

108至110美感與設計課程創新計畫  
110學年度第1學期 學校實驗課程實施計畫  
種子教師

成果報告書

---

委託單位： 教育部 師資培育及藝術教育司  
執行單位： 國立臺南家齊高級中等學校  
執行教師： 李倩雯 教師  
輔導單位： 南區 基地大學輔導

---

# 目錄

## 實驗計畫概述

- 一、 實驗課程實施對象
- 二、 課程綱要與教學進度

## 實驗課程執行內容

- 一、 核定實驗課程計畫調整情形
- 二、 實驗課程執行紀錄
- 三、 教學觀察與反思
- 四、 學生學習心得與成果

## 實驗計畫概述

### 一、實驗課程實施對象

申請學校	國立臺南家齊高級中等學校
授課教師	李倩雯
實施年級	高三
課程執行類別	高級中等學校基本設計選修課程 ( 18小時1學分 ) <input type="checkbox"/> 普通型/技術型/綜合型高級中等學校
班級數	1班
班級類型	<input checked="" type="checkbox"/> 普通班 <input type="checkbox"/> 美術班 <input type="checkbox"/> 其他
學生人數	36名學生

### 二、課程綱要與教學進度

課程名稱：未來的未來 _ 天空之城					
課程設定	<input type="checkbox"/> 發現為主的初階歷程 <input checked="" type="checkbox"/> 探索為主的中階歷程 <input type="checkbox"/> 應用為主的高階歷程	每週堂數	<input checked="" type="checkbox"/> 單堂 <input type="checkbox"/> 連堂	教學對象	<input type="checkbox"/> 國民中學 年級 <input checked="" type="checkbox"/> 高級中學 3年級 <input type="checkbox"/> 職業學校 年級
<p>學生先修科目或先備能力：</p> <p>* 先修科目：美術、藝術生活</p> <p>    <input checked="" type="checkbox"/> 曾修美感教育實驗課程：</p> <p>        高一曾引導建築美感相關的內容，以質感、構成為主的空間與光影的課程。嘗試從2d 平面開始帶入透視的畫法與拍攝手法讓畫面看起來具有透視感，在課程中也引導學生從生活周遭各種材質的探索與發現，並試著思考與光如何產生出不同的光之質感。</p> <p>    <input type="checkbox"/> 並未修習美感教育課程</p> <p>* 先備能力：</p> <p>        高一美術課上學期的建築美感相關課程，學習空間與光影之間的關係；下學期理解好壞設計與生活之間的關係，學習設計思考的體驗，將概念具體化。「基本設計」課程本校落實在高三上學期，本學期的重心會帶領孩子仔細體會點線面彼此之間的關係，以及如何結合生物設計在環境中預設的情境，盡可能的主動發現未來面臨的議題，並試著加以解決。</p>					

## 一、課程活動簡介：

結合時事礁堡、缺水與核能發電等環境議題，拋問題「當土地使用越來越擁擠，資源越來越匱乏，我們生活的範圍會變成什麼樣子？」學習公民思考之後將資訊視覺化製作視覺傳達的圖表分享。引導學生了解設計元素點線面體以及設計原則，結合萬物形式的演變、代謝派建築概念的衍生以及生物藝術與生物設計的普及化，逐步去理解世界的改變，大自然除了擁有原始的美感之外，還有各種靈感與形式設計的轉變帶來生活上不少的便利。帶領孩子去完成未來世界想法的居住空間-天空之城。

## 二、課程目標

### ■ 美感觀察

1. 結合生物多樣性的課程，放大視覺已非慣性視角去觀察自然界的最原始的樣貌「細胞」的美學經驗。
2. 分析環境中生物各種環節相互依存的关系，學習問題情境化予以分享觀點。
3. 透過時事公投與環境議題的探討，發現生活「事實與觀點」的判斷與分享能力。

### ■ 美感技術

1. 製作專屬個人地圖的路線圖，運用平面繪製、2D 線條圍繞網絡關係、3D 模型製作，可實驗出各種有趣的視覺饗宴。
2. 結合藝術與科學的學習模式去實踐藝術活動。
3. 透過體驗模型穿透、銜接與懸掛的方式製作紙模型和土模型。

### ■ 美感概念

1. 引導學生認識設計基本元素的「點線面體」。
2. 學習素描能力，快速琢磨紙張上的空間、比例與3D 不同的表現。
3. 人、空間與未來居住空間三者的關係。

### ■ 其他美感目標

時事堡礁、缺水與核能發電等環境議題、跨域結合公民社會「事實與觀點」判斷與分享的能力與生物「生態多樣性」介紹演化等認識與延伸運用。

## 三、教學進度表

週次	上課日期	課程進度、教學策略、主題內容、步驟
----	------	-------------------

1	9/6	單元目標	議題探討
		操作簡述	「當地越來越少，資源越來越匱乏，我們生活的範圍會變成什麼樣子？」搭配報紙帶著學生討論事實與觀點，學習能合宜陳述自己的觀點與分析的方法。並用視覺資訊化合力完成海報介紹。
2	9/13	單元目標	點點控
		操作簡述	設計元素點線面與設計原則的介紹，結合生活案例。
3	9/13	單元目標	起步走！
		操作簡述	Google 定位與規劃範圍的設定。每個人都有2塊30*30cm 的地圖木板，請學生在地圖上勾勒出每天的上學路線，設定從自家到學校路線作為最長邊，在地圖上畫出最大正方形作為範圍的規劃。試著運用每天上學的路線去觀察進行資料收集，以高一曾經引導過的路上觀察學去觀察想做的主題，篩選彙整資料。沿著上學的路線在地圖框裏，落「點」出確定想介紹的主題。此時「點」的表現可以是平面式的，也可以是立體的。
4	9/20	單元目標	線的體驗
		操作簡述	線在空間的表現與可以代表心理狀態的線，收集生活中各種不同質感的線，嘗試創作分享每種線的力道與表現。
5	9/20	單元目標	\$%& 的網絡關係
		操作簡述	之前已設定好的主題-「點」與「點」，這次要確定彼此之間的網絡，請額外準備30*30cm 空白木板（或厚度2mm 的奶瓶紙），並使用各種不同質感的線，串連點與點之間的關係。在此，可帶領學生認識1933年英國倫敦貝克地鐵圖的創作理念與分析大眾對地鐵圖的期待，並且一同觀察每位同學的木板，因串連呈現出的網絡關係圖所創造出大不同的視覺饗宴。
6	9/27	單元目標	面的體驗
		操作簡述	使用大量的 A4紙張快速繪製地圖木板上的網絡關係圖，作為設計草圖。構圖可以針對網絡圖做不同的變化。主要針對其串連的線條輪廓，給予空間、比

			例與立體感的描繪。尤其對於負空間的設計，可多鼓勵設計「虛無的空間」與整個實體之間的協調性和互補，並運用黑色色塊代表「負空間」完全通透的表現手法以及光影繪製在速寫草稿中。
7	10/4	單元目標	體的體驗
		操作簡述	體積的創作實驗，上次所描繪的草圖選出其中一張，運用草圖光影的亮暗作為模型深度、高度的變化。準備1張對開2mm厚度的奶瓶紙板，只用30*30cm的面積作為底板，剩下的作為模型的材料去製作立體模型，可運用穿透、插入或塞入以及輕輕的碰觸一小角作為連接方式。
8	10/18	單元目標	未來的未來
		操作簡述	代謝派建築、生物藝術與生物設計的介紹。黑川紀章「中銀膠囊塔」將面臨拆解的議題引導對代謝派的認識。有機生命體的建築模式與將微生物等具生命意義的物質所進行的藝術實踐，串起第一堂課練習的「事實與觀點」與學生討論可能引發的倫理爭議、環境問題與社會議題。
9	11/1	單元目標	天空之城概念建築
		操作簡述	理解生物細胞、生命的演化模式，微觀世界宇宙，引導天空之城的設計，給予情境「如果地都沒了，只剩下空中可以使用，我們可以建造什麼或是還有什麼方式，持續延續人類的生存？」
10	11/8	單元目標	天空之城概念設計
		操作簡述	分組討論，以我們規劃自己主題的地圖木板，主題的天空之城可能會出現在的什麼位置？什麼時機？什麼形式？發射狀的方式去想像未來可能的樣子之後，收斂提出我們會遇到的明確問題，試著分析導向與解決辦法。
11	11/15	單元目標	天空之城模型製作
		操作簡述	奶瓶紙結構的體驗與實驗。天空之城必須是一半懸空、一半佇立在基地圖上的。訓練思考每個模型的體塊、比例和本身所希望傳達出來的特色和個性，學習如何做到對稱平衡與非對稱平衡的視覺張力。
12	11/22	單元目標	天空之城模型製作

		操作簡述	奶瓶紙結構的體驗與實驗。旋轉模型從各種不同的角度觀看，問問自己這是不是件有趣的想法？它有沒有把設計的概念傳達出來？而這些問題有沒有直接命中要害呢？
13	12/6	單元目標	天空之城模型製作
		操作簡述	整合與完成奶瓶紙結構的體驗與實驗。
14	12/13	單元目標	集合模型的編排電子檔練習
		操作簡述	使用線上編排軟體的功能，輔助學生完整呈述從概念發展到2D、3D 模型製作的過程感想。
15	12/20	單元目標	集合模型的實體編排練習
		操作簡述	每個人一塊全開的塑膠瓦楞板，將設計概念和各種不同階段的模型佈置排列上去。
16	12/27	單元目標	公開展示
		操作簡述	學生學習自主規劃，觀圖的動線以及作品的呈現。並逐一拍出自己對作品介紹的影片、錄音錄影，製作成 QR code 作為家齊藝廊展覽或是放置在個人 IG 等線上展覽。
17	1/3	單元目標	發表與評圖
		操作簡述	模擬新一代設計展的展場氣氛，正式邀請業師聆聽學生的概念介紹並給予講評。
18	1/10	單元目標	發表與評圖
		操作簡述	邀請校內專業人士給予指教與鼓勵。

#### 四、預期成果：

1. 了解新聞媒體、社會文化中「事實與觀點」的重要性。
2. 將生活經驗結合對「點線面體」的創作體驗。
3. 理解代謝派建築、生物藝術與生物設計的相通性。
4. 運用設計思考，加強對生活中的觀察與探索的能力。

五、參考書籍：

Hannah, Gail Greet(2002), Elements of Design: Rowena Reed Kostellow and the Structure of Visual Relationships, Princeton Architectural Press

克里斯多福·威廉斯著·甘錫安譯(2015)《形式的起源：萬物形式的演變之謎·自然物和人造物的設計美學 x 科學探索》。臉譜出版社

簡照玲(2015)《當代建築的性格》。原點出版社

六、教學資源：

教學 ppt，相關書籍，投影機，安妮報紙



## 實驗課程執行內容

### 一、核定實驗課程計畫調整情形

這學期因課務調整的關係，沒有被安排到高三的基本設計。因此將學期基本設計的課程調整給高二的學生運用。而課程計畫中實作的比例也佔了很大的部分，學生在製作上需要很多時間消化課程的內容之後，才能開始進行創作。整個學期結束回想，這部分給予學生時間內化的部分稍嫌不足，因此在期末要整理自己在點、線、面的思緒很費功夫。

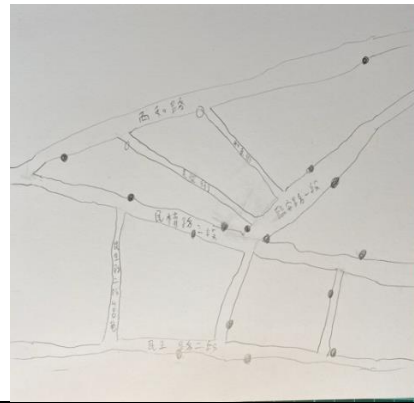
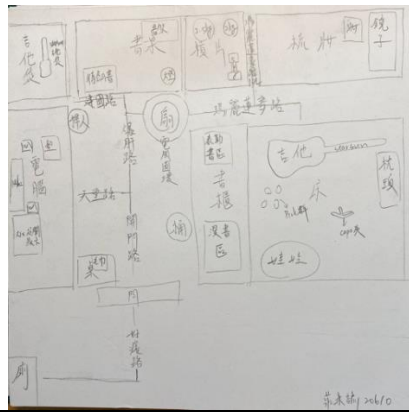
在未來要重新進行本計畫的話，會在整個點線面的初模體驗完畢後，帶入建築空間風格的觀念，再請同組的同學一起回頭看看本組同學製作的每個小模型。因為每個模型的產生都是依據學生的生活經驗，以此引導學生試著去思考每個模型之間的火花，去試探每個模型可能的連結之後，再放大到整個城市空間計畫。

### 二、6小時實驗課程執行紀錄

#### 課堂1 點點控

#### A 課程實施照片：





### B 學生操作流程：

引導學生回頭看2021年自己生活的一切，是否能從中找到與點線面連結的元素，首先藉由思考生活中的「點」包含了哪些，以查爾斯·伊姆斯 Charles Eames 夫婦所創作的 power 10紀錄片開場，說明「我的高中生活地圖」的遊戲規則，請同學試著製作出一個可以簡化生活資訊、凸顯傳達主要內容的練習。請學生運用 google map 上從自己家中出發到學校的距離，規劃出四邊各1km 的四邊形，從這個面積內找出有興趣的主題，比如說：手搖店的分佈、就醫生活圈、火鍋店、可遮涼的樹蔭區等。

在紙板上徒手畫出地圖，先試著將複雜的資訊簡化在紙板上。

接著主題使用圓形的黑色、灰色貼紙 = 「點」標示出來，試著設計大小點，並說明有何差異。

### C 課程關鍵思考：

「點，讓你想到了什麼？」請針對名詞、動詞各寫下10個以上的語詞。」

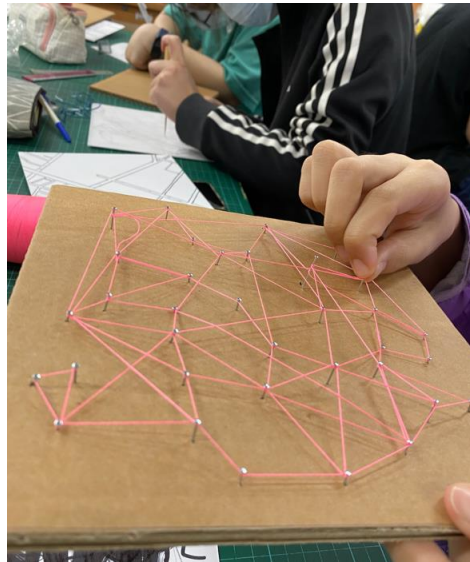
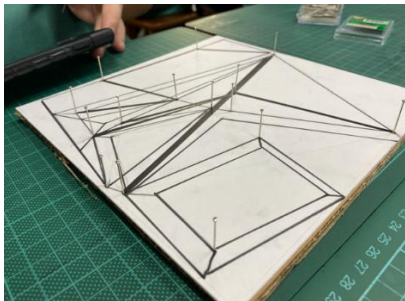
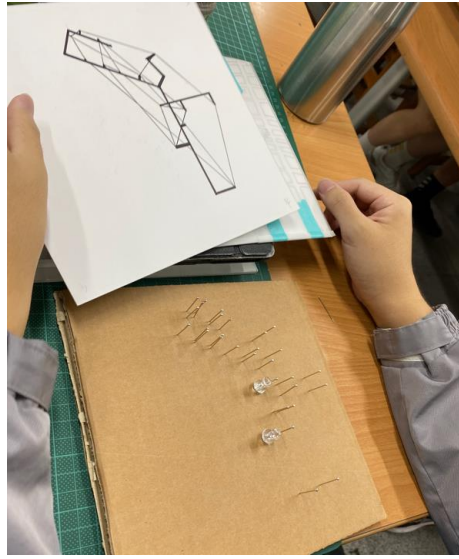
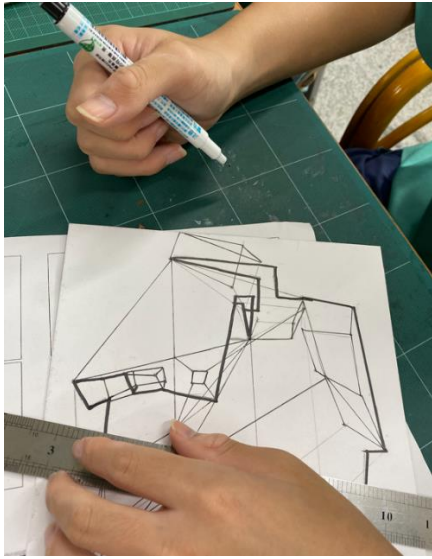
「生活當中，有哪些分佈的物件是讓你感到有趣的？」

「試著觀察地圖上這些分佈的點，試著分析其優勢及劣勢與不同的地方？」

「如果要細分這些差異，是否能給予每個點有著不同大小的意義？」

課堂2 \$%& 的網絡關係

A 課程實施照片：



## B 學生操作流程：

請同學試著思考生活中的線可以分別用名詞和動詞表現的有哪些？有生活界線/隱形的線、2021東京奧運羽球好手戴資穎判分的界線等，引導學生線也可以分成心理狀態的線與現實生活狀態中的線，我們運用了這些線條無形有形中都創作出各種不同的作品。以設計英國倫敦地鐵地圖的亨利·貝克 Harry Beck 的案例，引導學生試著學習理解簡化不必要的訊息的優劣，思考自己的高中生活與在這座城市空間的關聯，緊扣原先設定的基地出發，整理思緒在這基地上原先設定的主題，先將原先設定的點用大頭針或是錐子在新的紙板上戳出位置，再將這些點與點的距離相連接，並將最重要的路線用粗的黑線勾勒出來。思考：有什麼只有親自體驗才能感受到的特殊路線？舉例以平常娛樂閒晃的生活圈為主，假設外國朋友來臺南\_我的家鄉附近遊玩，他們不想要走一般觀光路線，以當地人為主的秘境主題，你會希望他們從什麼地方出發？為什麼先從這裡才到第二個景點？

接著介紹線的空間維度，請學生增加「線的空間維度」在紙板上用大頭針戳出主題=點的位置，為了讓原本平面2d的點延伸到真實的3d空間，請學生可以試著增加虛擬的點，這虛擬的點可由原本設定的其中三個點為主，額外用大頭針設定出第四個點，使用各種質感的線條去圍繞出一個四面體的平面圖出來。線條走在大頭針與大頭針之間，可在大頭針本身的長度內有高有低，安排出層次感。當全部的線都表現出來之後，請在使用特殊顏色或粗細不同的線材，將「特殊線」額外標示出來。

## C 課程關鍵思考：

「生活空間的線，讓你想到了什麼？」

「臺南這座城市空間中，你最在意的是什麼部分？」「若要介紹臺南的私人景點，你會希望什麼地方一定要去探索？」

「擁有地理特徵的地鐵地圖與完全刪除地理的地鐵地圖，你能分析出其優劣嗎？為什麼？」

「在這個基地上，真正屬於你高中生活，只有你親自體驗過的特殊空間，會是什麼呢？」

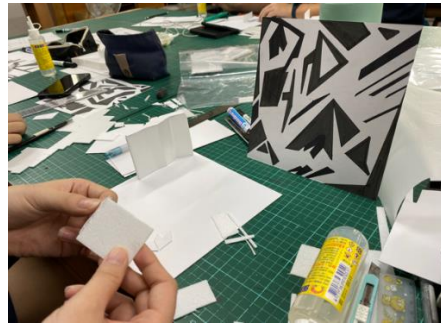
「生活中線，會讓你想到的名詞和動詞有哪些？」

「若試著以幾何的直線去整理，而非有機線條，會呈現出什麼樣的畫面呢？」

「回想主題與這城市之間的關係，再來看看這些線條在2d和2.5d的方式所呈現出來的畫面，你的感覺是什麼？」

### 課堂3 面的體驗

#### A 課程實施照片：



## B 學生操作流程：

本單元將以「線」轉為「牆＝面」的轉化為主，以靠近學校的臺南市立美術館2館的建築物為例，正逢週末森山市集在北美館舉辦超級盛大的活動。以一張新聞報導夜晚的南美館照片，在夜晚中閃閃發光的南美館呈現光的路線，引導學生思考市集與建築公共空間的動線規劃，以及當初建築師發想此座建築的設計概念，皆考量其動線規劃的設計，無論是展覽作品的動線，或是市民行走在其中的動線，皆盼望市民與空間的互動不再像過去侷限於神聖殿堂般的美術館，反而期待能夠建立出像到公園般自由自在的動線設計。另南美館擁有永續發展的設計，介紹建築師在設計空調時，思考氣流在室內空間如何流動卻又可以節省電能的路線。請學生想像若將線擺在這個城市空間當中，以自己的生活為主題，你會如何規劃？

為了課程未來的安排「體」的體驗，當學生規劃好牆面的設計後，再度回到2d 紙板先前單純用線條繪製的設計圖。以希臘神話迷宮的故事來帶入，說明空間圖如何擁有著平面、立面和剖面的特色，建築師在繪製平面圖時，石牆經常塗黑，窗、扇、門等皆為開口以留白的方式表現。以高雄衛武營建築師法蘭馨·侯班的設計概念作為其中一個例子引導，說明建築師如何以榕樹群作為發想，黑色色塊為榕樹群；白色留白的地方是流動的空間。因此，請學生試著回到2d 設計圖上繪製思考如何改變觀看的角度，以黑與白兩種色塊設計在這個基地上，以現有的線條平面圖，你會希望哪個地方變成實心牆面？哪個地方是留白的空間？以黑色為正空間，未來往上凸的範圍；反之，以白色為負空間，未來往下深探的面積。

## C 課程關鍵思考：

「空間在生活當中有各種型態的路線，你可以想出哪些路線嗎？」

「南美館有光的路線、永續設計的路線、氣流的路線和人潮走動的路線，你覺得還有哪些路線呢？」

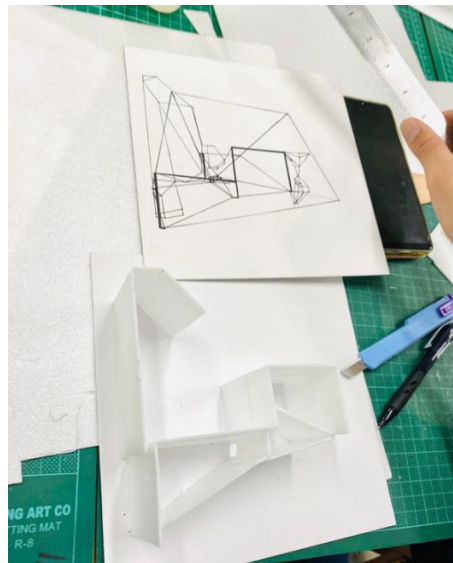
「你獨有的路線是什麼？」此時拿出上次繪製2d 線條的進度給學生參考。

提醒學生空間是四面八方、可上可下，請多角度的移動去觀看自己的設計圖。

「什麼是留白的空間？」

課堂4 體的體驗

A 課程實施照片：



## B 學生操作流程：

以高一介紹過德國當代猶太博物館，建築師丹尼爾·里伯斯金的作品是如何運用線條在整個建築物創意發揮，讓學生思考在這個基地上的空間比例，若要在這個20\*20cm的紙板上往上延伸，生出量體的創作，會需要考量什麼？引導學生在這個空間中，如何運用虛無/負空間以及實體/正空間交叉運作，在這個基地上製作出立體或半立體的模型。

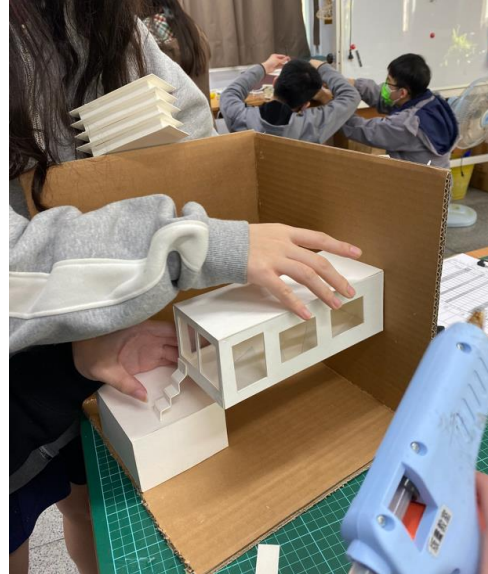
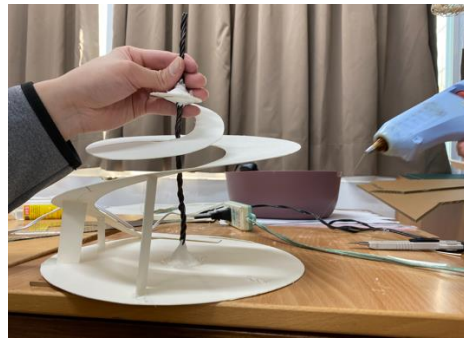
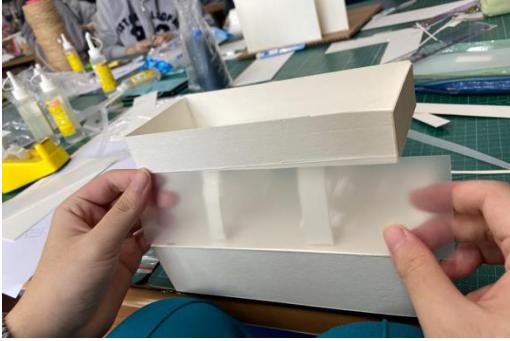
## C 課程關鍵思考：

提醒學生空間的穿透、深度、輕碰的高度變化等。也可以在製作的過程中，試試用光的照射，因光線折現出來的線條或是牆面都可以是創作模型中有趣的實驗。



課堂5 天空之城概念建築

A 課程實施照片：



## B 學生操作流程：

以臺灣公投藻礁事件、天然氣、車諾比核事故以及長崎當年遭到原子彈轟炸前的照片引導學生思考城市的模樣。建築畫的都市、巨型結構體都是代謝派建築的特色之一，由此介紹建築其中一種風格是因為人們極度感受到土地的貧脊而延伸的一種想法與呈現，無論其建築或城市計畫應該在陸地、海上或是空中，人類的生活環境或多或少會從大自然汲取靈感，介紹日本建築師黑川紀章的代表作膠囊大樓，丹麥建築師比亞克英格爾的漂浮城市如何自給自足等案例逐一產生。連當前數位的虛擬世界都有虛擬土地、虛擬城市可以讓大眾去打造與買賣。因此讓學生去思考我們的未來所居住的城市可以成為什麼樣的形式？擁有什麼樣的功能？是否能和丹麥建築師的漂浮城市一樣可自給自足，與這個世界的自然資源達到共生共存最大的平衡。

以原先在 google map 上鎖定的四邊各1km 的基地思考，並在這四邊、四個方位各自拍攝至少一張的照片，針對這個基地進行簡略的分析，思考其公園、大眾交通運輸、歷史、建築樣式與蛋白、蛋黃區。

3人為一組，使用30\*30cm 的奶瓶紙，運用之前練習點線面在空間的可能性，合力發展屬於我們的「未來\_天空之城」

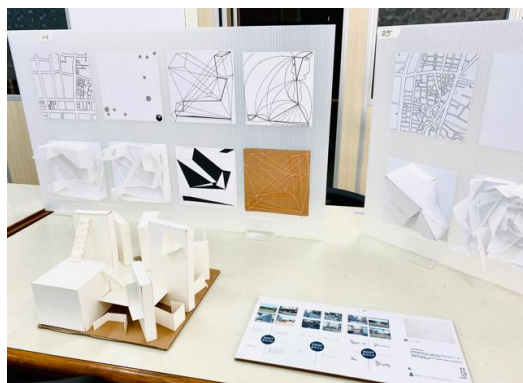
## C 課程關鍵思考：

「我們未來的生活應該以什麼方式呈現才能達到共生共存最大的意義？」

## 課堂6 發表與評圖

### A 課程實施照片：

#### 組員討論



### B 學生操作流程：

發表之前的準備，讓學生試著擺放每個點線面的模型在塑膠瓦楞板上，擺放的同時也要讓自己回頭看看這學期所製作模型的過程中所得來的想法，思考與最後呈現的「未來的城市」有何種關聯。練習將思緒整頓好，發表給與同學們與外聘的設計師聆聽。

### C 課程關鍵思考：

「請說明這學期在每一次體驗的模型過程中，所帶給你什麼樣的想法？」

「對你來說，什麼是未來？」

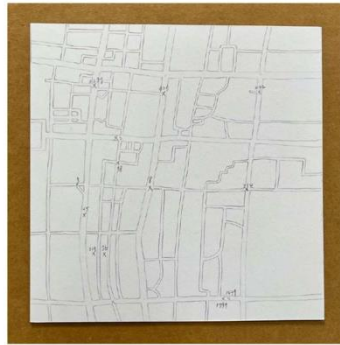
「我們需要什麼？為什麼？」

### 三、教學觀察與反思

這堂課在設定的時候，實作課規劃的時間太少，讓每次實作的時間都非常倉促，不得不將引導的時間縮短，這也是在這過程中最可惜的地方。但每次學生開始用不同的角度去思考點、線、面時，這個成效是非常明顯的。對學生來說，點線面不再只是平面繪畫的其中一種技巧，它可以在我們空間中自由延伸與創作。最後代謝派的作品是這次計畫中會希望簡化的，未來在運作這堂課時會讓學生更專注前面幾個自己製作的小模型，期盼他們多花點時間咀嚼、反思與討論。

#### 四、學生學習心得與成果

### MAP

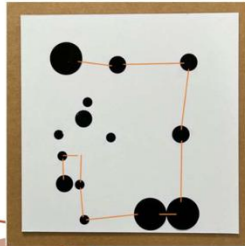
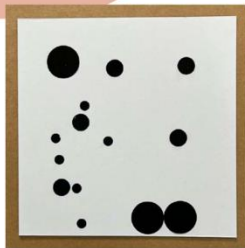


- 自選一塊區域繪製成地圖
- 選一種場所標示在地圖上
- 查詢該場所的評分數
- 將評分數標示在地圖上

區域：台南市中西區海安路一帶

場所：飲料店

### DOT



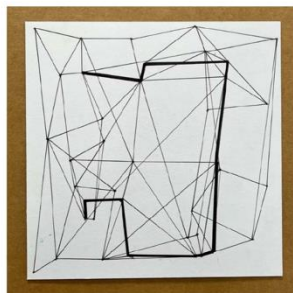
- 根據評分數區分飲料店的熱門程度
- 熱門程度愈高者黑色圓型貼紙愈大
- 評分數量1~100則：以5mm圓形貼紙表示
- 評分數量100~1000則：以9mm圓形貼紙表示
- 評分數量達1000則以上：以30mm圓形貼紙表示
- 將評分數多的飲料店連線形成特殊線(下圖)

「點」的十個聯想

動詞：釘、戳、挖、刺、捅、掘、扎、穿、分布、散落

名詞：洞、鹽、坑、孔、沙、粉、顆粒、雀斑、種子、星座

## STRAIGHT LINE



- 用描圖紙將上一頁的點複製過來
- 將點與點連接成直線
- 連接後的直線形成多個立方體
- 加粗的線為特殊線

「線」的十個聯想

動詞：拉、拽、折、彎、拔、牽引、編織、連接、拖曳、延伸

名詞：毛、路、樹枝、葉脈、風箏、組織、頭髮、車流、疆域、邊長

## CURVED LINE



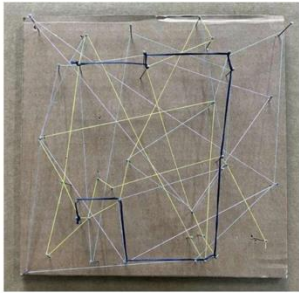
- 以上一頁的線稿為基底
- 將直線改為有機線

左圖以水母為主體

半圓弧且密集的身體衍伸為熱鬧的市中心

曲折複雜的觸角衍伸為道路

## 3D LINE



- 將小釘子釘在瓦楞紙板上
- 以多種不同材質、顏色、粗細的線纏繞在小釘子上
- 保留特殊線

黑色蠟線為特殊線

淡紫色、淡藍色、淡黃色的縫紉細線為一般道路

## SHADOW



- 用不同角度照光在前一頁的面上
- 將陰影部分繪製成左圖

## MODEL



- 上一頁的黑色部分視為凹下去的面
- 白色部分視為向上凸出的小方塊
- 方塊有高低不同層次
- 保留部分特殊線

方塊皆為獨立個體

最低的面以多個小區塊拼貼而成

類似於真實世界裡分區的土地

## SURFACE

右視



左視



前視



後視



- 將線改為面
- 面有高低不同的層次
- 保留特殊線

城牆般較高的面圍成特殊線  
較低的面為一般道路



## BIG MODEL



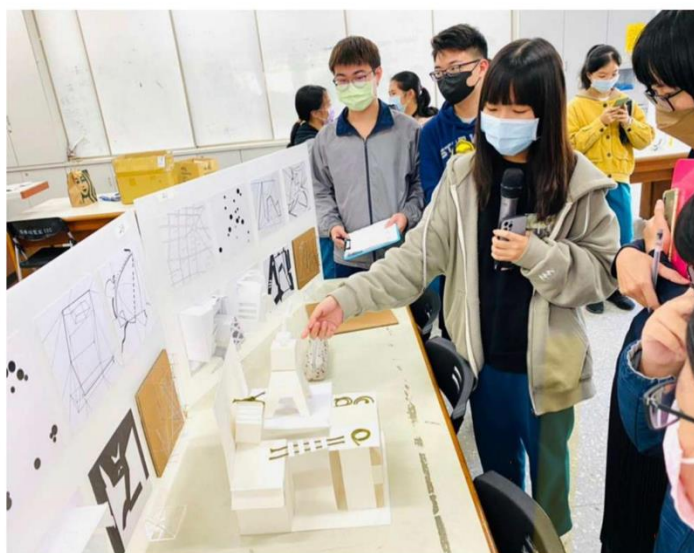
- 以小組內三人各自的模型為基底
- 組合成更大的模型
- 可做成虛擬世界或真實世界



以小方塊及樓梯作為通道連接大方塊  
右上角層層堆疊的區塊為控制室 控制世界運作  
其下方有窗戶的長方體的是人類的居住地 空間佔最大  
最下方有樓梯的長方體為各種大眾運輸的空間  
左上角的小長方體負責調節溫度  
其前方有樹的小立方體是這個世界的觀光景點  
左下角有屋頂的正方體是發電廠 負責供給世界電力

## 展覽

這次的實作課為了讓我們親自解說作品，展覽現場也特別邀請建築設計師黃筱蒨，到場聆聽我們的設計圖說導覽，以「未來的未來城」為展覽主題，在家齊圖書館閱覽室展出課程成果。



## 心得

通過這門課，我是第一次聽到代謝派這個名詞，一開始不清楚概念，經由美術老師的解說後，才漸漸了解其中的含義以及對未來的重要性，只是不知道要如何呈現出來，我們就按照老師的指示及步驟，從地圖開始到點線面版做完，花了十幾堂課的時間，在做的同時也有思考這之中的關聯性，包括如何與生活做連結，我覺得這部分是最難的，因為最後還要結合組員每個人的想法，為了讓最後的概念能清楚明確，又不得不犧牲組員的想法，因此我們三個也因為意見不合而爭執，最後還是討論出一個所有人都能接受的方法，在這類型需要和別人共同完成的報告中，時常出現意見分歧的情形，最重要的還是和組員好好溝通，才能達成一致的目標。

這次展覽的部分是我覺得收穫最多的地方，請來專業的設計師評圖，有點像在模擬建築系學生會面臨的各種評圖，因為是第一次像這樣講解自己的作品所以還是會緊張，講解內容需要考慮到作品的外觀、完成度、空間利用等，要能流暢的介紹，並貫穿所有的想法，使其毫無瑕疵。

海報的部分，因為也是第一次嘗試，很多不懂的地方，像是一些電腦技術方面的操作、設備的限制，之後上網參考了別人的作品，有大概做出一份交給老師，老師也有給我一些方向，推薦給我輔助的程式，讓我才確定了自己的想法，重新做一份後才有了最終的結果，很感謝老師給我這個難得的機會！

## 展覽海報

在做這份海報之前，我對海報是完全沒有概念的，最初就只是死板板的將所有資訊丟上去，並整齊的排列，下面那張就是第一次的草稿。後來上網查了別人的作品才發現我所理解的海報跟這些作品有很大的差異，最終設計的右邊這張海報主要是用我跟同學兩人的正負空間圖，我覺得我們的正負空間圖就像一個巨型結構，不規則的形狀象徵未來世界的未知性，挖空的地方和線條的呈現凸顯它的獨特，使用黑白黃三色也是為了增加對比。

