上下而求索。」意思是前方的路途雖又遠又長，但我不會不顧地上天下地去探索與追尋。筆者認為屈原在《離騷》中的這段話似乎帶着這地處現實的藝術家們，在長遠地對藝術的追尋與探索中，從前踏踏地進且而進，但不妨礙藝術家們對自己的熱情與追求。與專術術地於自己的腳下，而「路」也得是自己的「雙腳走出來的」，雖然在過程中也許會「跌撞」或是「繞道行走」，不停的試錯、失敗、再跌倒或再站起，但這些經歷都是在行走間獲取的經驗與養分，或許這些藝術家們正藉着與我們表達「人生在世亦是在夾縫中求生存」，而藝術家們以關注的意志去實現自身以及藝術創作的獨尊更是顯而易見。

蕭柏文影射的



「我的材料」- 張維展個展

出生於1988年的藝術家，以世界各地的「民間故事」作為創作的靈感，製作成紙張工藝以及黏土雕塑等並展現於觀眾的視野。此次的展覽主題《我的材料》以東南亞民間故事《亂世媽呀》為主題創作。其故事的大致內容為，亂世為了逃過與賊匪果實，使用技術使水中的鱷魚折成一系列危險過河。

作者從小受到民族文化及民俗藝術及工藝的影響，因此作品中圍繞著將材料中的動植物展現其民間故事的戲劇性與張力，展現配合著象徵是透過深遠的聲響音樂、強如身體其體態，更能感受到藝術家想表達其作品本身的故事性。

我們都知道各國的民間故事皆有著相似性，例如眾所周知的西方童話故事《小紅帽》，與華人文化中的民間故事《虎姑婆》和北歐的會咬的成癡貓和老人專吃小孩小孩的「Krampus」有著由同工之處，這也顯示了民間故事皆有著世界性與地方性的特質。而藝術家張維展透過展現出《亂世媽呀》故事的時候，同樣也加入了台灣民間神話的特色，使故事及其故事角色設計的核心更為立體豐富。而展覽中的立體紙張藝術可見精緻的工藝凸顯了藝術家其擁有生動的想像力，也顯故事的神祕性更加耐人尋味。



《我的材料》/ 張維展個展



而我印象深刻的是《結構研究》作品-

《重二》是《從圓》所發展出一系列探索聲音、聽覺、音樂與表演之間可能性的作品，從圓形將聲音作品連同聽覺和裝置展出。聽覺可見藝術家將直笛拉長、拉曲、塑造成有如任何一個的樂器。本次展出的《結構研究》是這系列最平的作品，由兩名身穿藍色的演員演奏，樂器則是由科學生及科學文專課取而來的圓形樂器與折線圖所構成。吹奏出來的聲音並不悅耳，彷彿人與人之間溝通的障礙，即便如何費力去吹奏樂器，吹奏出來的聲音仍舊不成調，像在聽而聽不見，《結構研究》凸顯生活中的矛盾，以複雜的聽覺與音樂表演呈現科技體制與生活的矛盾、詩性的聽覺層層無形的壓力。

瑪：#藝術家聲援來自你我部經歷過的直笛課

1900-1930年代在德國興起青年復興運動，希望透過大量音樂和樂器，帶領年輕人遠離城市區的腐敗，藉由聲音與樂器運動等。重新建構德國年輕人的價值觀與身份認同，而提供建設與容易學習的直笛，便在其中扮演了要角。隨後在希特勒青年團中，直笛更成為主要的音樂教育方式，甚至影響我們的小學音樂課至今。



《我的材料》/ 張維展個展



臺灣藝術啟蒙的時代：

北美館中所展出共有9個不同主題的展覽。其中在「旅途-新虛與藏作品展」裡可以看見不同時代的藝術作品相互交錯著展出，臺灣日治時代的美術啟蒙導師石川欽一郎與三宅克己，他們在臺創辦了臺灣水彩畫會，並因此影響了許多臺灣前輩藝術家，例如邱盛雅、藍藻漁以及徐志聖等人認為日治時期產生的臺灣水彩畫藝高潮，對臺灣美術史的發展影響深遠。

展覽中還有兩位美術啟蒙導師石川欽一郎與三宅克己的水彩畫作，細膩的美感也反映了當時日本美術教育體系中「寫生」的主張風格，也因此深深烙印在臺灣美術史的發展脈絡，並且在之後的整個時代中，臺灣藝術家們陸續致敬，雖然只是短暫的，但亦是點綴了臺灣美術史，使之更加富有故事與深度。



作品照片- 北美館參展心得



END