

中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵成果報告書

壹、計畫名稱

以CDIO結合SDGs之公共藝術理論與實踐

貳、實施課程、授課教師姓名

建築及都市設計學系/建築與公共藝術、劉惠芳

參、前言

「台灣大學生就像一群死木頭」...過去台灣教育像工廠，一個模子標準化，大多數人認定的成功只有一條路：考上好學校、找到好工作、賺到好多錢，考試教育以填鴨式作答和分分計較的輪迴，箝制孩子的學習動機，也造就了一代代在學校時提不起學習熱忱、進入社會後又對工作麻木無感的「無動力世代」。

天下雜誌¹第 685 期

傳統教學現場，確如天下雜誌所描述「...學生就像一群死木頭」的窘境；為改變填鴨式教育模式與提高學生學習動機進一步達成聯合國 SDGs 教育提升的目標，本計畫採取 Design Thinking + CDIO (Conceive- Design- Implement- Operate；構思-設計-實施-操作)，專題式課程設計與規劃，引導學生思考、設計、實施、運作，培養學生專業與實作能力。

此外，在教育部（2013）10 公布的人才培育白皮書中，提及培育優質創新的人才為教育整體發展之願景，更以「轉型」與「突破」為主題，強化學生之競爭力；同時，面對世界局勢快速的變化，聯合國提出 17 項永續發展目標

（Sustainable Development Goals, SDGs），其中 SDG4「優質教育」目標，即明列，確保有教無類、公平和高品質的教育，讓全民皆享有終身學習的機會，亦指希望人們能接受公平且良好的教育，以及提倡終身學習。本計畫將謀求與學校(聖心高中)相互合作，透過 CDIO 多元創新策略，提升學生學習動機，並且讓大學與在地中學連結，發展夥伴關係。

1

「台灣大學生就像一群死木頭」 108 課綱能拯救「無動力世代」嗎？_天下雜誌 685 期 2019-11-05
<https://www.cw.com.tw/article/5097562>

本提案將以建築系大三選修課程－「建築與公共藝術」進行 CDIO 專題教學，以 SDG 為操作主題，結合在地中學夥伴關係，培育學生整合專業知識與實作能力，期能啟發學生學習動機與興趣，學習如何學習（learn how to learn），培養構思與團隊合作能力，讓學生瞭解建築專業背景在公共藝術領域的發展潛力，同時引領學生學習與動手做的經驗，培養學生做中學(learning by doing)，以一學期的時間，讓學生從瞭解建築基礎環境的問題與需求，構思題目並定義問題，完整經歷 CDIO 流程，整合知識、進行實作與完成專題。

肆、計畫特色及具體內容

一、採用 CDIO 教學模式

CDIO 做為教學培育架構與模式，其 12 項標準是直接參考產業界需求，對照波音公司和美國工程及技術教育認證委員會(Accreditation Board for Engineering and Technology, ABET)的標準 EC 2000 所制定，培育學生四大能力主軸，包括(1)系所專業知識與能力；(2)個人能力與態度；(3)人際溝通能力；(4)理論與實務的整合實踐。讓學生以真實世界的產品或系統為主題，經歷構思、設計、實施、運作的過程，從中掌握紮實的基礎知識，構思並設計新的產品或服務流程，同時能夠進行實施及運作，培養學生學用合一的能力。

二、引導學生專題連結 SDGs 目標

2005 到 2014 年是「聯合國永續發展教育」的第一個 10 年，之後可持續發展教育（education for sustainable development，簡稱 ESD）也持續發展，聯合國指出，可持續發展教育(ESD) 是 2030 年可持續發展議程的關鍵要素。其目標構成了教育可持續發展目標 SDG 4.7 的具體目標之一，也是實現所有 17 個可持續發展目標的驅動力；可持續發展教育使每個人都能夠做出有利於環境完整性、經濟可行性和為今世後代建立公正社會的明智決定。它旨在提供應對可持續發展挑戰所必需的知識、技能、態度和價

值觀。2019 年聯合國宣布 2030 年 ESD 主要方針，包括 ESD 可以透過批判思考與脈絡分析，讓大眾更理解 SDGs 間的連結與競爭關係，也讓學習者取得平衡的行動方式。2017 年聯合國發布報告，把 ESD 與 SDGs 放在一起討論，指出要支持世界邁向永續發展，公民基本核心能力包含：系統思考能力、預估能力、建立基準能力（Normative competency）、策略能力、合作能力、批判思考能力、自我覺知能力、整合解決問題能力等。ESD 裡重要的概念是「複雜性」，也就是沒有標準答案。系統思考、批判思考等都是重要教學目標。

本課程將引導學生在操作 CDIO 過程，以環境社會與文化永續發展為核心精神，進行專題探討。

三、與中學結盟連結，做中學(learning by doing)

CDIO 原本即屬系統操作學習過程，本計畫進一步與中學結盟，讓大學生規劃設計專題主題內容與方向後，帶領中學生一起探索可能性，在過程中學習，建立信心與成就感。

四、以中學校園作為教學實踐場域

承上，本計畫專題以永續為主題，以校園作為公共藝術設置場域。休課學生將在中學校園在老師的導引之下，帶著中學生一起操作校園內的公共藝術提案工作坊。

本學期計畫實作課程除原高中工作坊形式進行外，進一步帶領學生藉由桌游 CDIO 設計，將公共藝術法令流程與實務帶入學習與知識建構；各項操作經驗，對未來課程規劃具有高度參考價值，以下章節對實施成效進行說明。

伍、實施成效及影響（量化及質化，且說明是否達到申請時所期之學習目標與預期成效）

一、透過與高中生公共藝術設計實作，進行弱弱教學，提升學生專業自信

1. 透過本次建築實構教育與校園環境調查體驗活動之結合，給予學生具有趣味性的建築學科認識和適當的升學關懷輔導，建立 SDGs 環境共生價值觀。引導學生與高中生共創，提升其對社會環境之貢獻，增進創造力、自信心與競爭力。
2. 由校園環境的調查活動、校園規劃設計、實際模型及基地模手作、建築與公共藝術創作等互動課程，建立團隊活動、溝通對話、建築及都市設計的專業討論及多元學習。運用各樣精心設計的活動產生正向的環境價值觀，培養自我校園生活圈的認同，發展內省能力，並於課程融入未來精進的方向指引，專業知識的增進機會，增加學生廣度視野與深度知識。
3. 課程執行結果，學生反映不一(滿意度與投入程度調查於下一小節說明)。

二、 透過結盟共學與做中學提升學生對於空間感知能力並提升創作樂趣:

校園空間探索與SDGs空間提案

1. 聖心女中實作部分:透過大師作品走讀，引導學生練習概念圖繪製，並將大師作品進行轉化設計。針對這一部分許多學生未如前一議題表現突出，許多學生也表示，不容易操作。
2. 文大校園部分:利用期中報告機會，帶學生利用大賢館屋頂(太陽能光電板下方)進行空間與 SDGs 議題探索，並進行桌遊試玩；操作情形與各組投入狀態有正向關聯。多數學生表示，透過遊戲對公共藝術法治流程更為熟稔。

三、建構學生建築與公共藝術知識地圖:以 CDIO 帶入桌遊設計，帶領學生深入理解公共藝術法治與實務

讓學生將公共藝術法治與實務帶入桌遊設計，同時透過期中報告試玩，讓各組間孰悉不同議題與內涵。透過學生互評與共玩進一步修正原設計提案，完整經歷 CDIO 歷程。

四、邀請業師分享公共藝術與日常生活連結實務

邀請業師針對友善遊具設計及影像創作說明內涵，成果呈兩極化反應(調查情形於下一小節說明)。業師分享與公共藝術創作間關聯與課程規劃對學生而言需要知識地圖指引。

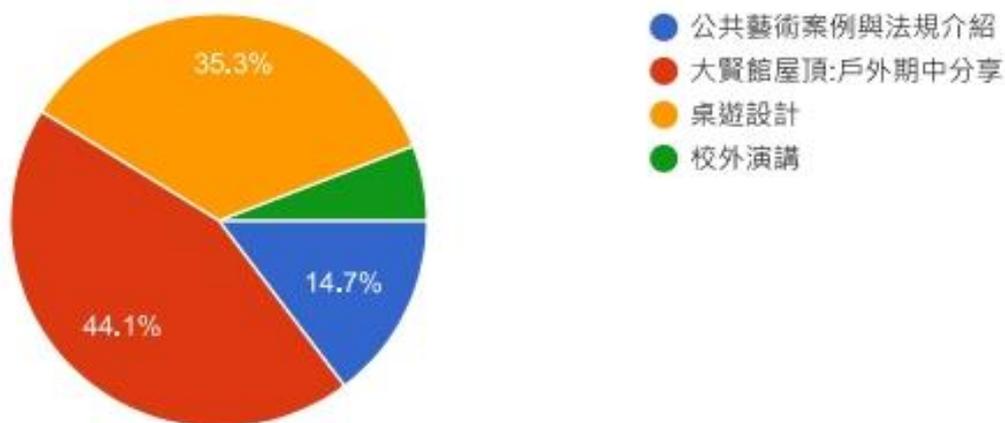
五、以 SDGs 為教學核心協助學生建立「空間理解」、「設計思維能力或特定的設計思維習慣」、「空間創作與表達能力」、「系統思考能力」、「策略能力」、「合作能力」、「批判思考能力」、以及「整合解決問題能力」。

六、期末問卷調查顯示，空間走讀觀察及學長姐分享對設計方法學習對學生而言最有感

針對本學期各教學主題設計，透過學期末問卷調查，了解學生學習狀況。本課程修習人數 44 人，問卷填答人數 34，作答人數達 77%。調查結果如下：

針對本學期課程印象最深刻的部分

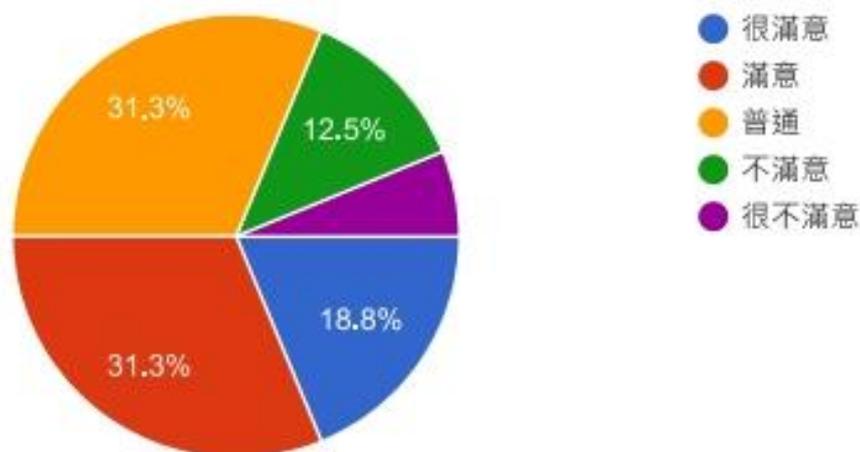
34 則回應



問卷顯示學生對大賢館屋頂戶外教學(44.1%)、桌遊設計(35.3%)及公共藝術案例與法規介紹(14.7)印象最為深刻。

聖心高中工作坊部分: 滿意度

32 則回應

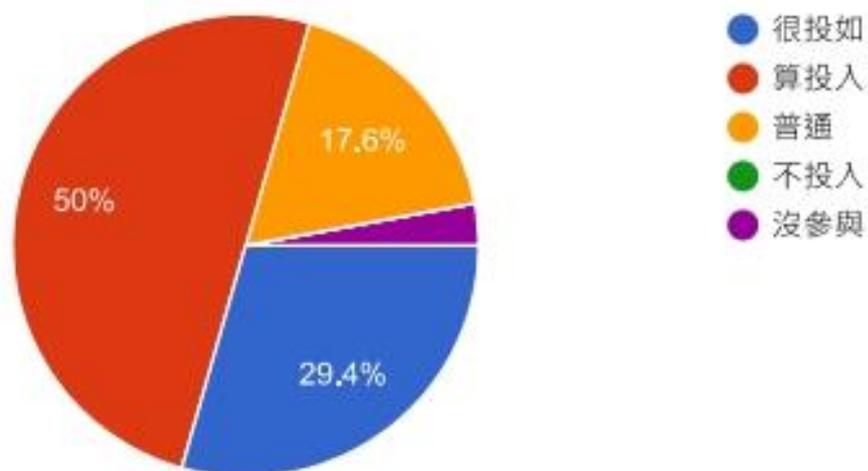


聖心高中工作坊工作滿意度部分，滿意及普通各佔 31.3%，很滿意 12.5%；值得注意

的是不滿意與很不滿意的達到 18.5%。探究原因，主要是距離與時間因素，對學生不友善。

聖心女中工作坊:自評投入程度

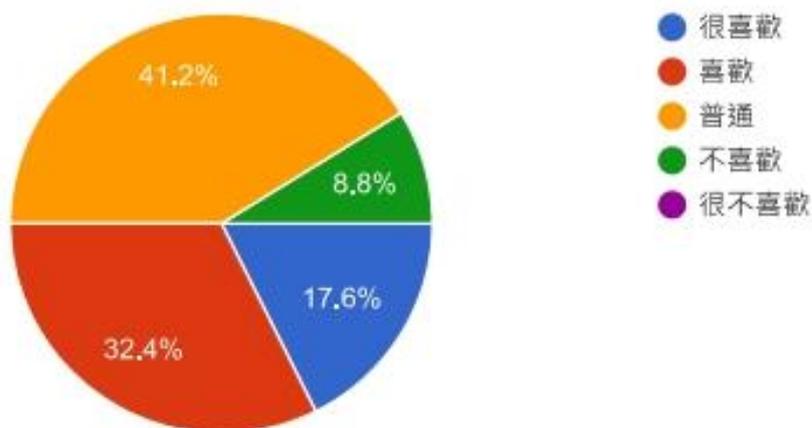
34 則回應



透過交叉分析發現，本題不投入與沒參與的學生與前一項不滿意與很不滿意呈現高度關聯，顯示投入程度與滿意度呈正相關。

戶外教學滿意度

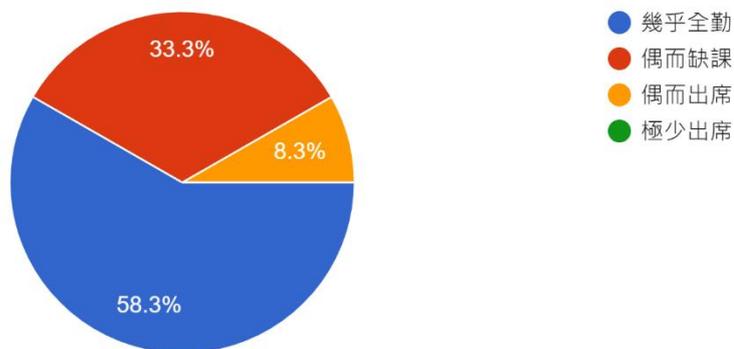
34 則回應



教學現場學生投入度極高，與問卷情形有顯著出入。

個人本學期出席率

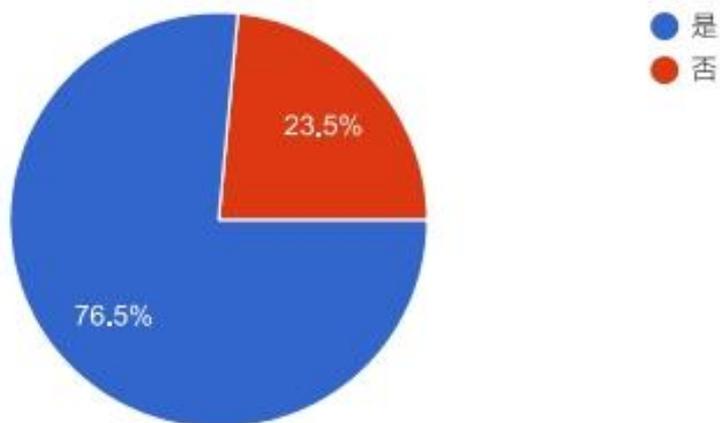
36 responses



本問題設計主要為了解問答者的出席情形，以了解問卷的可信度。問卷結果顯示作答學生多數為全勤(58.3%)或爾而缺課(33.3%)，出席率低的作答者約占 8.3%。

你覺得透過桌遊是否可以提高學習興趣與效果?

34 則回應



七成六以上學生認為桌遊設計與桌遊進行有助於提高學期興趣與學習效果。

陸、結論

本計畫執行，從學生平時作品與期中期末報告看來，教學成果有具體成效，然，仍有諸多值得進一步探究與深入操作的環節，諸如空間探索與業師演講分享是否有機會更進一步與實作課程結合，讓觀察探索與交流有進一步操作公共藝術設計的可能。

在課程進度規劃上，配合業師時間有時與授課主題間有時間差，是否因此產生學生在知識建構上的時差或不連續撞狀態，還有待觀察釐清；但爾後業師演講規劃若能與課程緊密搭配或可收更大效益。

此外，在設計概念轉化上，許多學生也面臨困難。多數學生可以進行細部觀察及描繪，但在轉化為空間設計上，仍需要進一步引導；這樣的引導需要生活體驗及大量案例與經驗分享討論。在 CDIO 操作上，多數組別學生可以透過課程進度引導進行專案修正，但對較高出席率之組別而言，則有明顯落拍與落差。據此推測，CDIO 操作成效與學生出席率有高度相關。

另外，本課程學期中後期有十多位低出席率學生，經交叉比對，這十多位學生與建築設計(二)高缺席學生名單高度吻合，顯示有相當比例的學生在建築設計學習上呈現較消極的態度。如何提高學生的出席率及出席學生的參與率，也是未來教學現場待解決的議題。

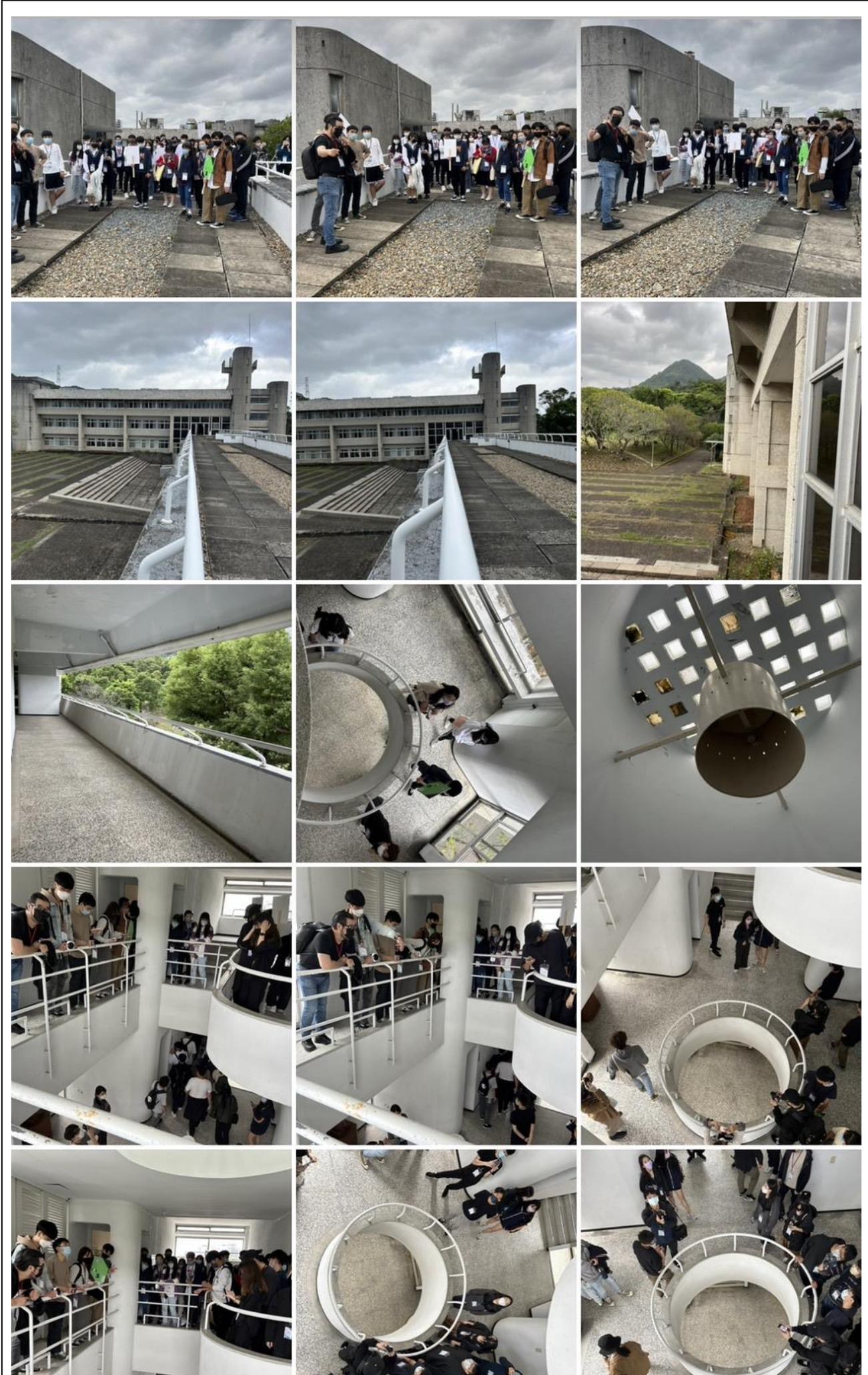
整體而言，透過期中及期末報告及設計課程的表現，可以看到學生在公共藝術專業認知上的進步。高中工作坊因距離等因素影響前任意願，學習成效也因此打折扣，如何因應校外教學可能帶來的負面衝擊，也是課程規劃層面亟需考量的重要因子。

柒、執行計畫活動與相關作品照片

1. 聖心高中工作坊/校園走讀









2. 校園空間探索與 SDGs 空間提案



Silent Disco

主要是希望營造渲染出歡樂的派對氣氛
沒有高分貝人的噪音
提倡靜音環保以維護環境品質
卻又能營造出極具意義的體驗式互動
當你想聽音樂時,就戴上耳機選擇音軌
就可以和旁邊的朋友們一同跳舞
而如果想和朋友或陌生人聊天
只要簡單的拿下耳機,就可以馬上開始聊天了

靜音環保

體驗式



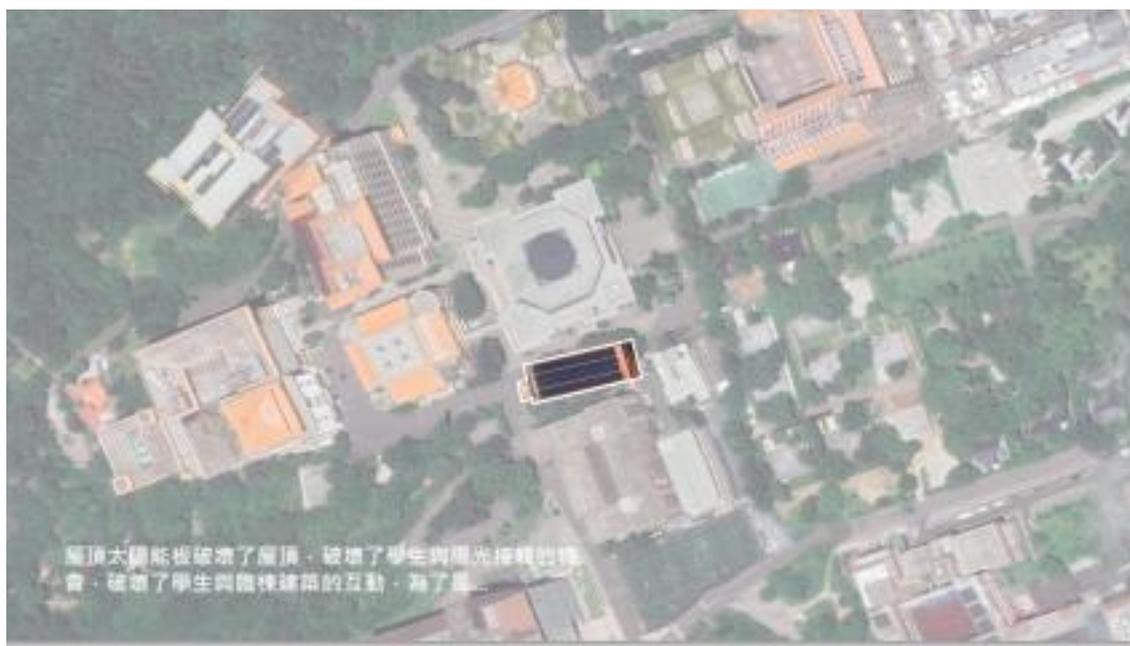
由於地點是在學校 無論是何種活動
都必須注意上課時間、宿舍等因素
因此我認為無聲派對中「靜音環保」、「體驗式」的概念 是一個適合在學校中的方式

大賢館屋頂空間相當足夠 加上設立太陽能板的遮蔭 形成一個半戶外空間

我希望能利用【電影院】的機能
提供學生休息的地方
也能成為學校中一個有趣的空間!



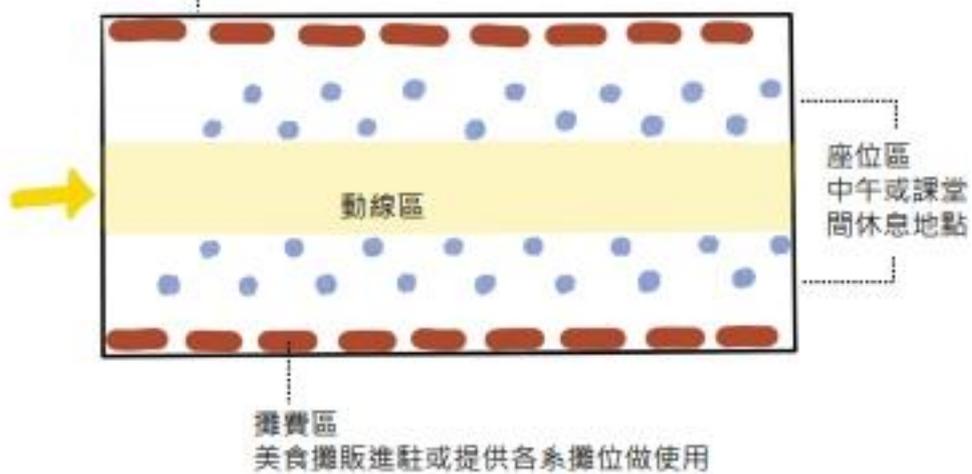
利用太陽能板的間距 擺放不同的布幕



屋頂太陽能板底層空間活化。



設置簡易投幣式飲料機



- 採用連續折板的屋頂形式：部分屋頂面積可以使用折板屋頂，考量天氣原因。折屋面還使得光線得以從屋簷側面進入，大幅提升了屋簷下的採光條件。
- 結合太陽能板節能環保，做到可持續發展。



屋頂綠化

- 在屋頂平台置入綠化，考量學校天氣原因，可發展屋頂綠色草坪或一些生命力頑強的植栽。



屋頂綠化

- 在屋頂平台置入綠化，考量學校天氣原因，可發展屋頂綠色草坪或一些生命力頑強的植栽。





ROOF REUSE PROGRAM



選擇不太穩定 社會創設了
環境後等你們不同的屋架植物
列個小節需要與你們
樓

選擇露天屋頂空間

大賢館屋頂閒置空間利用計畫 蘇啟華

基地為太陽光板底下的閒置空間，可以用作農藝學及生態園藝學
為的植物園或生態池。選擇種樹和種植物，去選擇透過太陽光
板轉傳的漫射光以及隔開山嵐霧的噴霧剛好最適合耐陰植物生長。
除了耐陰植物，還可以設立水景養蠶室，創造農學院的新式空間。
平時同學在課餘人觀察，種樹的市場服務在收成之後也可以讓
作學校活動的職業植物擺設。



屋頂休憩空間

- 課間去處
- 中午休息
- 無山上宿舍學生小睡
- 屋頂咖啡廳



在有頂樓的情況下，
增設基礎設施，使他
需要使用的同學更為
方便，在有需要時便
路申請，並以電子簽
到想敬為責任追究依
據。



大賢頂樓還有一缺點，就是難以抵達。現在
的學生即使一層樓也難得走上去，電梯延伸
至四樓並設立休閒位置區能吸引空家學生進
入。



3. 桌遊設計與试玩









4.演講分享



捌、附件

學生桌遊設計



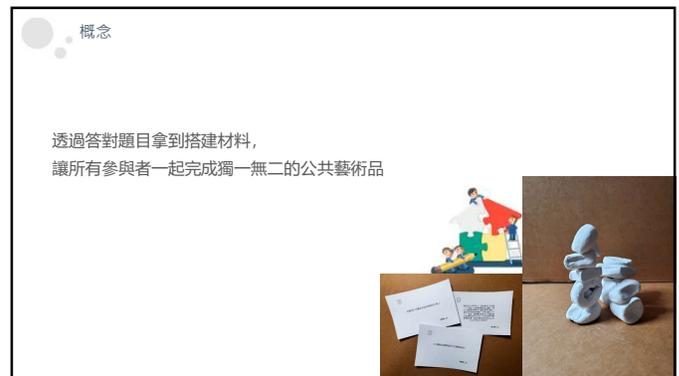
1



2



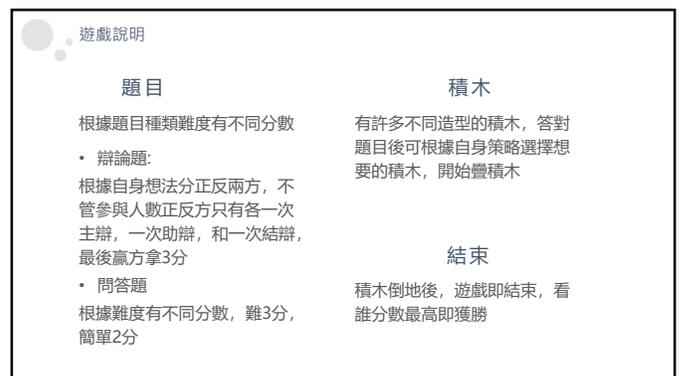
3



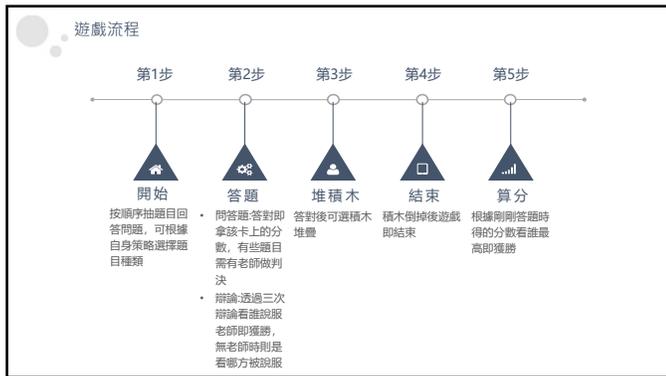
4



5



6



7

第三部分 PART 01

試玩心得與精進方案

8

試玩心得問題與解決

- 還蠻有趣的，能聽到對於公共藝術的不同聲音和想法，也能複習，不過希望問題能有更明確答案，這樣才能自己玩~
- 很好玩，看大家辯論很有趣，但覺得辯論時間很長但分數卻不高，本來想說選辯論題是為了追分數，但分數卻只有3分。
- 堆積木方式很創新，也可以藉此更了解公共藝術，不過希望問題可以更多元化。
- 積木疊樂的玩法蠻有趣，只是有些問題有太深度，會讓答題者回答不出來，感覺可以讓問題答案變得開放一點。

精進方案

- 讓問題有明確的答案以防因不確定性而讓得分有爭議，像是將題目改成選擇題等等。
- 根據題目種類和難度將得分拉開，例如辯論勝方拿5分，敗方因有參與而得2分，以防有人覺得麻煩而不想參與，然後選擇題答對拿1分
- 增加一些好疊的積木，怕玩家疊得太挫折

9

第四部分 PART 01

心得與結論

10

課堂心得與結論

- 需要花時間和精力去想去看，而不是單方面吸收公共藝術，使每個人都能更了解公共藝術。
- 我覺得能設計一個桌遊很酷，就像蓋房子一樣~想法>設計圖>蓋出來
- 公共藝術平常較少接觸到的，雖然在生活中能夠常常看到，但是沒有深入了解過，在課堂上學到了很多，也更深入的了解公共藝術。
- 在過程中有了解到公共藝術的流程，也透過桌遊去認識到更多的作品，也蠻有趣的

結論
透過製作公共藝術相關桌遊讓我們知道公共藝術的各種面向，與不易，而且因為都是自己摸索，所以印象尤其深刻，可以寄很久~

11

建築與公共藝術課桌游設計

遊戲名-審駁閣 @ JACKmasterdeul

組員名稱/分工

組員	分工
王凱強	卡牌製作
周佑燦	排版
沈柏岳	簡報製作、宣傳
杜星臨	班代、設計
金炳周	卡牌製作
王士存	出土
呂紹安	遊戲試玩

12

遊戲名-審駁閣 ㊟ JACKmasterdeul

遊戲類型-陣營、心機、邏輯、推理

基地背景-由人數決定基地規模。
例:5人遊玩基地A、7人遊玩基地B。

支持方-推動公共藝術。

反對方-因各種原因，阻止公共藝術

遊戲用道具:
會議成員投票指示物
會議結果投票指示物
角色卡
基地卡

13

遊戲勢力分別

支持方: 推動公共藝術

建築師-作為本案建築師，洞悉人意，認清那些人反對公共藝術之設立，除了正義魔人學者以外。

藝術家-藝術家，知道合作的建築師及沒良心建設公司是那些人，卻認不出誰是誰。

公眾-樂見其成。



14

遊戲勢力分別

反對方: 阻止推動公共藝術

正義魔人學者-理念不合的正義魔人學者覺得自己才是對的，建築師不知道他為反對方。

沒良心建設公司-混淆藝術家的認知，只想獲利。

派蚊婆日報記者-擁有將建築師拉下台的利益共同體。

風向鍵盤俠-不知道誰是誰，為反對而反對
台灣刁-我就不喜歡><<



15

遊戲流程

階段1: 準備階段

- 1.依照人數準備角色卡、基地卡
- 2.玩家抽取角色卡、不能公開
- 3.整備遊戲道具
- 4.全體閉眼
- 5.除了風向鍵盤俠以外的反對方，睜眼互相認識。
- 6.建築師睜眼，除了正義魔人學者以外的反對方，豎起大拇指讓建築師確認。
- 7.藝術家睜眼，建築師和沒良心建設公司豎起大拇指讓藝術家確認。
- 8.開始遊戲



16

遊戲流程

階段2: 開始遊戲

- 1.隨機指派玩家為主席。
- 2.依人數需求指派玩家
- 3.所有玩家匿名投票，支/不支持這場會議。
4. (1)投票為不支持，則不進行會議，並輪替主席；若連續不進行會議5次，反對方獲勝。
(2)投票為支持，則進行會議。(會議結束，輪替主席。)
- 5.由公審委員，進行會議。匿名投票過/不通過會議。
(支持方只能選通過，反對方可選擇，通過或不通過)
- 6.會議結果只要有一張不通過，則視為會議不通過；會議不通過3次，反對方獲勝。
- 7.會議通過3次，派蚊婆日報記者可發動技能，經由反方討論，若指認出建築師，反對方獲勝。
- 8.會議通過3次，建築師沒被指認出，支持方獲勝。

17

心得與結論 一致好評

金炳周:雖然剛開始接觸，遊戲規則對我來說有點複雜，好玩!

呂紹安:這個遊戲啊，極度挑戰人心險惡的程度，好刺激啊!

王士存:經過這次桌遊，讓我們了解到，要使公共藝術立案，除了在法規與設計不簡單，也常常敗在人意上。戲如人生，衰吃不一

周佑熾:我覺得遊戲本體是好玩的，但遇到很雷的隊友的時候，就算原本是會贏的局，還是會輸，差評

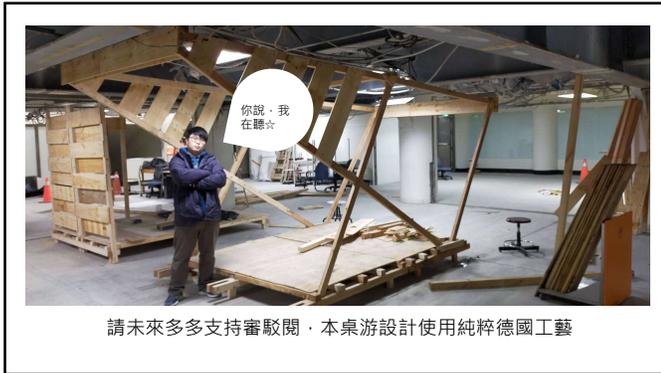
王凱強:我覺得這個遊戲非常好玩，讓我們了解到公共垃圾推動的難易度，及慎選隊友，很吃隊友的運氣，不好吃

杜班代星露:這遊戲的運氣成分太高了，Messi給這遊戲阿根廷的正讚

沈怡岳:好玩嗎?



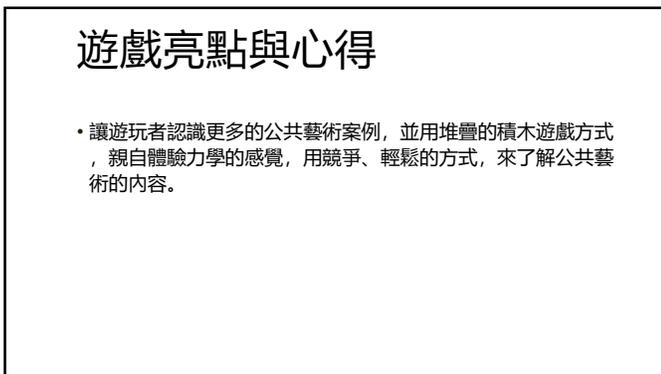
18



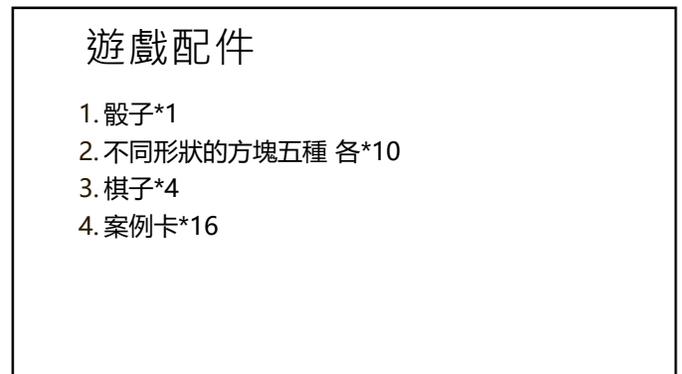
19



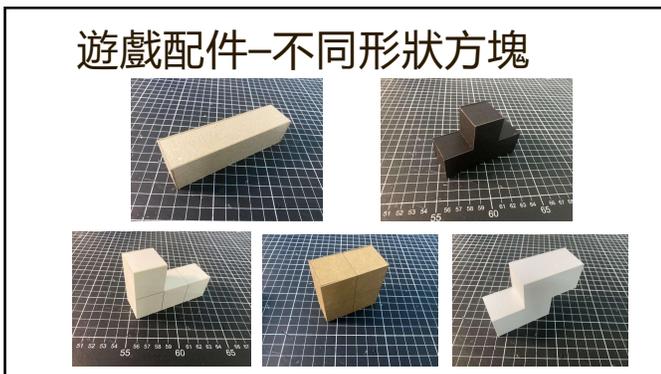
20



21



22



23



24



《Bospolder Fox》

藝術家霍夫曼提出作品《Bospolder Fox》現身在荷蘭鹿特丹西區Bospolder區。狐狸探頭入了城市裡，就像鹿特丹的居民大多來自其他地方，在城市中尋求更好的生活。因此，鹿特丹必須對大自然、新來的居民和新視野保持開闊的心胸。



《鎮園》

CLB Architects建築師事務所設計的裝置藝術《鎮園》，以主動以及被動的方式給使用者創造不同的體驗感，成為社區參與和藝術表達的場所。常用於表演和展覽，可以激發使用者的創造力。



《母親》

泰特美術館外面的大型雕塑名為「母親」，由美國女雕塑家 Louise Bourgeois 殘酷、可怕的外表，其實背後卻代表了母親溫柔的心。而歐陸則代表了 Louise 從事城市規劃的母親。



《大地之子》

在中國瓜州紅山峽隔壩中有一個與自然融為一體，名為《大地之子》、長15米的巨型嬰兒雕塑。由清華大學美術學院畫家張雲在2016年3D打印而成。怪人與嬰兒象境人物融入自然母親的懷抱，具有震撼的視覺效果和生命力。

25



《小黑》

南科管理學院把這4800年前的大鵬化石以「台灣第一大黑一隻家犬」的構思創作了相關的公共藝術，並將之命名為「小黑」。



《蔣松文化人面陶偶》

蔣松文化人面陶偶出土於道縣遺址，是博物館典藏的代表性文物之一。展現蔣松文化人在立體造型上有相當成熟的技术。



《靜獸之聲》

長約100公尺的「靜獸之聲」(最高處3公尺)為低溫造型鋼構雕塑。設置於基地平台連接處，使用分段組合而成的鋼板 鋼製作，像是一行行翻轉地景與水平線 隱形文字書寫。



《三角龍》

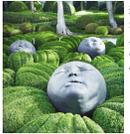
作品以逆時鐘與化石拼圖組合而成。除表達古生物考古時間回溯的本質與工作方法外，亦希望觀者能對這個世界勇於質疑、勇於逆向思考，保持對自然科學的好奇之心。

26



《人面手》

高達 5 公尺，沒有什麼特別的意思，也沒有想傳達什麼訊息，單純想要放置一隻奇異的人面手來給路人觀看。



《情感花園》

這些圖像由西班牙著名雕塑藝術家 Samuel Salsedo 設計，位於法國 Les Jardins d'Étretat 花園位於諾曼底。每個果面神有不同的表情去表達人內心的情緒。



《心跳》

法國藝術家 Charles Peillon，將我們日常所見卻從不留意的事物進行改變。如同震盪的心臟一般。試圖適應性與現在重新接軌。也讓參觀者得以重新看見倫敦生活的美好瞬間。



《Fuck the World》

Falkholt 的一幅壁畫，描繪了一個勃起的藍色陰莖作品採用了人類的行為，考慮人們為什麼如此沮喪。它"和"性是如此重要，但它總是太顯而易見而無法討論。

27

遊戲配件-案例效果卡

- 1.指定某人退一層 *2
- 2.指定兩人退一層
- 3.抽到的人可以自由放一塊積木
- 4.選擇其中一層之一塊未被堆疊的積木做移動，在連結的路徑上可往上一層，若未連接則倒退一層
- 5.往上一層*2
- 6.自己與指定一人向上一層
- 7.其他人向上一層
- 8.下回合骰子數為(抽卡者決定偶數或基數者)給予同一種積木兩個做堆疊
- 9.效果抵銷卡(可以無視其他卡效果)
- 10.暫停一回合
- 11.再抽一張
- 12.自由移動上下層的某一格*2
- 13.大家退回起點

28

遊戲流程

1. 依範圍內，猜拳決定後順時針，每個人依序擲骰子。
2. 依序放置自己抽到的方塊，可與別人交疊。
3. 自己的棋子每一回合只能上一層，但無法跨越他人的棋子，可以阻擋。
4. 第四輪結束後，猜拳決定，贏者先抽出案例效果卡並執行。
5. 依序至誰先上第8層獲得勝利。

29

期中試玩心得與精進方案

- 期中遊玩時，遊戲效果不佳，導致難以抵達第八層
- 精進方案: 加強遊戲案例效果卡功能，使得遊戲能加速

30

工作分配

- 遊戲設計：陳冠庭
- 道具製作：廖崇凱、張佳翰、林鈞翊、林靖翔
- 資料收集：陳冠庭、廖崇凱、張佳翰、林鈞翊
- 案例卡排版：林鈞翊
- 報告製作：林靖翔
- 卡片製作：林靖翔

31

期末桌遊報告 公共藝術



32

組員名稱/分工

組員	分工
許榮閔	製作簡報/桌遊
李翊維	製作簡報/桌遊
林思佳	製作桌遊
高培儒	製作桌遊
陳威碩	桌遊前製



33

桌遊設計概念

許多公共藝術品，後續缺乏維護管理、風格和環境連結低等問題，過去頻傳爭議，這些用公帑設置的藝術品淪為棄子，令人惋惜，故設計一款桌遊，帮助大家認識公共藝術。



34

遊戲說明 遊戲介紹：似是而非 憶世界

分兩種卡牌：記憶題、是非題

是非題：

當翻到是非題時，需選擇O或X。

答案為O：得20分

答案為X：將正確答案唸出來，才可獲得40分，若回答錯誤，須將卡片放回，且不得分



35

遊戲說明

記憶題：

當翻到公共藝術作品圖片時，須將公共藝術作品的圖片及其名稱對應即可獲取該卡並得10分

場上沒有卡片時，得分最高者獲勝



36

試玩心得

好玩、有趣，在玩遊戲的同時，還可以記住多種知名公共藝術品及大師。

不只要會記住牌的位置，還要一點點法規知識，太適合建築相關科系的人玩了。

好多看過但喊不出名字的作品，現在終於有記住一些了哈哈。

沒想到經過大家的討論後，原本枯燥乏味的報告變得好好玩。

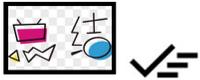
沒想到一些知識可以這樣不小心記起來？

37

精進方案

在經過多次的試玩後，應該加入更多作品去做更替，這樣才会有更多偉大的作品和作家去被大家所認識。應須製作底板格線去固定卡牌位置，方便玩家們去記憶基本位置和方便遊玩。遊戲規則調整成是非題答錯更換卡牌及位置，以增加趣味性。

38



閱歷和小知識不一定只能從死板的教科書去死記，可以換個方式，試著用遊戲，愉悅的心情在各種知識點開蕩探險。用多看便言記住的方式，在不經意間還遊了世界、參訪了無數的作品以及數不清的藝術家，用著不一樣的方式為灰濛濛的水泥森林增添一抹不一樣的色彩。



39

建築與公共藝術 期中桌遊設計

QA卡牌

和自製卡牌 建築與公共藝術
各位各謝明榮

40

設計概念

- 透過題目問答進行，藉由開放式的想像回答，讓同學了解公共藝術相關流程及知識

遊戲規則

- 玩家8-10人，每局輪流由4名玩家抽卡當出題者，剩餘玩家則是回答者。
- 卡冊內容物包含45題題目卡、150張答案卡
- 遊戲開始時，每人會拿到15張答案卡，題目卡則覆蓋著擺在桌上。
- 遊戲進行時
 - 1.由所有玩家隨機選一位玩家當第一位抽題者(下一局則輪到旁邊玩家抽題)，將4張題目卡翻開放在桌上。
 - 2.題目卡抽完後，抽取題目卡的玩家閉眼，真實回答的其他玩家需要從自己的手牌中選出1張最適合回答問題的 answer 卡，將各自的 answer 覆蓋放在桌上，answer 卡不能放在自己的前方，不能讓出題者知道 answer 是由哪個玩家回答的。
 - 3.所有人出完 answer 卡後從出題者轉眼時間，依序將 answer 卡翻開，並選出最不符合問題空格的 answer 卡。
 - 4.最不符合的 answer 卡由出題者卡牌的玩家收回放在自己前方，並不能再次出該張卡牌回答問題。
- 遊戲獲勝方式
 - 1.先出完手中卡牌，且前方沒有被退回的卡牌者獲勝
 - 2.所有玩家皆出完手中牌，前方退回卡牌最少者獲勝

41

題目舉例

- 每輪會先抽出題目卡，卡片上會有題目
EX:辦理民眾參與及教育推廣之時機為何?
- 除了抽題目卡的玩家，剩餘玩家將手中最符合空格的 answer 卡蓋在桌上。
- 手中的 answer 卡會有各類單詞或句子，有些是正確 answer，有些是錯誤 answer
EX:公開徵選時、作品徵選時、設置前半年...等
- 玩家出牌後，可以透過上網查詢方式讓大家同時學習正確公共藝術流程，最不符合的 answer 卡會被退回，先出完手中卡牌的玩家獲勝。



42

試玩心得

在這款進行時，除了可以了解有關公共藝術流程的相關知識外也有一定的樂趣，大家在出牌時會思考手中的卡牌是否較為符合，出牌之後還會與他人出的卡牌又是否有交響等，並從輸到贏出題者時，面對大家所出的卡牌可以多方面的看到大家對公共藝術的看法，在一定的程度上有幫助大家多了解公共藝術相關流程。

精進方案

遊戲可以修改的地方為人數、說明書，人數一開始是定為最多10人可以共同參與，但經過報告與試玩可以將人數上限制提高，甚至可以同時一個班級一起玩，雖然一個題目只有4個正確答案，但是可以多人同時進行，大家可以一起討論哪些是錯誤的或是提出自己認為哪些應該是可行的做法。

說明書則是可以在附上正確答案以及更多相關知識，讓玩家在進行時能夠參考著使用。

心得 & 結論

想必大家都能在製作桌遊的過程中了解公共藝術的重要性，這是個好的學習機會，平常並不會有機會特地去詳細閱讀相關的網站或是書籍，透過這次製作桌遊才能進一步熟悉，不管是遊戲規則的制定，又或者是題目與答案的關聯，都是一個學習方式。

43

組員職責分工

組員名稱	負責工作
歐子璿	定遊戲規則、簡報製作&報告
洪梁棟	實體卡牌製作
陳芝穎	題目卡&答案卡內容
李佳容	題目卡&答案卡內容
謝彥杰	題目卡&答案卡內容

44

公共藝術桌遊設計

21點

45

組員

- 林宇軒 蔡尚達

46

題目範圍

- 涵蓋全世界的著名公共藝術和有關公共藝術的規範

47

遊戲規則

- 每個人分別輪流抽取題目卡，題目卡中會問有關於公共藝術的問題，抽卡片的人需回答卡片上的問題，答錯的話其他人可以搶答，答對的話可依序在其他他人面前擲骰子，擲到的點數將累積在那個人身上，只要達到或超過21點就出局，剩下一個人遊戲便結束。題目卡抽完後遊戲也便結束，點數最少者勝利。

48

期中試玩心得

- 經過幾次的試玩後，遊戲體驗大致上是蠻順暢的，只是有時遊戲過程中有人會忘記自己累積的點數是多少，建議遊戲時可以用紙筆紀錄各自累積的點數。

49

謝謝大家

50