

RE·LOOP

以「減」為始，以「用」為續，
以「收」為環——重「綠」社區未來。

Co-creators: Kate, Luna, Sally, Sunnie, Vicky

Organisers: Ar. Esther Chan, Wendy Tse, Tracy Wong, Coca Fong, Dr. Provides Ng



Digital Common(s)
數碼共同體



香港青年協會
the hongkong federation of youth groups
賽馬會乙明青年空間
Jockey Club Jat Min Youth S.P.O.T.



老有所為活動計劃
Opportunities for the Elderly Project



社會福利署
Social Welfare Department

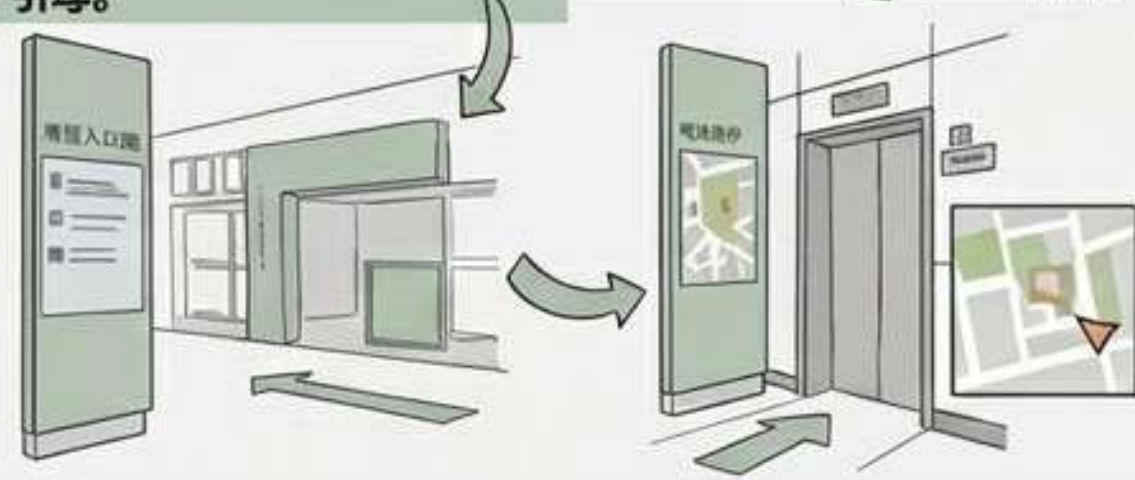
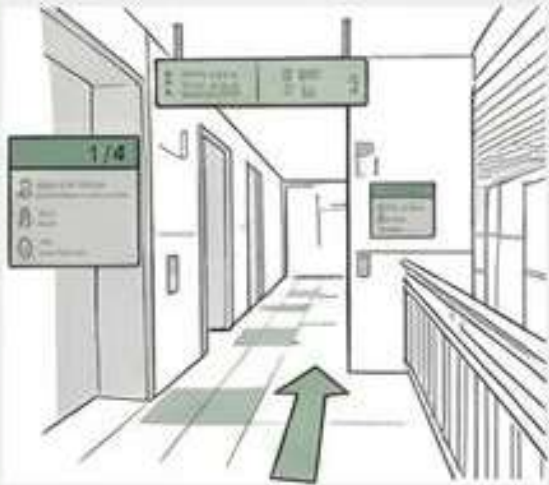
Site Analysis



分析来的“主入口”及“电梯厅”

问题
现有入口和導航標誌不清晰、
问题，嚴重阻礙了全年齡段社
区的可達性。

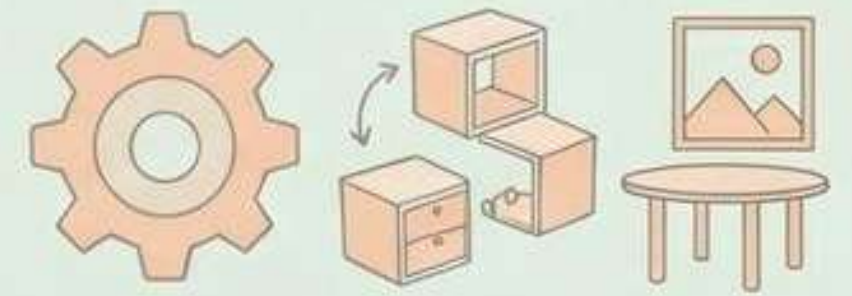
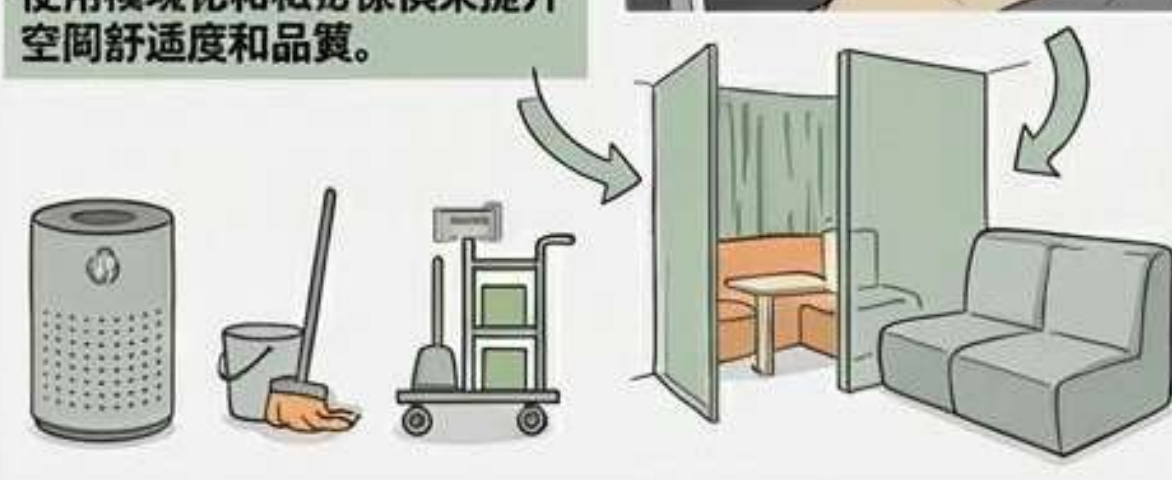
建议方案
實施標準化、模塊化可達性導
航形式；確保所有路线無障礙
得，為全年齡段居民提供明確
引導。



分析来的“卫生间”及“休息区”

问题
關鍵休息和过渡空间品质低下，
存在噪音、私密性差加嚴重
衛生问题（如異味）。

建议方案
安裝高性能空氣淨化和
異味消除系統；使用抗菌材料，
實施高清潔度時間表；
使用模塊化和私密傢俱來提升
空間舒適度和品質。

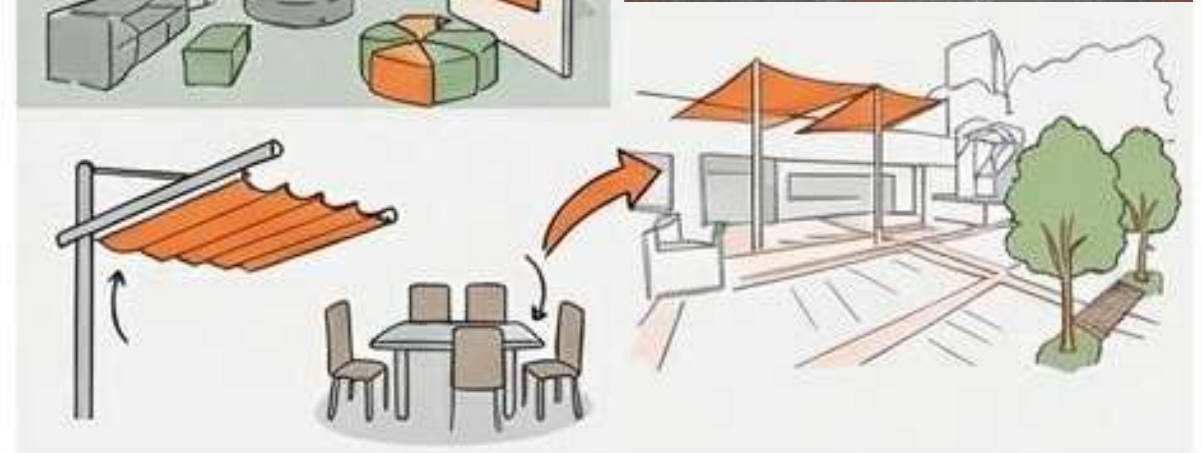


分析来的“公共空间”及“广场”

问题
公共空間設計單一、非個性化，
缺乏特色。露天区域缺乏对天氣
（如夏季過熱、雨天）的靈活
適應性。

建议方案
實施標準化、模塊化可達性導
航形式；確保所有路线無障礙
得，為全年齡段居民提供明確
引導。

问题
公共空間設計單一、非個性化，
缺乏特色。露天区域缺乏对天氣
（如夏季過熱、雨天）的靈活
適應性。



問題 解決案 解決方案 建議方案 設池的心原則

基於實地調查和用戶體驗分析得出的社區空間設計核心原則

User Analysis



1. 家長 (Parents/Families)

主要活動
(Activities)

 陪伴子女上課(F.1)  家長社交聊天  休憩

關鍵詞
(Keywords)

等候 社交 安全感 F&B 需求

常用空間
(Spaces)

 沙發休息區 →

停留時間
(Duration)

 1-2 小時

核心需求
(Needs)

- 休閒與分享空間
- 自修/工作空間
- 咖啡與餐食

主要痛點
(Pain Points)

⚠️ 惡劣天氣下缺乏室內連接/樓梯不便



2. 青年/學生 (Youth/Students)

主要活動
(Activities)

 參加興趣班  自習/溫習

關鍵詞
(Keywords)

乙明邨居民 溫習 Gen Z

常用空間
(Spaces)

 自修室 →  專用活動區

停留時間
(Duration)

 中至長時間

核心需求
(Needs)

- 更多座位與更大自修室
- 娛樂設備 (Switch、PS5、KTV)
- 1-2 人聚會小空間
- 健身室
- 多元化活動 (科技體驗、Roblox等)

主要痛點
(Pain Points)

⚠️ 青年專屬空間吸引力與面積不足
⚠️ 設施房間 (遊戲/器材) 缺乏



3. 長者 (Elderly/Seniors)

主要活動
(Activities)

 社區社交  跨世代活動

關鍵詞
(Keywords)

親切感 空間感 安全感 安全感

常用空間
(Spaces)

 專用活動區  無障礙通道 →

停留時間
(Duration)

 中等時間

核心需求
(Needs)

- 活動簡介 (如健身中心)
- 具吸引力的社區項目

主要痛點
(Pain Points)

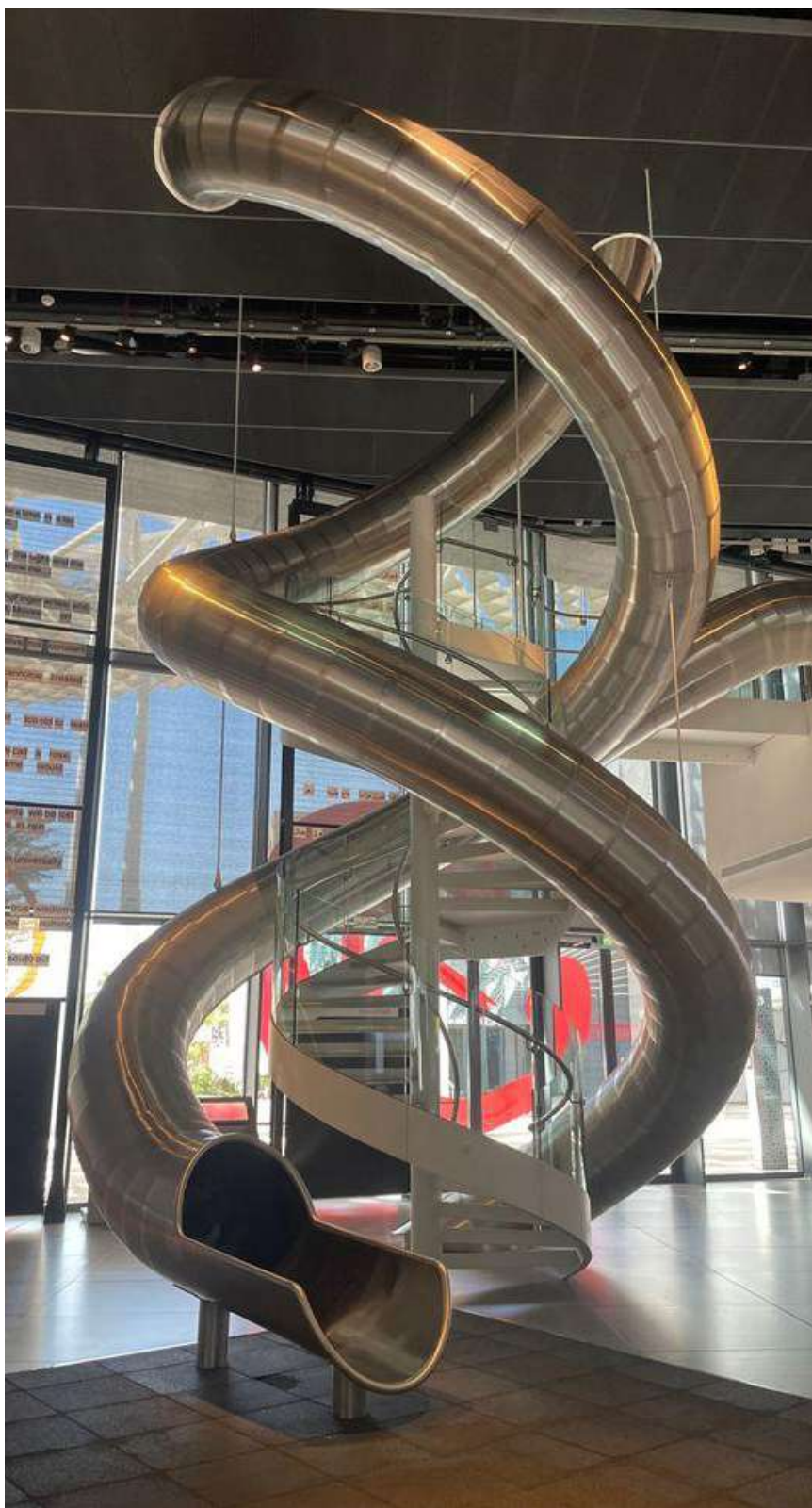
⚠️ 空間壓迫感大、格局太硬
⚠️ 整體空間容量不足



Individual Study Space



Green Design

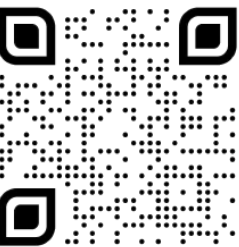


Double Spiral Slide

Spiral Ramp

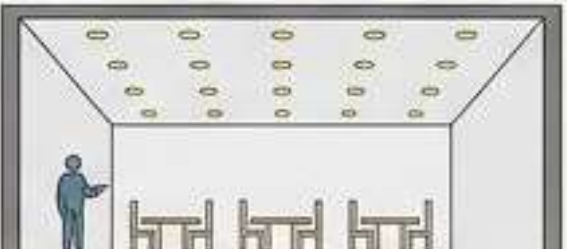
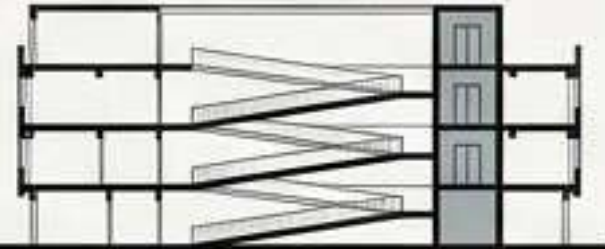
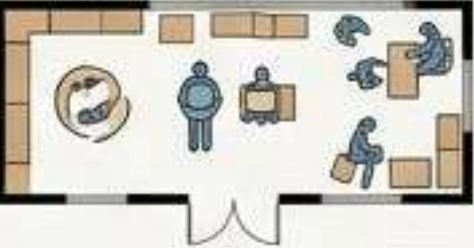
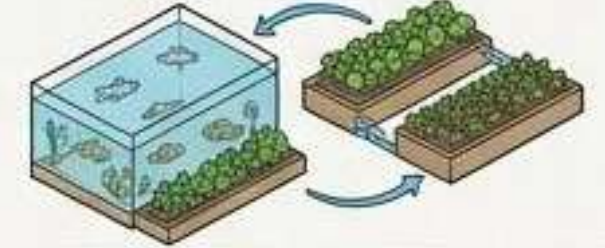
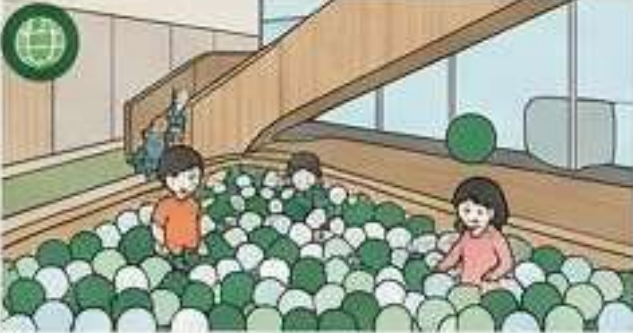
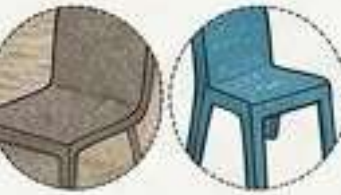


Sufficient Sunlight + Play Area



靈感&先例

Principles

	設計原則 (Principles)	核心概念 (Core Concept)	具體設計措施 (Design Measures)			預期效益 (Expected Benefits)
1	Reduce (源頭減廢 / 降低能耗)	建築設施能耗最小化	 大面積玻璃幕牆： 極大化引入自然光 	 智能 LED 照明系統： 依需求自動調節亮度 	 中央斜道 (Elevator Ramp)： 作為主要上下動線 	 減少日間人工照明用電  提升整體用電效率  降低升降機使用頻率與電耗
2	Reuse (物盡其用 / 資源循環)	功能與生態重覆利用	 二手交換專區： 提供社區物品分享平台 	 綠色垂直植栽牆： 收集咖啡專區 (Cafe Counter) 廢棄咖啡渣作為土壤養分 	 魚菜共生系統： 於入口設置生態水族缸 	 促進社區物資循環  達成有機廢物利用  實現「魚糞養菜、菜淨水質」自給生態
3	Recycle (循環再造 / 環保物料)	全城選用永續再生材質	 	環保波波池： 斜道下方採用回收材料 製成之球體 	 再生家具：自習區與休憩區座椅 選用回收塑膠 (Recycled Plastic)  • 材材質 攤用30% • 選用回收塑膠 卻15%	 替代傳統一次性塑膠波  降低原生塑膠消耗與環境負擔

展覽／簡報圖解視覺版 (Visual Layout Format)

3R 永續設計原則 (Sustainable Design Framework)	01 / REDUCE (降低能耗)	02 / REUSE (資源循環)	03 / RECYCLE (物料再生)
	 • 採光優化 • 智能控制 • 動線節能 	  • 社區共享 • 廢物利用 • 生態微循環	  • 環保遊樂設施 • 永續家具選配

Reduce

Reuse

Recycle

大面積
玻璃幕牆

再生家具

智能 LED
照明系統

中央斜道

綠色垂直
植栽牆

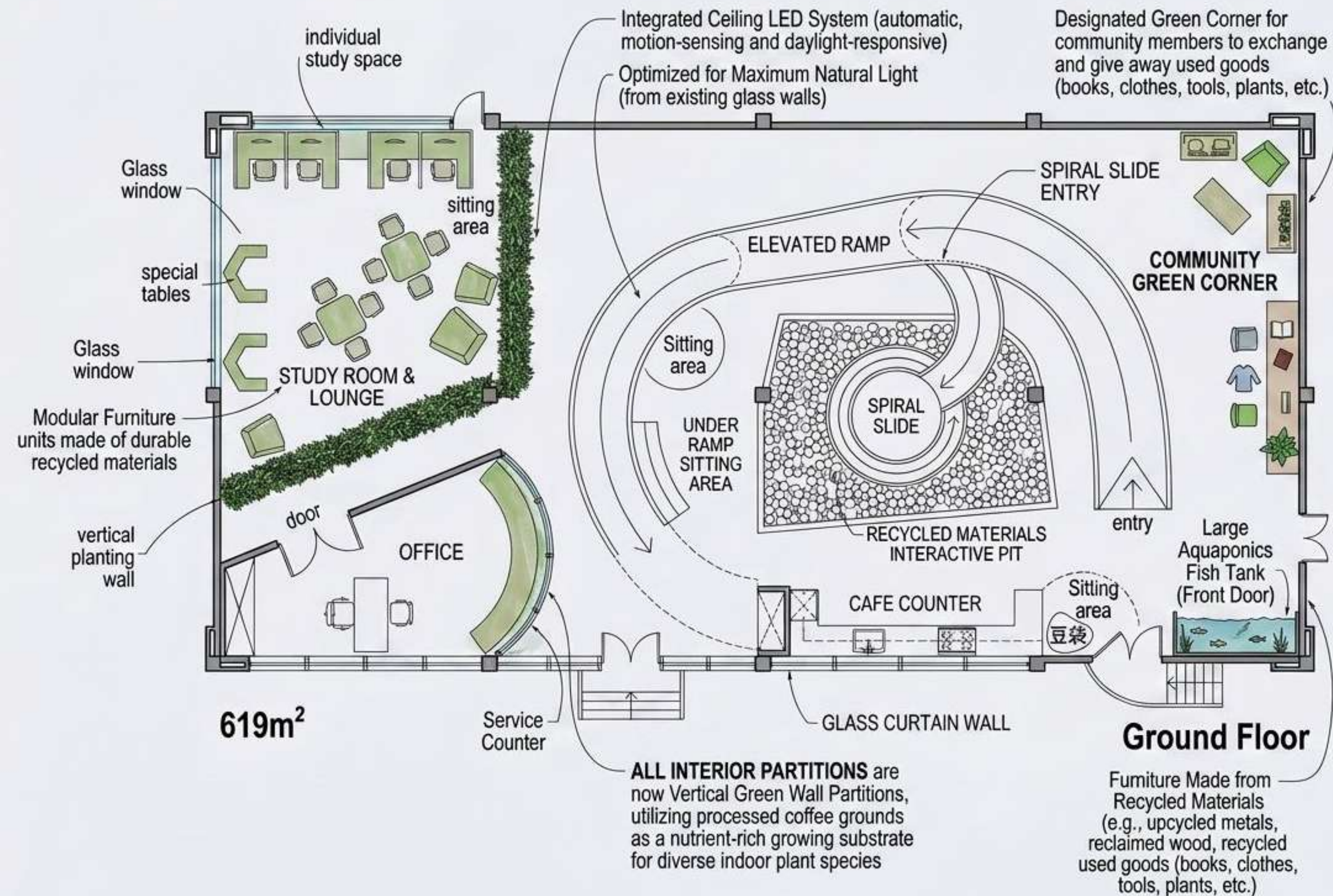
廢棄咖啡渣

魚菜共生系統

環保波波池

二手交換專區

Layout Plan



核心設計



用者場景



Before & After

Concept

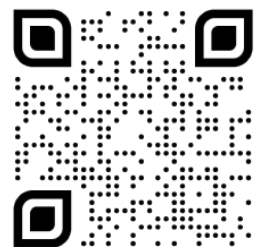
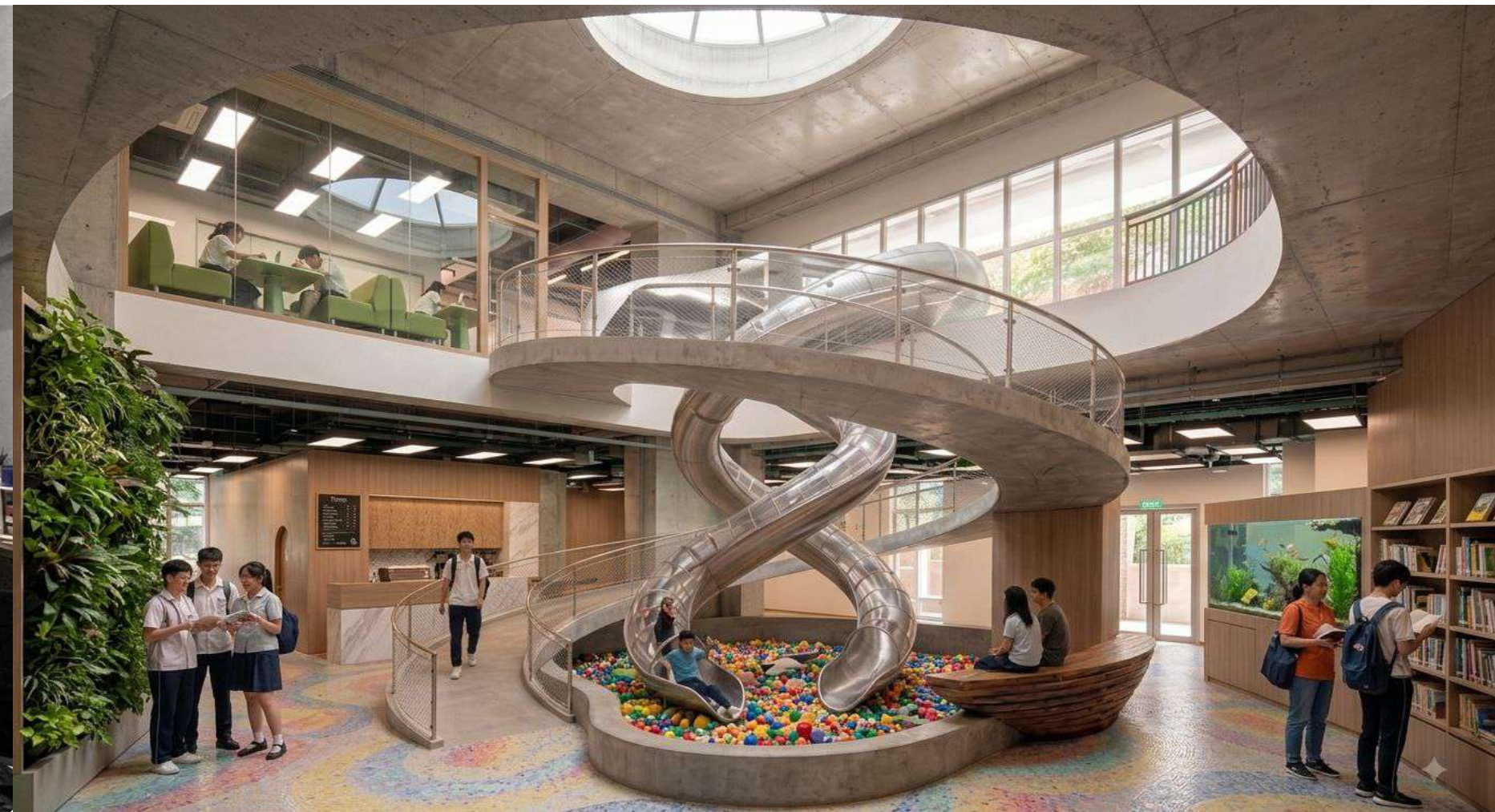
- 上下樓層的物理連接
- 象徵意義上鏈結不同年齡層與多樣需求的群體

Functions

- 提供安全順暢的通行環境
- 設歇息座椅
- 遊樂設施

Details

- 1:12 無障礙坡度標準, 加寬通道並選用高防滑物料
- 分流標示, 雙螺旋滑梯特別將兩側出口設置於前後錯開位置

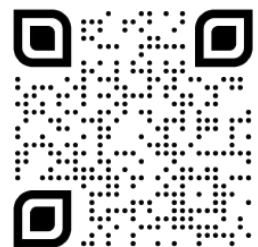


團隊反思

在這次活動中，透過長幼之間的互動及協作，涉獵了建築、設計和如何靈活地使用AI。感謝導師們的教導，在此次活動中令我們受益非淺。 -Kate

經過這次的Workshop，我很開心能與來自不同背景、不同年齡層的朋友交流並交換想法，真的獲益良多。大家在面對同一個問題時，往往會有很不一樣的角度。例如從長輩身上，我學到他們會更加注重安全與實用性；而我之前可能比較聚焦於設計美感，差點忽略了這個如此重要的需求。此外，透過這次走入社區訪問街坊，聽取他們的真實意見，也讓我們更深入了解社區的真正需要。
- Sally

今次活動雖然未能如預期般掌握較深入的AI及3D打印技術知識，但仍然獲益良多。十分感謝導師們的悉心引導，使我們能夠淺嘗建築設計的概念，同時亦很開心認識不同的大小朋友。 - Sunnie





AI-For-Good 人工智慧設計夏令營

Artificial Intelligence & Social Design Workshop | Summer Cohort



Digital Common(s)
數碼共同體



Design Scientist 2026 Incubation Program
The 3rd Annual Program of The Citizen Architect Initiative

