

創意三角洲計劃

「科技、設計、探索西市場」

前言

當歷史的載體不再只是紙本，當設計的意象不再只是孤芳自賞，當程式的運作不再只是展現硬體，當歷史、設計與程式合而為一，我們找到共同的「故事」、創造出共同的「價值」和演算出最有邏輯性的「溝通」，於是我們一起發掘了這個鮮為人知的府城西市場（俗稱大菜市，Tainan Market）近百年來的滄桑、蛻變與創新，並且賦予它在當代不同的meaning。



展開跨領域對話

歷史系／陳文松老師、博士班助理蔡佩蓉

西市場於1905年開設，是全臺灣第一座現代化、引入公共衛生概念的公設市場。它承襲了府城的飲食傳統(各式魚鮮與豐富繽紛的農產)，也引進日式特色商品，再加上乾淨衛生的購物環境，同時吸引日本與臺灣人爭相進場消費。而因為它經營模式的成功，臺灣各地陸續開設現代化的公設市場，如現在臺南東菜市與臺北西門紅樓都是它的後繼者，更與今年即將走入歷史的日本東京築地市場遙相呼應。

走入百年歷史的府城西市場，人們很容易注意到已傳承數代的各式小吃，驚訝於布莊與訂製服商店的密度之高；而店家招牌，更彰顯它立於西市場的年深月久，與西市場共生共榮，一同

營造出現今的樣貌與氛圍。但人會老，建築也會陪著人老。歷史不是一層不變，西市場更曾多次脫皮，不久之後更將再次面臨修復的命運。

市場是世界的縮影，而世界往往也是藉由市場的原理，運行不斷。

成功大學與臺南府城具有深厚的地緣關係，基於在地關懷與學用合一的熱情，由本校蘇慧貞校長所帶領的「創意三角洲計畫」團隊，開設突破院際藩籬的跨領域課程，首度結合歷史系（文學院）、工業設計系（規劃設計學院）和電機系（工學院）的師生，選定府城文化中具有代表性的西市場為創作場域，共同設計出結合文史踏查、使用者設計和程式運用的載具（app或遊戲等），透過文獻爬梳、文化設計與新科技的運用，讓西市場所擁有的文化意義和價值，能夠透過手機或平板來下載app或遊戲後，更容易為一般大眾、觀光客所活用和分享，並且可作為日後西市場內的店家與消費者間的網際溝通平台。

本次「科技、設計、探索西市場」跨領域課程聯合期末展，一共展出十組學生跨域合作的心血。我們期望這次作品成果展不是一場煙火秀，而是匯聚出一盞指向未來的明燈。未來，我們將繼續鼓勵全校師生，繼續經由跨域的課程實作，走出校園、發揮各自的專業，探索和拓展新的知識領域，讓成大校園的學術脈流與府城文化綿密的底流，彼此聲息相通，相互匯流。（本文原刊載於「科技、設計、探索西市場」跨域聯合期末成果展手冊與海報、邀請卡）

最後本學期課程能夠順利完成，首先要感謝工業設計系洪郁修老師，電機系張天豪老師和兩位助教朱柏勳、鄭宇傑。尤其電機系這學期提供硬體的空間（三門課程同學合同上課的教室）和軟體的服務（FB課程網頁開設經營、課務的聯絡等），不館硬體或軟體都非常舒適也非常有效率，讓我們文學院的師生大開眼界。同時要感謝三門課程的同學們，都能配合各自與共同課程的要求，並且培養出超好的默契，順利完成各自專業所結合出來的作品。雖然未必十分完美，但我想大家應該都收穫滿滿。

感謝本系博士班助理蔡佩蓉居間協調，並將三位老師的指令傳達給區域研究通論的同學們，讓同學們可以跟上共同課程的節奏。雖然我們三位老師是首次共同合作開課，但可能已有之

前各自與洪老師合作的經驗，所以「三個臭皮匠」果然「勝過一個諸葛亮」，有時真是覺得，彼此間的配合好像天衣無縫，課程就這樣一路走到期末。當然也要感謝創意三角洲計畫提供經費，計畫相關負責老師，以及西市場管理員陳國發先生、西市場自治會的多方協助，與台南市文化局等各單位提供豐富的獎品贊助。

回過頭來看，這學期一路走來，我想選課同學們也應該好好感謝自己，以及周遭一起打拼的那群夥伴。「每當感到挫折、茫然時，總會發覺還有夥伴為著共同的目標在挑燈夜戰。」也許就是這份對彼此信任的革命情感，讓彼此能堅持到最後。

2016.6.22期末展活動當天錄影紀實（歡迎隨時點閱聆賞）

2016 成功大學使用者介面設計與開發/區域研究通論/產品設計 期末展

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLaDzWgOj0-mIESMNWOiSHbq9shY5MYrM>

期末展靜態陳列展示：

台南市中西區神農街70號 五條港地方文化館（暑假持續展出中，歡迎蒞臨參觀。）



(1903) Nishi-juku in Tainan. 台南西市場開市後之盛況（劉振祥）



將有潛力的專案成果 真正落實場域

工業設計系／洪郁修老師



現在跨領域課程的執行，大部分著重在讓學生從做專案過程來體驗設計思考，或者從做中來探索彼此並發揮創意，此類體驗式課程有它的價值，然而，真正問題是學生從課程中到底學習到多少專業知識？核心能力提升了多少？這使得體驗式課程不容易成為各專業領域的標準主流課程，無法大量化，甚至無法獲得工程認證課程。

針對這樣的問題，我們對跨領域課程的執行的理念，是學生們在合作之前，必須先有專業知識的訓練，我們認為把對專案專業知識不足的學生們湊在一起，期末產出的成果容易流於扮家家酒，我們相信學生須要具備一定的專業能力後，才能真正與其他專業的學生擦出漂亮的火花，我們希望跨領域課程的運作方式，是和現在產業界專案進行方式一樣，專案成員都有各自的專業，以專業為基礎進行合作，如此一來，課程成果的水準獲得保障，學生也不會有學用落差的問題。

以此理念為目標，我們的課程在學期初一開始，由歷史系陳文松老師安排，將課程拉到西

市場場域中了解問題與文史脈絡 (Discover)。接著三位老師將三小時課程拆成同步進行的兩部分，前兩小時各領域各自在自己的專業，教導學生專案進行所需要具備的知識與能力 (包含：作業/考試/報告)，最後一小時讓學生帶著學習到知識與能力一同合作專案 (Develop)。此外，為了讓學生組成團隊之前互相了解彼此，課程也透過熱身作業與臉書平台舉辦各式ICE BREAKER活動。另外，為了持續保持學生學習動機，電機系張天豪老師亦熱心發展線上CLASS QUEST平台，讓所有學生透過遊戲與角色扮演，賺取額外的課程積分。

本課程學期末將課程拉到場域當中，讓各個專案成果APP與場域的民眾互動交流(Deliver)，學生團隊不僅能獲得場域民眾真實的回饋之外，也同時獲得課程邀請的產業專家與市政府代表給予專業評價與回饋。本課程成功在一學期操作與實踐跨領域課程，未來希望結合市政府執行力，將有潛力的專案成果真正落實場域，並且改善人民福祉。

溝通是一門藝術

電機系／張天豪老師

寫這篇文章的時間是暑假，離課程結束已經有一段時間了。經歷過課程一開始耕耘的辛苦，以及期末一起奮鬥的激情，現在回頭來看這門課，卻有著完全不一樣的感受。

我覺得課程最成功但也最需要繼續努力改進的，就是「溝通」。除了不同領域之間的溝通，更重要的是各種角色之間的溝通。同學與同學、同學與老師、老師與老師等等，都需要雙方願意花心力，好好溝通、合作。在這門課，隨便抓一名有認真參與的同學，都可以吐出一大堆苦水。舉個例子，有位同學在期末報告中給另一位組員的評語是「請他去吃x」，這位同學不是謾罵，後來他跟組長有當面跟我說明理由，並且堅持這個評語，可以想像他們在跟另一位組員溝通時有多沮喪。這些溝通的問題也不只發生在同組之間，這學期有一組在內容、設計、功能三方面的完整度都很優異，投票結果卻不理想，原因我百思不解。私下與同學閒聊時才知道，其他組對他們的觀感並不好，有一些同學投票的心態是「單純不想投他們那一組」。這是很神奇的一件事，因為這門課中各組之間並沒有太多機會互動，事後發現這是因為課程中一些活動所造成的誤解，未來加強各組之間的溝通會是一個不錯的修正方向。

在這門課中我覺得溝通是一件快樂的事，不過最近在整合其他課程的經驗，讓我深刻體認

到溝通這件事有多麼艱難。不論任何角色、任何形式的溝通，心態都非常重要。許多人在溝通時是先有結論，目標只有辯倒對方。如果輸了，有的只是抱怨跟不甘心，思考下一次該怎麼贏。我看過最可笑的溝通是，雙方的論點都是「為了學生好」，但是結論正好背道而馳，討論過程就是不斷放大己方的優點跟對方的缺點，卻不去找出為什麼雙方有這些矛盾。

有了上述經驗，我再回頭來看這門課，就更加感謝同學、助教還有兩位老師。重點不是溝通這個過程，更重要的是溝通時保持開放的心態，傳達自己想法的同時，多聽聽別人的想法。



跨界激發想像 -- 關於區域研究通論課二三事

歷史系／葉佩玲同學

在2016年的三月選修「區域研究通論」，和工設系與電機系一起以台南西市場為創作主題，討論古蹟在當今電子世代的可能性。除了歷史系的應用文獻研究整理以編寫當代屬於西市場歷史外，工設系和電機系在實務上創作如app或遊戲等使用者設計與程式運用的載具，為西市場建立了新的對外溝通平台，寫下西市場的新一頁歷史。

在「區域研究通論」的課程中，歷史、工設和電機三科系在謹守自己崗位同時，要在共同成品中互相調整各自部份，比如：文字風格、字數是否符合頁面設計，文字如何幫助遊戲更接近西市場和具吸引力……不同組別用各自的方式呈現西市場老店林立和人情味濃厚的特性，期望藉此課程令更多人走進西市場。在期末呈現當天，有不少課程外的同學也來西市場「捧場」，呈現活動也吸引不少西市場遊客駐足停留，透過對作品攤位的詢問和現場操作小組作品加深對西市場的認識。

作為一位歷史系學生，在與工設系和電機系同學合作時會發現思考方式有很明顯的差異。過往在系上的功課是一堆的文字作業，重「思考的過程」和「結論」。基本上，只要按學術專業

的格式和結構運作，套上合邏輯的文字和想法，功課不會有太大問題。而作業通常以一堆的文字和口頭論述完成，最多配上影片或圖片輔助，是一種單向的「發表形式」，而非追求跟台下聽眾有真實互動和應用。

在「區域研究通論」這門課中，跟工設系和電機系同學在討論作品時，文字成了作品的一部份，討論有很多時間用在使用者對作品的觀感，小組希望作品帶出的意義，平面設計和軟體系統如何可以取得更多目光和高效能……有別於過去的單向模式。小組在意義和效果上要嘗試取得平衡，如太偏重呈現西市場的時代背景，可能會令軟件的應用變得無趣，如一味設計很多花俏的畫面遊戲，又會容易令作品失焦，令使用者不明所以。要在兩者取得平衡互相作用，當中「取捨」成了重要一環，已不是文字研究有沒有足夠的深入或是技術是否夠華麗，而是各方面是否能成為一體。以作品意義為出發，使用者應用效果的終點，應該是多多考慮台下的聽眾的感覺，嘗試溝通，不要只是單向的發表言論，我認為這是歷史系課堂上自說自話的報告風氣可以進步的方向。



這學期花了最多心思的一堂課
也著實難得的一堂好課
評價的不是點名出席也不是考試分數
而在於團隊最後的產出
我向來喜歡能有實際商模的專案設計
所以CityRUN從一開始提出構想企劃就非常清楚明瞭
不是概念而是完整的產品發想、製作與營運
自己雖有實際的遊戲開發經驗
但對團隊人資掌控還是需要一個月的磨合時間
而時間規劃的部份我認為是相當充足的
雖然中間有段時間我被工具人拉走
但在程式美術的兩日爆肝下
期中展前就完成了APP原型80%的部份
以致最後除了自己在熬夜趕簡報
跟在海上漂流的明信片沒送到外
在原有的進度上是100%完成
大家都很悠哉
期末的原型離最後能上市的成品還有一段過程
無論團隊的每個人是否要繼續參與之後的實品開發
希望在這3個月的合作過程中
每個人都有學到些什麼
雖然我的網頁程式語言依舊沒有長進就是XD



工業設計系同學／留鈺淳

2016.6.23