

102 學年度四年制二、三年級轉學生招生考試

四技三年級 建築系

第一節 建築設計 試題

第一頁 共二頁

注意事項：

1. 本試題共 1 題，配分共 100 分。
2. 請標明大題、子題編號作答，不必抄題。
3. 全部答案均須在答案卷之答案欄內作答，否則不予計分。

我 20 歲，一個人旅行 / < 輕 > 旅館設計

001 題 旨

某雜誌 2012 年 7 月以旅行為主題，不同作家分別以下不同標題文章闡述旅行的看法

我討厭旅行，我恨探險家

心中不可取代之地

空白的疆界

想像中的旅行

具特殊意義的旅行

透過旅行才懂得自己的生命座標

一段熱帶旅行，無數的憂鬱

.....

如果查閱 < Travel > 的字源意義，有一段與目前頗為不同的理解：....In English we still occasionally use the words *travail* and *travails*, which mean struggle.....指出 < Travel > 通常含有需要掙扎、努力的過程。

旅行作家 Michael Kasum 說：

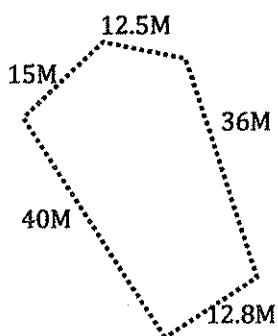
There's a big difference between simply being a tourist and being a true world traveler,"

指出「作為一個觀光客」和「成為真實世界的旅人」是非常不同。

簡單來說，旅行的原意被觀光的過度消費、娛樂導向所取代。
<輕>旅館設計要與目前城市中的觀光旅館有所區別，
想滿足那些想回歸旅行的本質的旅人(非觀光客)。

002 基地

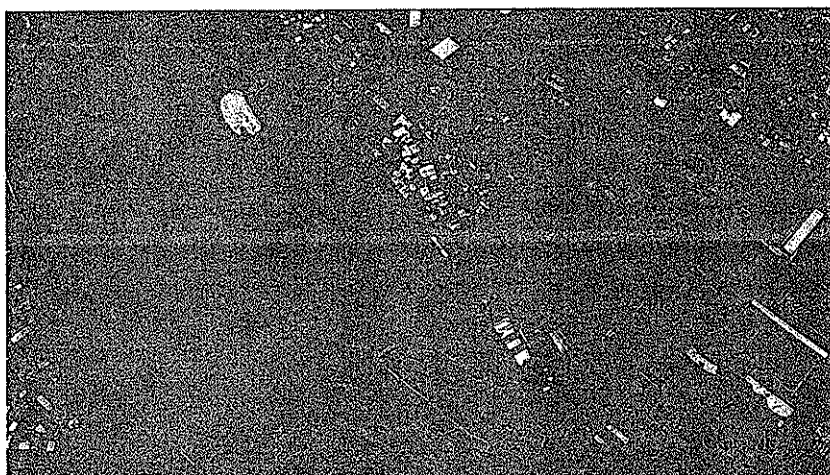
基地五邊形(各邊尺寸如圖1)，緊鄰台北市環河快速道路河堤，旁為一老舊社區。西面為高達8公尺的快速高架道路和堤防。本設計不考慮建蔽率和容積率。



上圖1 基地尺寸

右圖2 環境圖

下圖3 基地位置圖



注意：背面尚有試題

003 空間需求

一 房間單元

單人房 / 總數 16-24 間，分為兩種房間規模

Type A(每間 54M³) · 8-12 間

Type B(每間 72 M³) · 8-12 間

每個房間需含個人衛浴、陽台。

二 公共空間

01 門廳(108 M³)

(1) 櫃台、接待區、會客區、行李暫存區

(2) 含垂直動線、男女廁所

02 輕食餐廳/可對外營業(108 M³)

03 洗衣房(54M³)

三 其他設計者認為需要的空間(不超出 108 M³)

四 說明：

01.以 M³為單位的用意是請改變一般以面積的設計思考，而以容積觀念發展設計。

02.54 M³可以換算為 3X6X3、2.25X8X3(單位：M)...等任何等值容積的長寬高。

004 設計重點

本設計題目著重：設計者如何從題目所提供的量(容積和房間數)，透過設計邏輯來發展出最佳結果，也就是說，設計者如何透過設計過程來發現答案(而非直接呈現建築設計結果)

01 房間單元：具品質的房間單元幾何(需反映心理、物理、空間感等考量)

02 單元和群體：單元在水平和垂直向度的組織方式

03 動線：單元組織成群體時，如何創造適宜的動線系統

04 層次：如何形成具不同空間層次的整體

05 造型：如何形成具自明性和和於美感原則的整體造型

設計者必須能充分表達出回應設計重點的操作邏輯，因此，圖面必須能夠精確表現設計的思考內容如下

- 01 原形:假設每一房間最原始形態都為自訂長寬高度比例的立體矩形(以基因比喻)
- 02 單元(房間單元):以幾何操作建立變化規則
這階段至少需三個步驟以上，步驟一產生的幾何接著作為步驟二的基礎，步驟二產生的幾何又成為步驟三的基礎)，依此方式逐步發展，直到發展出最佳的房間單元。
- 03 群體(房間簇群，至少 5 個單元，可以 Type A 和 Type B 混合):以前項 02 連續步驟發展出的最佳房間單元，進行以單元和單元組織為群體的操作，同樣建立逐步的變化規則(至少三個步驟以上)來逐步發展出房間簇群，直到發展出最佳的房間單元。
- 04 整體形構：
以 03 發展出的房間簇群，置入公共空間和其他自行設定的空間的整體造型和空間而成為旅館的完整形構結果。

005 圖面要求

- 01 設計概念圖(10%)
- 02 設計發展過程 (40%)
需有表現 < 004 設計重點 > 的一系列幾何發展與思考的示意圖(能完整、有效表現出設計過程推演的想法)。
請依照 < 004 設計重點 > 的 01-04 內容繪製一整套 Diagrams(依序為 4%、12%、12%、12%)。
- 03 建築圖包含下列項目：
配置圖(5%)
說明圖(10%)
單元平立剖面圖(10%)、
地面層平面圖(10%)
各層示意圖(10%)
剖面圖或透視圖(5%)
以上圖面配合適當的設計說明