

等 別：三等考試  
類 科：景觀  
科 目：景觀學概論  
考試時間：2 小時

座號：\_\_\_\_\_

※注意：(一)禁止使用電子計算器。

(二)不必抄題，作答時請將試題題號及答案依照順序寫在試卷上，於本試題上作答者，不予計分。

(三)本科目除專門名詞或數理公式外，應使用本國文字作答。

- 一、對於景觀設計的程序有二大主流：第一是結構性設計程序 (structured design process)，以 Hideo Sasaki 於 1950 年代所提出的嚴謹性思考 (critical thinking) 程序為代表；第二是由 Lawrence Halprin 於 1960 年代後期提出的 RSVP cycles。
  - (一)詳細說明 Hideo Sasaki 所提出嚴謹性思考程序，說明重點在於其所提出的設計程序三個階段 (phases)：研究 (research)、分析 (analysis)、合成 (synthesis)。(10 分)
  - (二)詳細說明 Lawrence Halprin 提出的 RSVP cycles，說明重點在 RSVP 分別代表什麼，以及其設計思考上的應用方式。(10 分)
  - (三)比較 Hideo Sasaki 的嚴謹性思考與 Lawrence Halprin 的 RSVP cycles 兩種設計程序思維的異同點。(20 分)
  
- 二、在一個景觀計畫項目中，民眾相對於「景觀專業者」在參與設計決策的程度大致可以分成：完全由景觀專業者做決策、景觀專業者與民眾協力、以及完全由民眾做決策。以都市鄰里公園 (或是兒童遊戲場) 設計為例，論述這三種民眾參與程度在景觀實務執行上的優缺點，論述重點包括但不限於：1. 設計品質 (生態、環境、文化、美學、創意等面向綜合考量)、2. 民眾需求符合程度、3. 景觀專業者 vs. 民眾之意見權衡困擾、4. 社區意識/認同感。(30 分)
  
- 三、近年來遊戲場的設計朝向共融式遊戲場 (inclusive playground)，試論述：
  - (一)共融式遊戲場的基本精神。(5 分)
  - (二)共融式遊戲場的設計考量 (design considerations)，含括：法定基本標準規範及設計原則。(10 分)
  - (三)共融式遊戲場在景觀設計實務上，所面臨的困境與因應策略 (可以舉共融式遊戲場實際案例加強說明)。(15 分)