

基于多元校园中跨文化交流障碍与社会融合挑战的设计

CardKit 是一个面向多元文化校园（如 LCC）中“文化碎片化”与沟通障碍问题的设计回应。项目旨在通过缓解学生间的孤独感、误解与归属感缺失，促进国际学生与本地学生之间更具包容性的跨文化互动。CardKit 结合文化任务卡、互动房间和 AR 探索等游戏化工具，打造线上线下融合的社交体验，鼓励参与、共情与协作。系统以轻松有趣的方式引导学生发掘文化的相似与差异，建立有温度的情感连接。最终目标是营造一个让每位学生都能被看见、被听见、被接纳的多元共融校园社区。

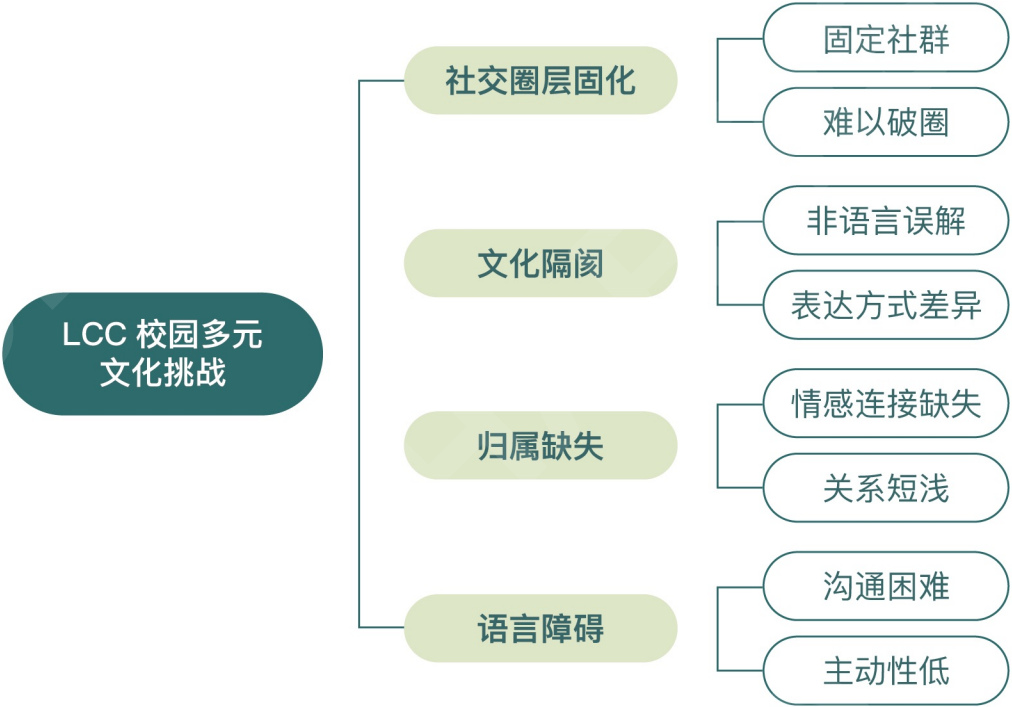
CardKit- 设计概要和项目目标

项目 1 - CardKit
09/2024-01/2025
服务设计 & 体验设计 & 界面设计 & 交互设计

项目背景

LCC 校园中文化多样性与社交挑战

LCC 作为一个**多文化交汇**的校园，是培养文化理解力与全球视野的宝贵场所。然而当前社交形式的**局限性**，亟需一种**更具互动性、趣味性与情感深度**的媒介，来打破文化壁垒，激发真正的跨文化连接与归属感建设。



观察



尽管 LCC 提供了许多促进跨文化交流的机会，但实际校园生活中仍普遍存在**互动浅层、关系难以维系**等问题。

案例分析

峇峇娘惹文化融合

峇峇娘惹文化源于 15–17 世纪中国移民与马来人通婚，是东南亚历史上的典型**文化融合产物**。该文化保留了各自传统，又通过共同生活逐渐形成**共享的文化实践**和**认同**。



一手调研

受访者

泰瑞斯·奥韦尔
本科大二
英籍，非洲 & 加勒比血统

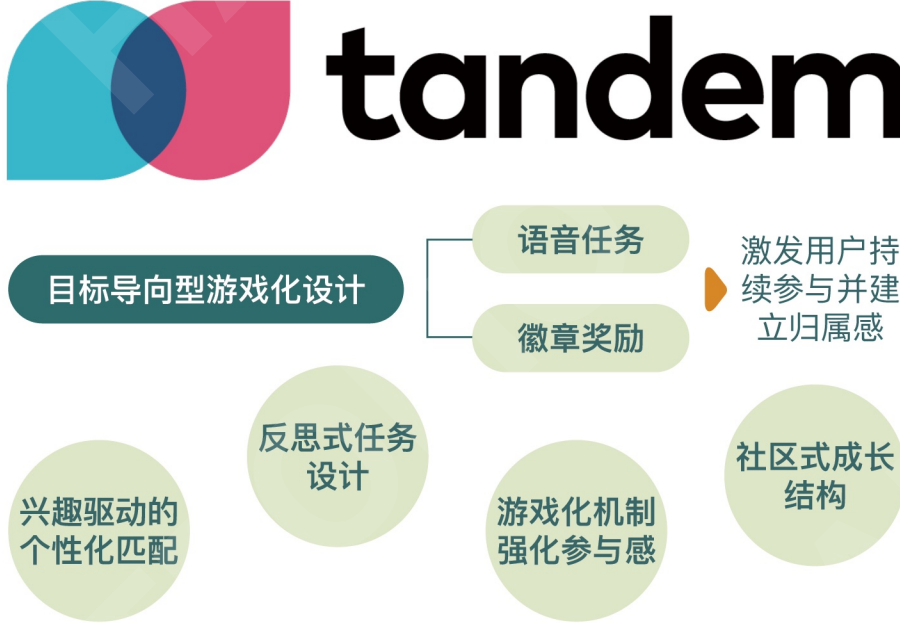
陈法里德
硕士
新加坡，华巫混血

高野菜菜子
硕士
日本

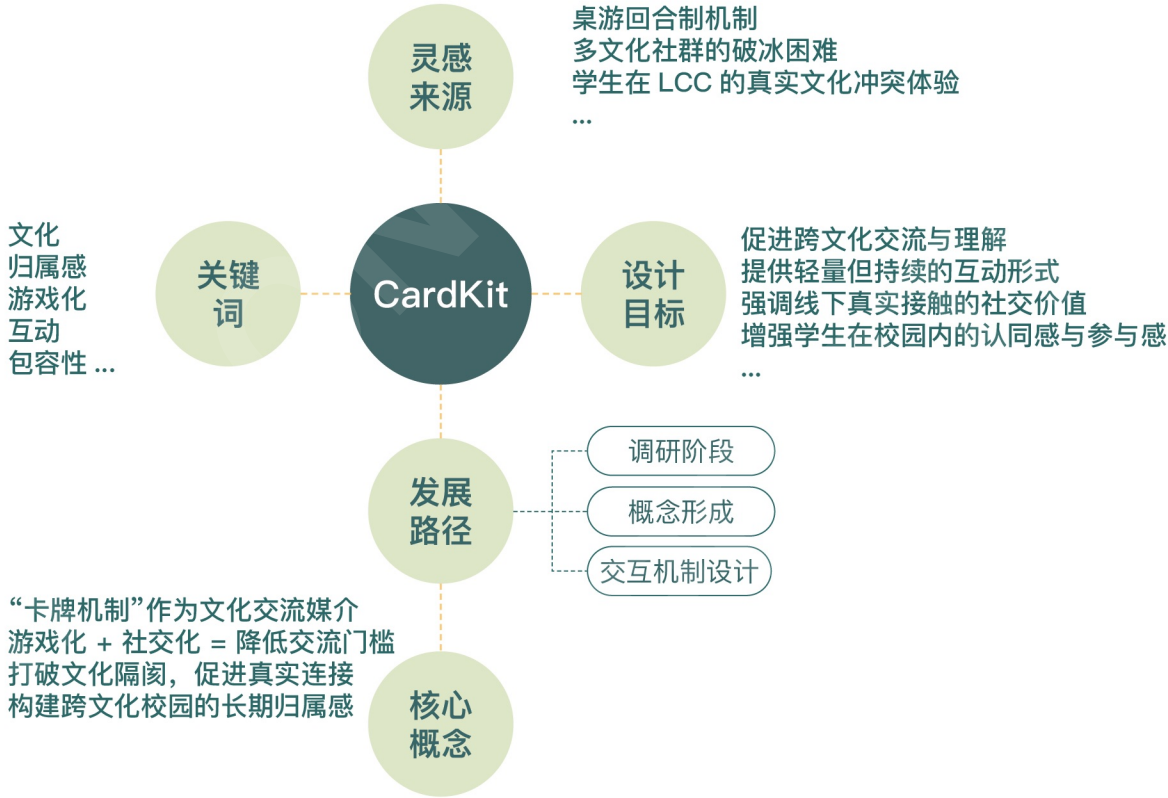
朱迪·萨布里
预科
英籍，埃及裔

TANDEM 平台与游戏化策略的启示

用户通过兴趣匹配展开对话、教学与互动，体现了“**文化谦逊**”的理念，即通过持续学习和反思，促进跨文化理解。



设计概念



工作坊

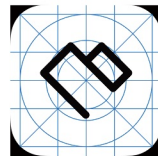


CardKit



视觉设计

LOGO 设计

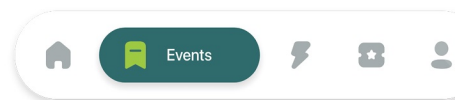
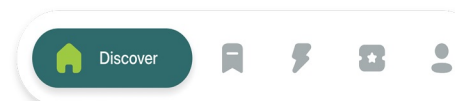


图标设计

点亮前



点亮后



配色设计



卡片设计

标题

【Sushi Culture】

[Theme]: Food Culture
[Rarity]: Common

卡片属性



插图
相关图片

[Introduction]
Sushi is a traditional Japanese cuisine known for its fresh ingredients and variety. Common types include nigiri, roll and loose sushi.

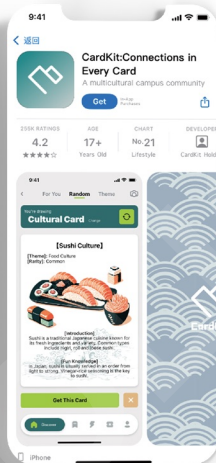
介绍
卡片内容
简要介绍

[Fun Knowledge]
In Japan, sushi is usually served in an order from light to strong. Vinegar-rice seasoning is the key to sushi.

趣味知识
相关知识
普及

文化传统
纹样设计

获取方式



APP Store



MyUAL

机制设计

回合制玩法

游戏采用回合制，每轮随机抽取一张问题牌 / 任务牌

牌型

1. 问题牌



提问者
提问者根据回答评分



完成任务可
解锁新的卡牌



2. 互动与评分

参与者可以点赞或评分卡牌。
评分决定获得卡牌的稀有程度。



实时反馈

应用会在每回合结束后展示进度、
分数及奖励卡牌解锁情况



+20

