

# Beacon Park Yard 地区框架计划

“Beacon 入盒” 桌游  
2024 年 6 月到 7 月

# 概述

---

1. 项目时间表和背景
2. 框架和指导方针
3. 了解现场和约束条件
4. Beacon 入盒!
5. 后续步骤



# 背景

## MassDOT Allston 多式联运项目开启了 Beacon Park Yard 规划之旅

重新整治之前的 I-90

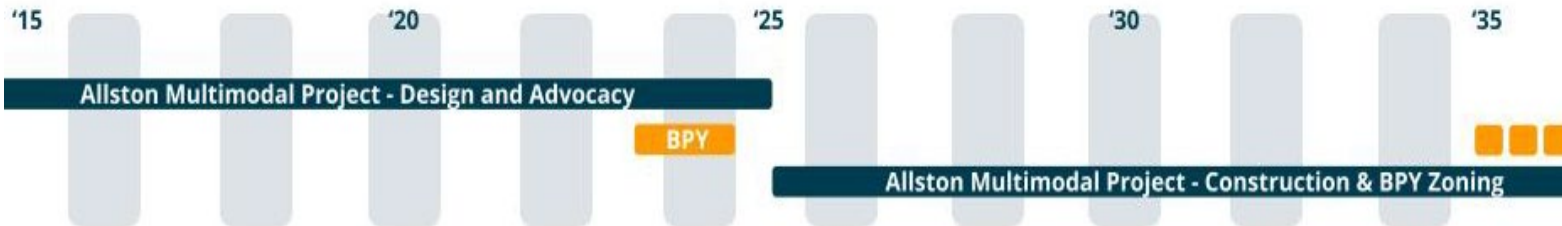


重新整治之后的 I-90



Allston 多式联运项目将构建强大的多式联运交通枢纽。

# 协作流程



Beacon Park Yard 地区框架计划将针对密集城市开发制订一个地区社区愿景，来支持和通告转型城市基础设施项目。



# 互动总结

---

## 对基础设施的体验

### 当前背景

1. 人们在地区内生活、工作、学习、往来和联系。
2. 人们感觉步行和/或骑行不安全。
3. 人们表示 Charles River 内外均缺乏基础设施连接。

### 未来愿景

1. **优先打造多式联运**，通过计划区域中新的交通基础设施和**综合绿色基础设施**，为所有用户提供更安全、更舒适的街道和人行道。
2. **在地区中建立多式联运连接。**
3. 对于建立道路发达的地区、鼓励多式联运流动和加强社区联系而言，**人员对基础设施的体验是必不可少的。**

# 互动总结

---

## 与自然环境搭配

### 当前背景

1. **Charles River 是地区的资产，也是人们聚会和融入自然之地。**
2. **人们去体验、享受和融入大自然和各种规模的自然环境。**
3. **公园、开放空间和自然环境是不可或缺的社区资产，人们要在这些场所寻求身心健康。如果大自然是健康空间，那么公园和大自然的健康与维护会影响社区的安康。**

### 未来愿景

1. **在调研区域内，现有和新的绿色空间应该通过地区的多式联运基础设施相互连通。**
2. **应该在计划区域内实施自然绿色基础设施策略，缓解气候变化带来的影响，包括城市热岛效应和洪水。**
3. **需要组建有执行权力的集体，以便在兴建基础设施的同时打造能适应气候变化的自然环境。**

# 互动总结

---

## 新的机会模型

### 当前背景

1. 在调研区域中，**市政、公共和服务空间（私有和公有）是宝贵的社区资产。**
2. **商店和餐馆是 Allston-Brighton 中宝贵的资产，社会成员希望看到更多的种类，尤其是家中有青少年的家庭更需要经济实惠、交通便利的选项。**
3. **Allston-Brighton 中的艺术和文化氛围很浓，尤其是音乐，但不是总能看得见。**
4. **创造合作与协作...通过更具体地让机构和政府投资与服务提供高的优先事项和需求相契合在巩固这些关系，挖掘新的机会。**
5. **人们对新的开发设计、经济适用房和辅助零售空间表示关注。**

### 未来愿景

6. **大规模的规划和开发让土地用途和政策试验有机会创立具备多种经济形式和气候变化应对能力的子街区。**
7. **对社区支柱进行投资，创建辅助性的基础设施网络。**



# 指导方针

改进 Allston 中及其周边行人 + 骑行者的体验



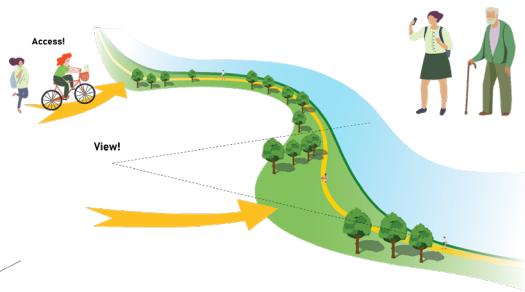
与市政合作开发



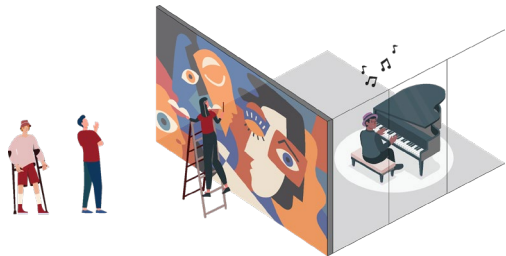
在地区内建立方便 + 可靠的多式联运连接



连接 Charles



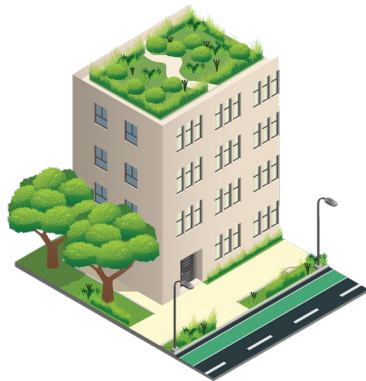
增加 Allston 的创新资本



对社区支柱进行投资



部署尊重大自然的解决方案



# 互动总结

---

## 文化和自然资产

### 目前状况

1. Charles River 一直是人们融入自然之所，在这里，人们能找到社区归属感，彼此交流沟通，自我放松身心。不过，Charles River 滨水区沿线的体验与 Allston 的契合度有待提高。

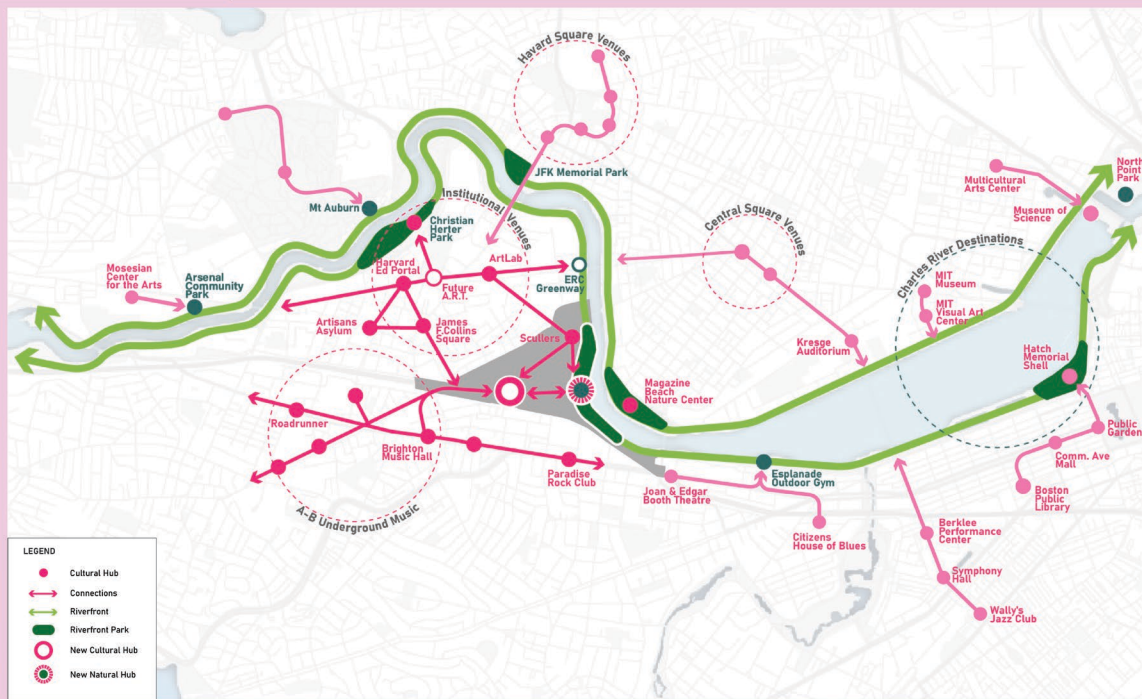
### 未来愿景

1. Charles River 滨水区有一块活力满满的开放空间，与沿线的其他节点相得益彰，人们希望能够方便、安全地到达这一区域。
2. 借助出色的设计，可以打造出包容、亲切、交通发达的空间。
3. 未来的西站应该美观安全，带给人扑面而来的文化气息，有多种市政、艺术和文化活动。
4. 文化是西站的特色，更多文化艺术室内场所汇聚于此；Charles River 滨水区则是艺术和文化的开放空间。
5. Charles River 滨水区的文化艺术空间既有户外露天剧场等永久性设施，也有快闪和活动用的临时空间。
6. 社区的领导和宣传是激发和保护绿色开放空间活力，保持其良好状态的关键因素。

# 奔向门户 + 游历 Beacon

**BEACON  
PARK  
YARD** regional  
framework  
plan

## ARRIVE AT THE GATEWAY + JOURNEY TO THE BEACON FRAMEWORK - CULTURAL & NATURAL ASSETS



## 总结：两个文化中心

**西站文化中心**以室内市政、艺术和文化服务为主，打造新的门户来吸引地区的游客。紧密连接未来的交通枢纽会为使用公共交通打开方便之门，既连接 Allston 现有的文化中心，又连通 Charles River 滨水区新的转型投资文化中心，让充满活力的中心映入所有人的眼帘，趋之若鹜。

**滨水区文化中心**则侧重永久性设施和更多灵活的户外市政、艺术和文化活动。未来的 BPY 文化长廊会配合并加强 Allston 目前充满生机的艺术氛围，同时提供机会创造独特的体验来填补目前存在的空白。



# 互动总结

---

## 交通

### 目前状况

1. Allston-Brighton 中的服务提供商和机构目前有合作关系网。BU 和 HU 的学生在街区中担任志愿者和参与实习。但是，学生表示：公交服务不到位成为他们参与志愿者和实习活动面临的巨大挑战，有时甚至演变为阻碍因素。

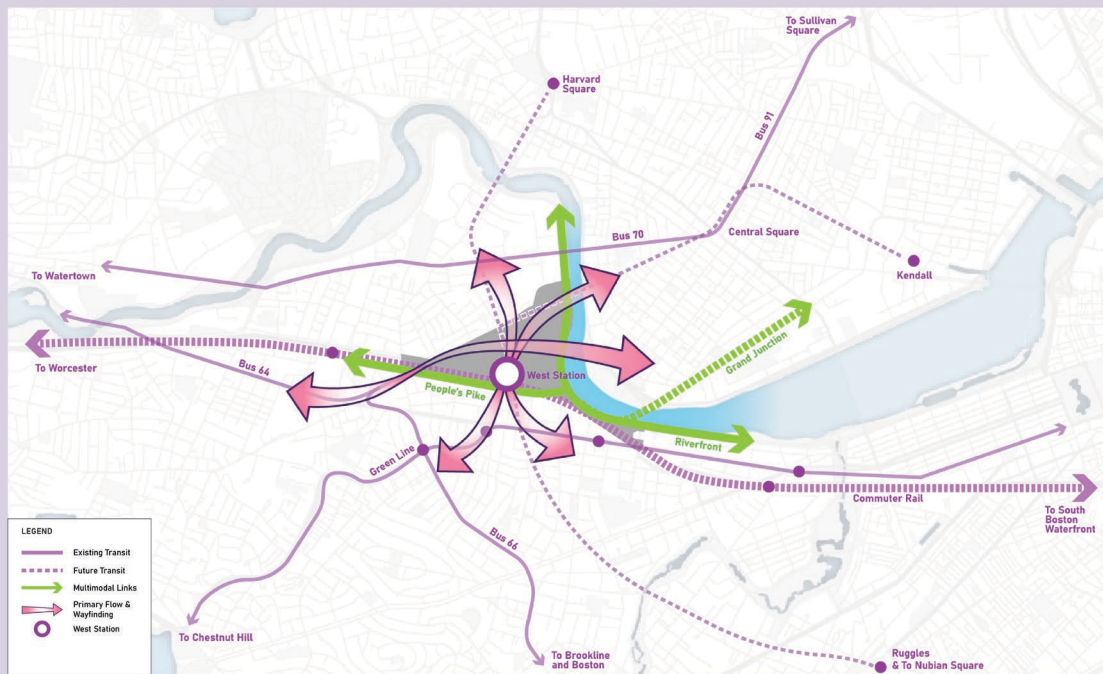
### 未来愿景

1. 西站有潜力提供频次更高的 MBTA 公交服务，到达 Allston-Brighton 的其他地方、穿过 Charles River，以及其他 CoB 街区。
2. 为了让西站成为卓有成效的地区文化交通枢纽，需要大力加强基础设施建设，例如，尽早完成装饰，连接现有和新的邻近多用途道路，比如剑桥的 Grand Junction 多用途路。
3. 在大型公共开放空间建造绿色多式联动基础设施，鼓励公众在 Charles River 滨水区开展文化娱乐活动。
4. 交通基础设施应该包含与多式联运基础设施配套的小型街道网络，人们应该能通过无障碍导航轻松找到这些道路。与此同时，这些条件还应让人感觉面目一新，提高社区的凝聚力和归属感。

# 采纳资源

BEACON  
PARK  
YARD | regional  
framework  
plan

## EMBRACE THE RESOURCES FRAMEWORK - TRANSPORTATION



### 总结:

在配备多式联运基础设施和强大 MBTA 公交服务的新交通枢纽建造地区终点站。这将与行人和骑行者在区域其他部分得到的独特小体验和"小街道"相得益彰。Cambridge Street Bridge 是跨越 Mass Pike 和进入计划区域的关键连接点将交通投资投向重要的现有廊道，可以让社区和地区有更多合作的机会。要打造能有新机会生成资源且包罗万象的场所，通过基础设施和先进的导航加强与铁路、公交、Charles River 和商业廊道的连接必不可少。

# 互动总结

---

## 土地用途

### 当前背景

1. 随着住房费用的上涨，租户在逐渐减少；与此同时，从全市范围看，自购住房的难度也在加大。
2. 现场南侧是机构和住宅（主要是学生住房），以及功能完备的艺术和文化中心，西侧则是多户住宅（业主自住）、哈佛产权地上的机构和私人用地。

### 未来愿景

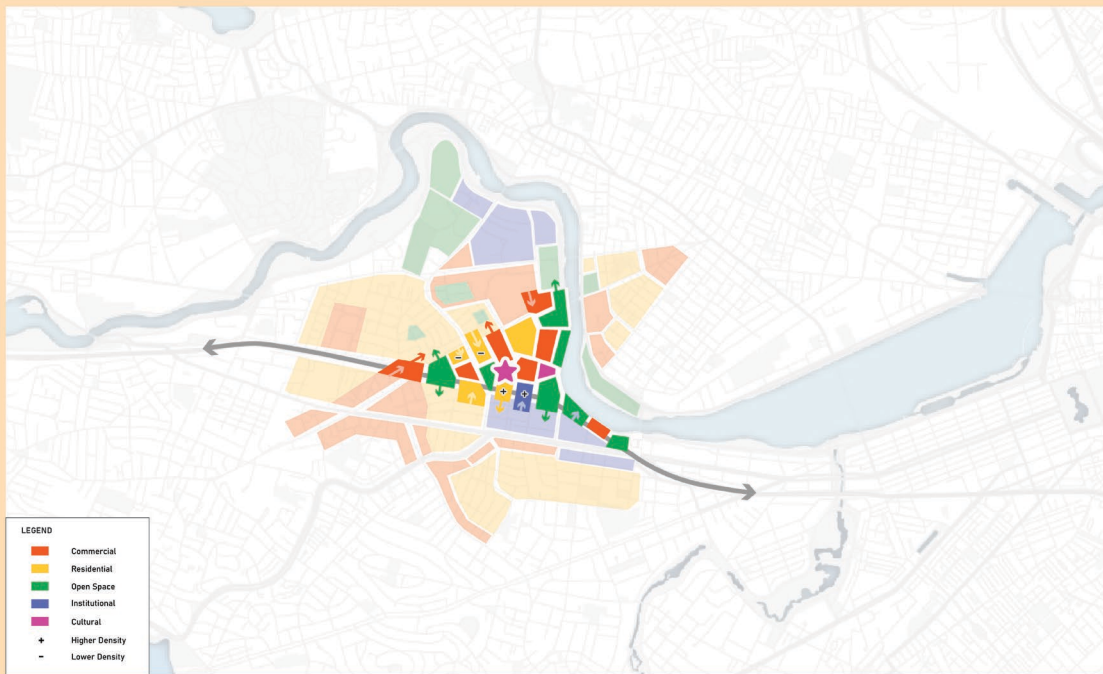
1. 住房是这个现场的大趋势，但是应该有多种配套来支持社区的长久发展，例如，零售店、餐馆、就业、开放空间和公共服务等。
2. 对于 Beacon Park Yard 来说，多用途是未来的发展之路。适宜的用途包括住宅、开放空间、零售和商业、文化、公共及市政服务。
3. 市政用途是 Allston 和地区中目前的社区资产。需要与公共工程部门、消防站和应急管理服务 (EMS) 等部门协作，对服务水平进行深度分析。
4. 边界如何与 BPY 中未来的土地用途相互搭配？
5. 地块中的多用途开发机会 - 可以灵活安排。



# 交织变化

BEACON  
PARK  
YARD | regional  
framework  
plan

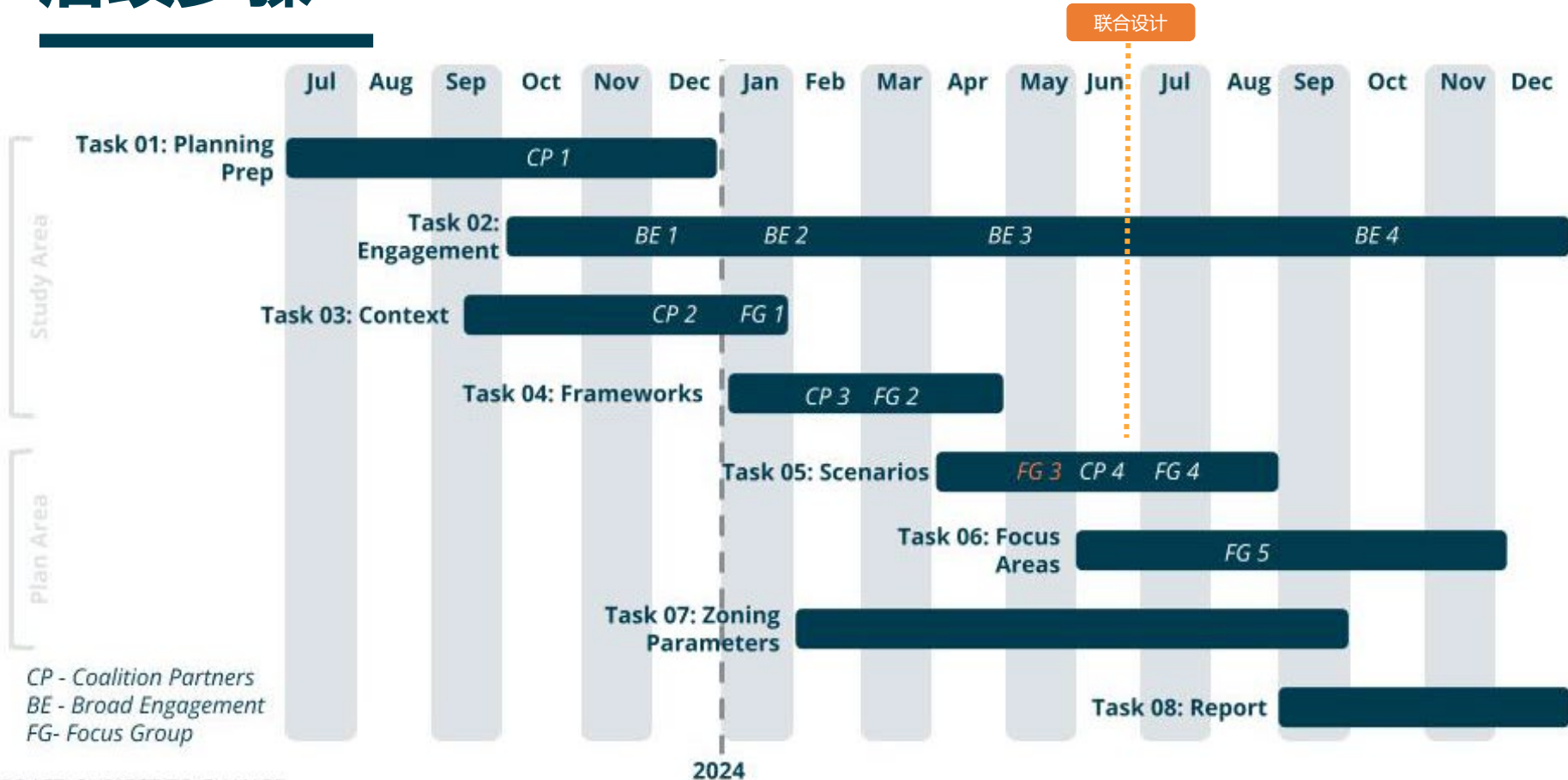
## CREATE A MOSAIC FRAMEWORK - LAND USE



## 总结:

土地用途是在不断变化的，从而让研究区域也产生了交织变化，南北方向的住宅和机构之间相互平衡，东西之间的商业和开放空间错落有致。侧重沿计划区域的边界进行多用途开发，在新的交通枢纽站旁建造一定数量的住房和小企业。

# 后续步骤



CP - Coalition Partners  
BE - Broad Engagement  
FG - Focus Group

2024



# Beacon Park Yard- 现有情况





# Beacon Park Yard- 未来愿景



Allston

Cambridge

**T**  
Boston  
Landing

**T**  
Proposed  
West Station

**T** Packards Corner

**T** Babcock  
Street Station

Brighton

Brookline

Greenough Blvd  
S River  
Smith Field  
S Campus Dr  
Western Ave  
Western Ave Bridge

Academic Wy  
Science Dr  
DEF Dr  
Hopedale St  
Amboy St  
Cambridge St  
Searstead St  
Stadium Rd  
Cattle Dr  
East Dr  
Soldiers Field Rd

Harvard Business School  
Rena Park  
Raymond V Mallon Park  
James H. Rogers Playground  
Hotel Lane  
Double Street Suites  
Memorial Dr

Western Ave  
Science Dr  
DEF Dr  
Hopedale St  
Amboy St  
Cambridge St  
Searstead St  
Stadium Rd  
Cattle Dr  
East Dr  
Soldiers Field Rd

River St Bridge  
Riverside Press Park  
Hoyt Field  
Charles River  
Magazine Beach  
Dr. Paul Dudley White Bike Path  
I-90  
I-90 WB Off-ramp  
I-90 EB On-ramp  
Peoples Pike

Western Ave  
River St  
Pearl St  
Brookline St  
Vassar St  
Boston University Bridge

Everett St  
Franklin St  
Franklin St Crossing  
N Beacon St  
Cambridge St  
Brighton Ave

Franklin St  
Searstead St  
Stadium Rd  
Cattle Dr  
East Dr  
Cambridge St S  
Malvern St  
Commonwealth Ave

Hotel Lane  
Double Street Suites  
Memorial Dr  
I-90  
I-90 WB Off-ramp  
I-90 EB On-ramp  
Peoples Pike  
Harry Agganis Way  
Buck St

River St Bridge  
Riverside Press Park  
Hoyt Field  
Charles River  
Magazine Beach  
Dr. Paul Dudley White Bike Path  
I-90  
I-90 WB Off-ramp  
I-90 EB On-ramp  
Peoples Pike

Pearl St  
Brookline St  
Vassar St  
Boston University Bridge



# 了解项目地点状况

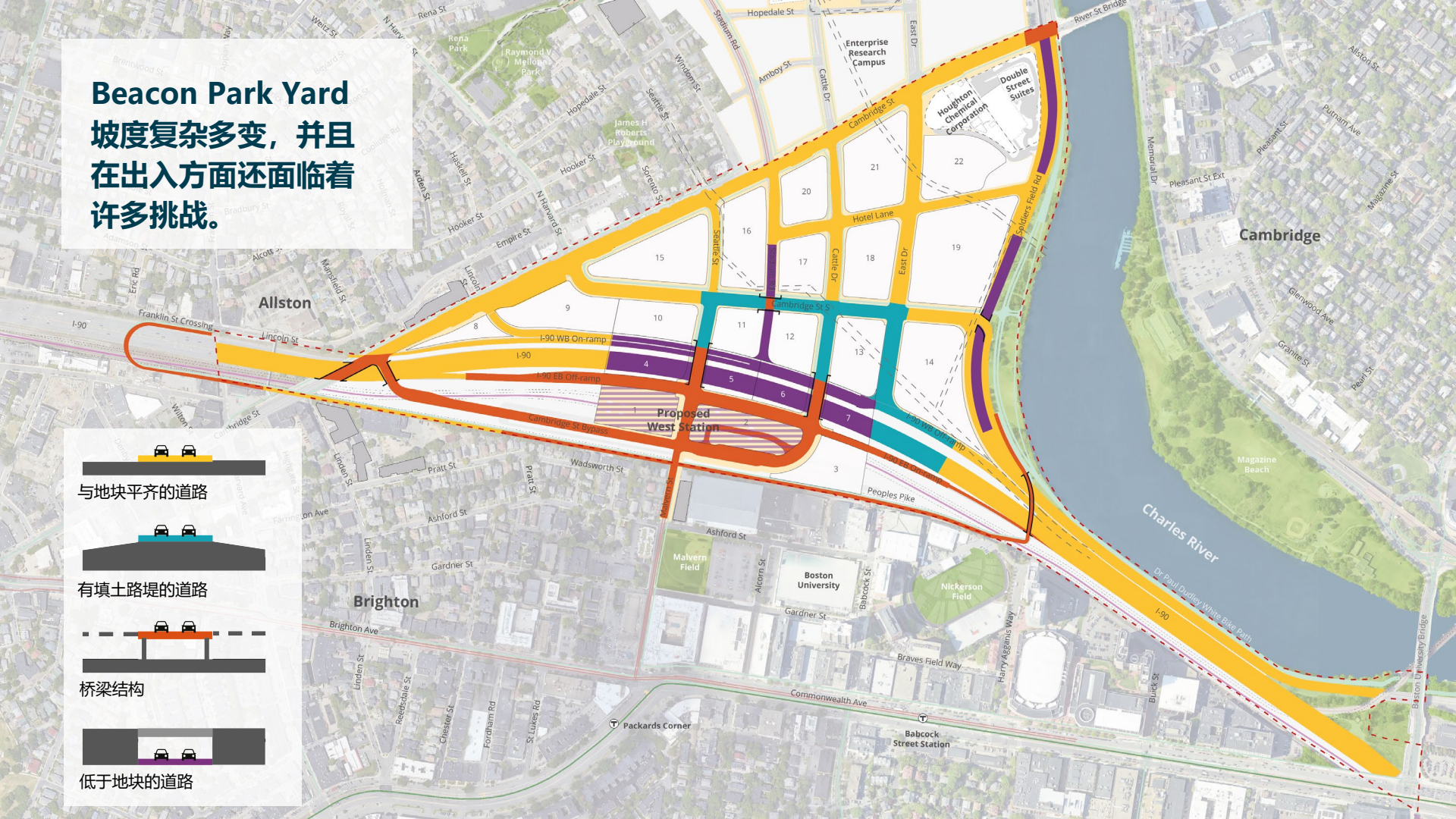
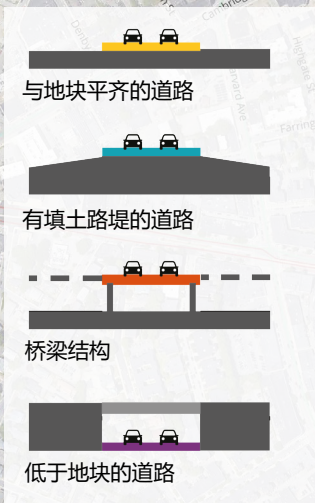
1. 严重的坡度和出入限制
2. 公共设施
3. 西站





# Beacon Park Yard

坡度复杂多变，并且在出入方面还面临着许多挑战。





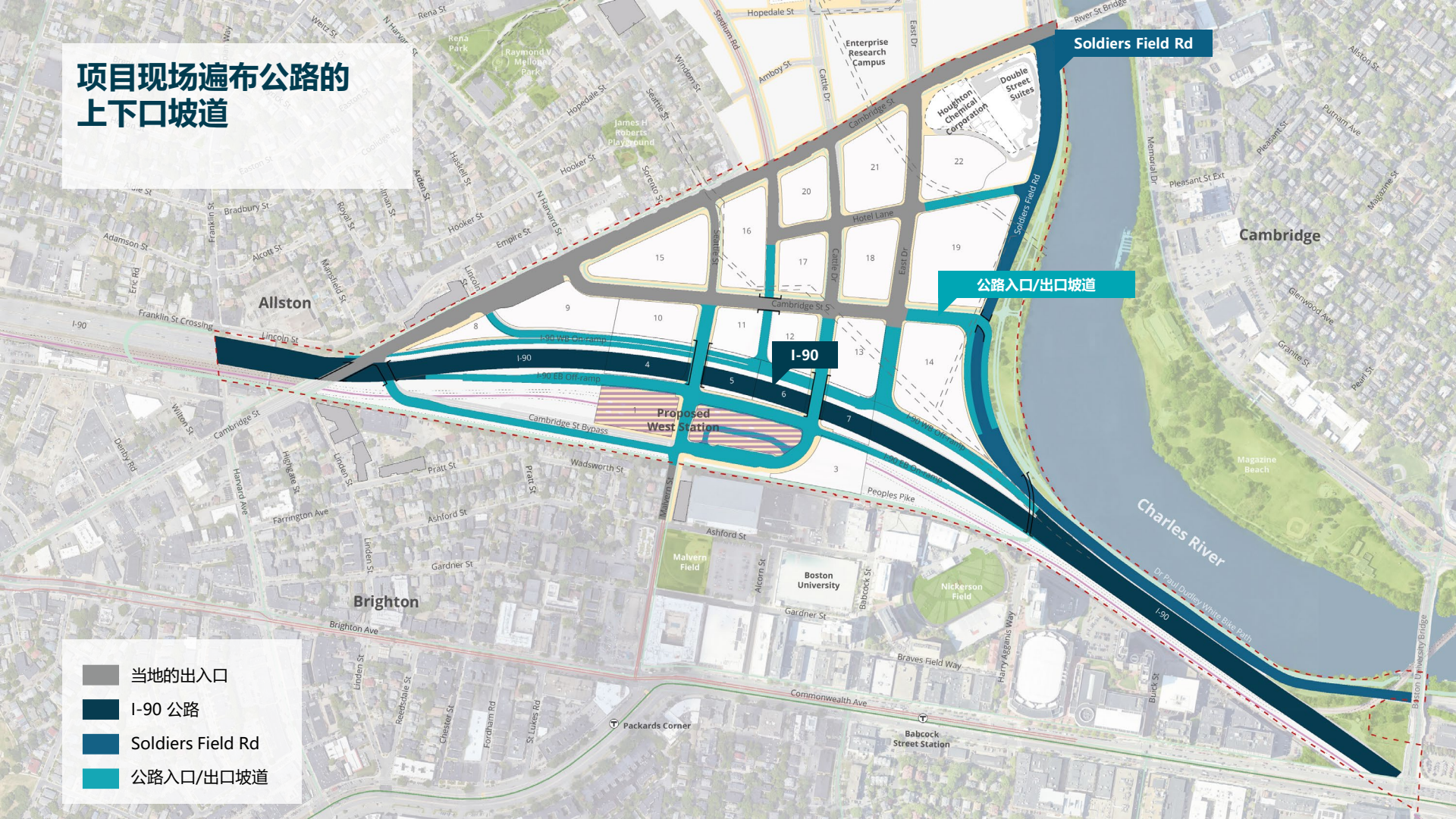
**Beacon Park Yard**  
坡度复杂多变，并且在出入方面还面临着许多挑战。

**西站**  
(West Station)





# 项目现场遍布公路的 上下口坡道



Soldiers Field Rd

公路入口/出口坡道

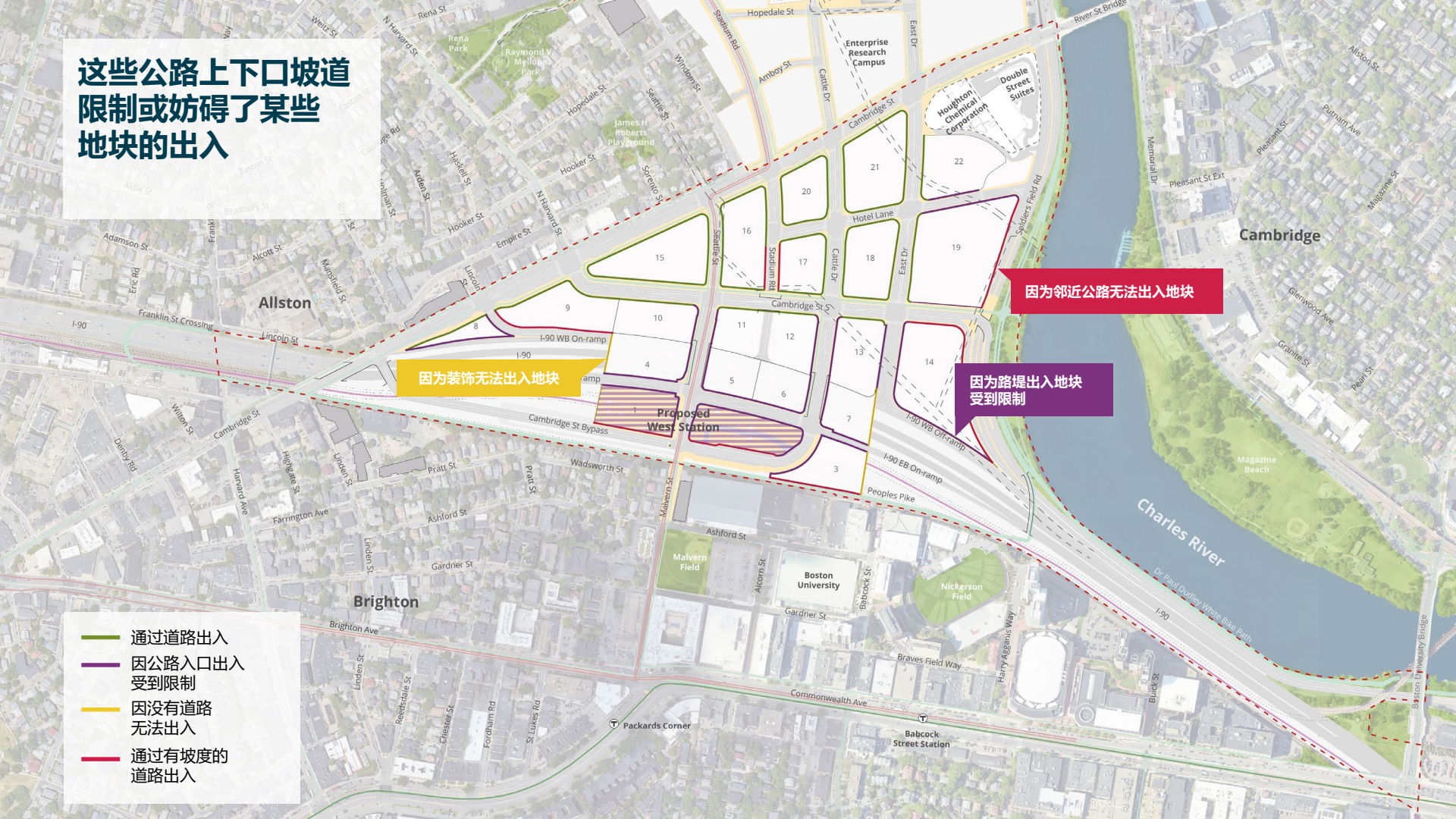
I-90

Proposed West Station

- 当地的出入口
- I-90 公路
- Soldiers Field Rd
- 公路入口/出口坡道



# 这些公路上下口坡道 限制或妨碍了某些 地块的出入



因为装饰无法出入地块

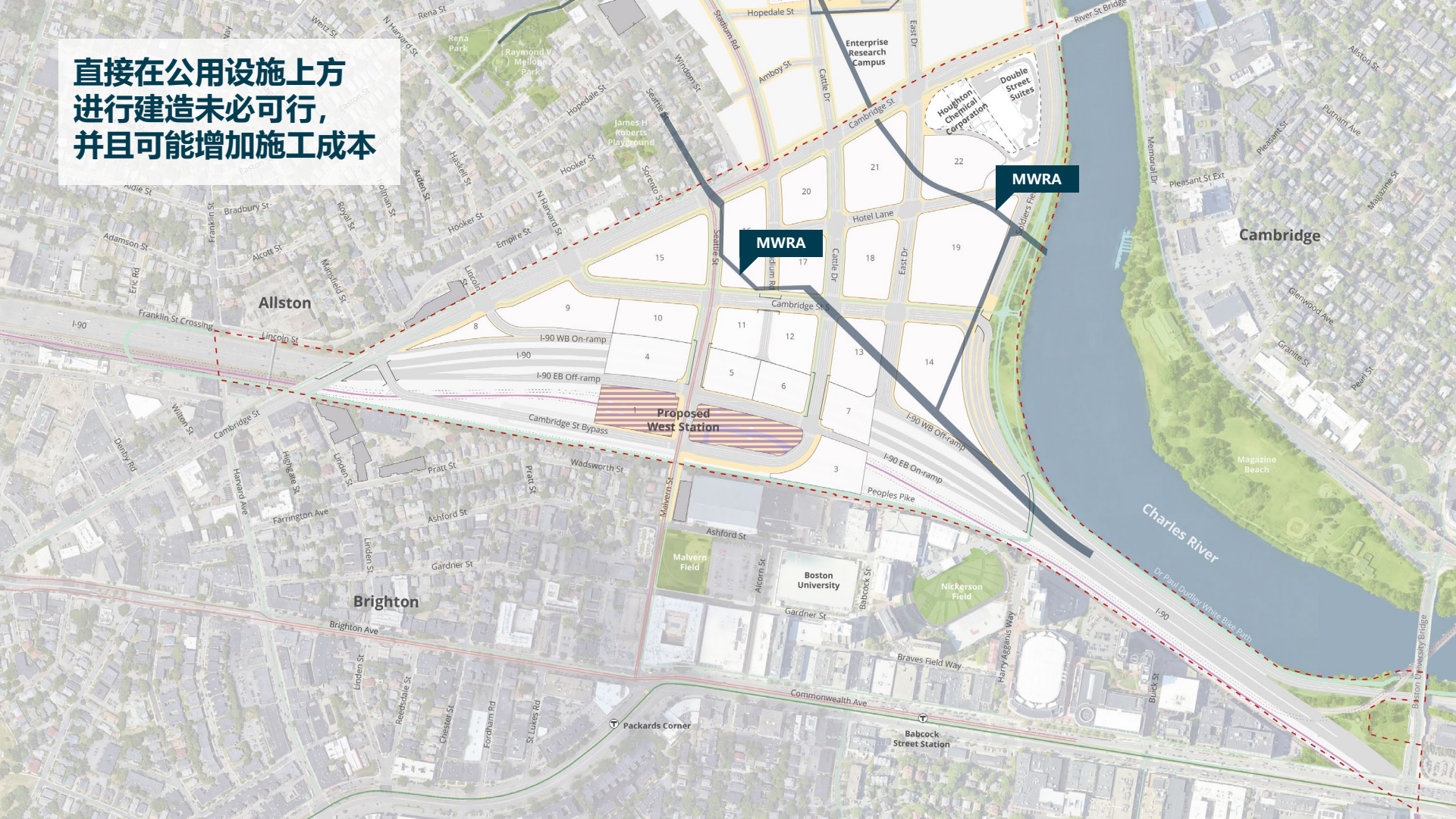
因为邻近公路无法出入地块

因为路堤出入地块  
受到限制

- 通过道路出入
- 因公路入口出入  
受到限制
- 因没有道路  
无法出入
- 通过有坡度的  
道路出入



直接在公用设施上方  
进行建造未必可行，  
并且可能增加施工成本



Allston

Brighton

Proposed  
West Station

MWRA

MWRA

Cambridge

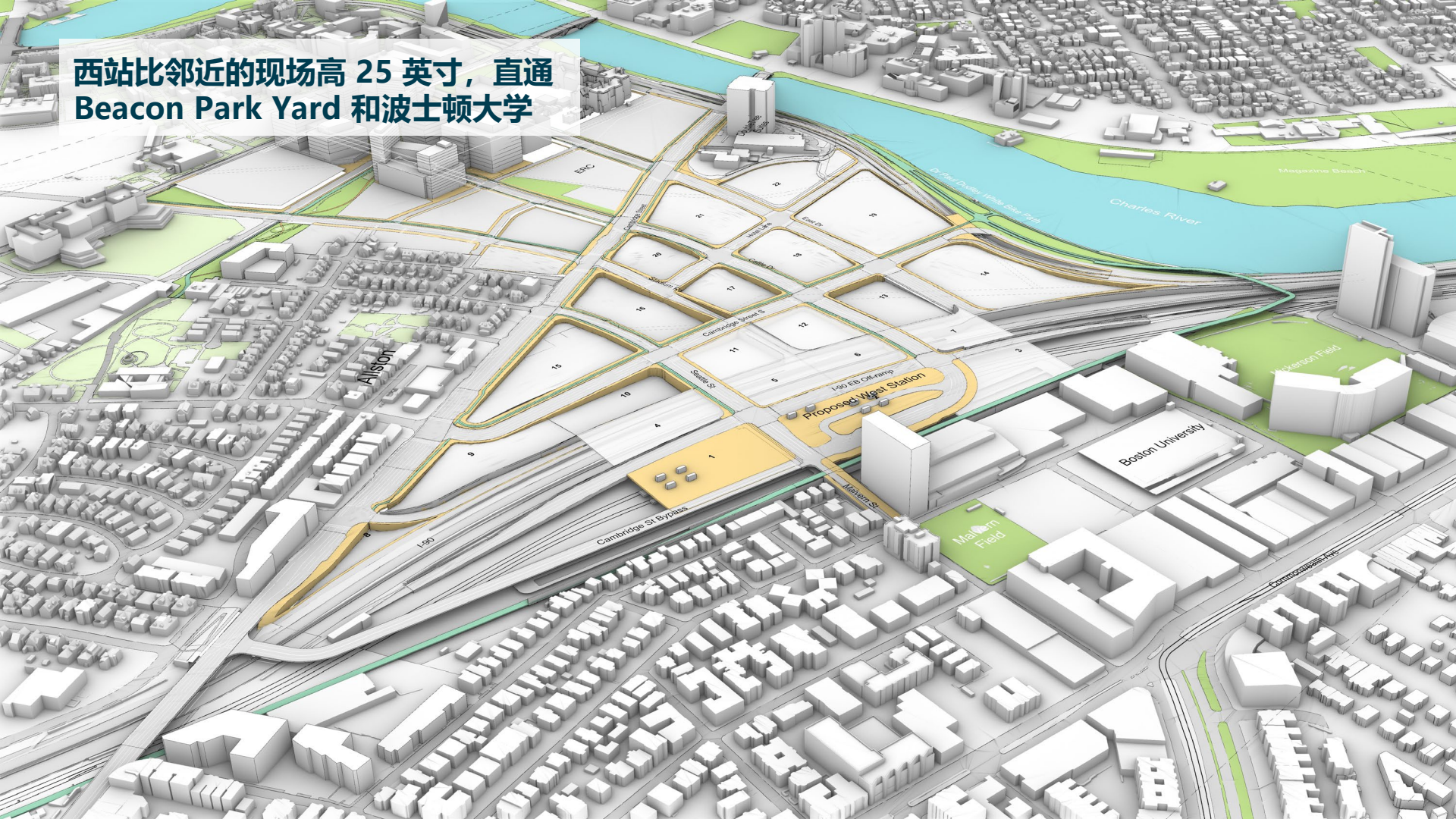
Charles River

Packards Corner

Babcock Street Station



西站比邻近的现场高 25 英寸，直通  
Beacon Park Yard 和波士顿大学



# 了解边界

**1** Cambridge Street 和  
ERC Interface

**2** Soldiers Field Road、开放空间和  
河流边界

**3** 南边界、西站、People's Pike 和  
波士顿大学





# Cambridge St & ERC

现有状况





# Cambridge St & ERC

未来愿景



# Soldiers Field Road

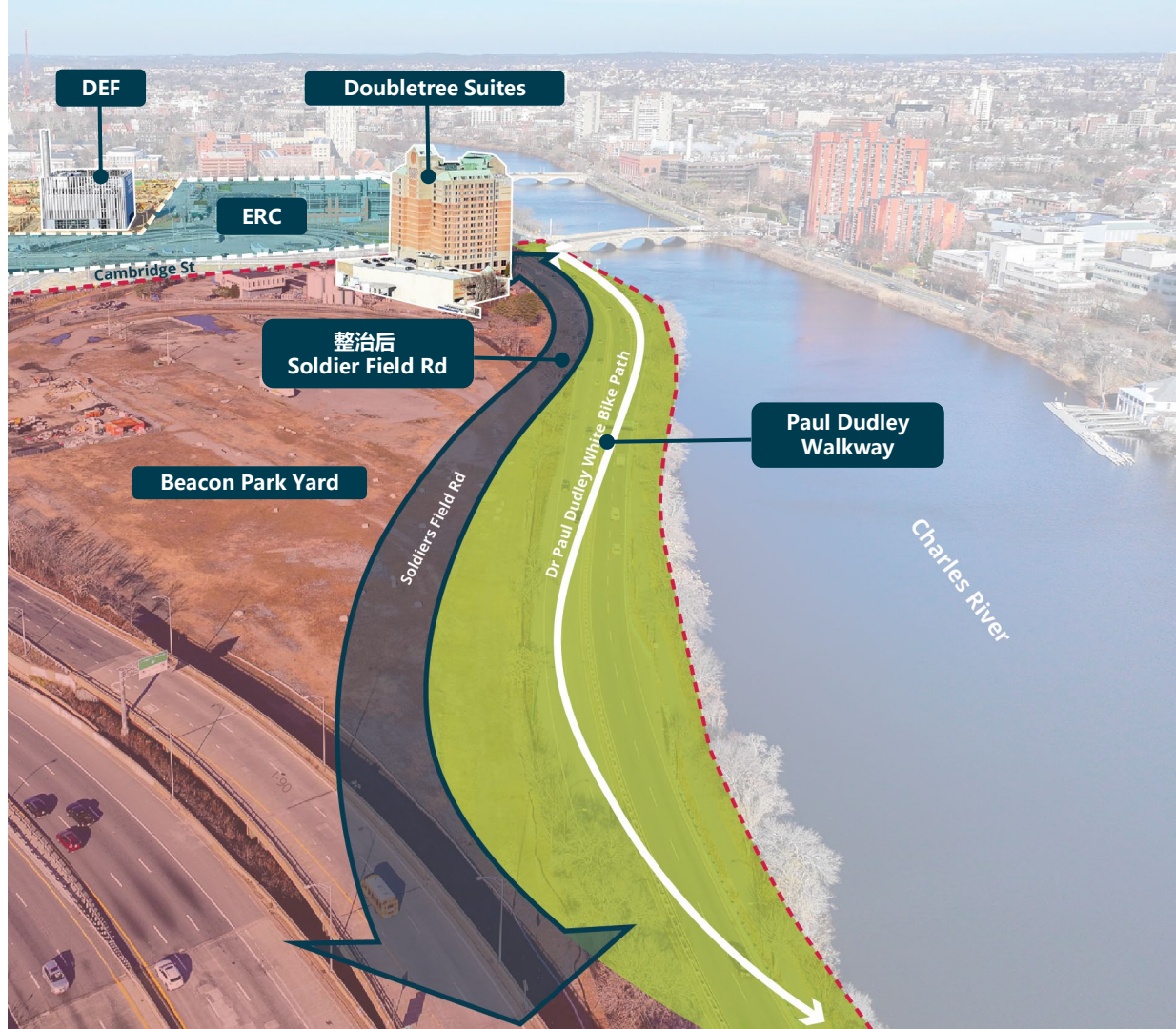
现有状况





# Soldiers Field Road

## 未来愿景





# 西站边界

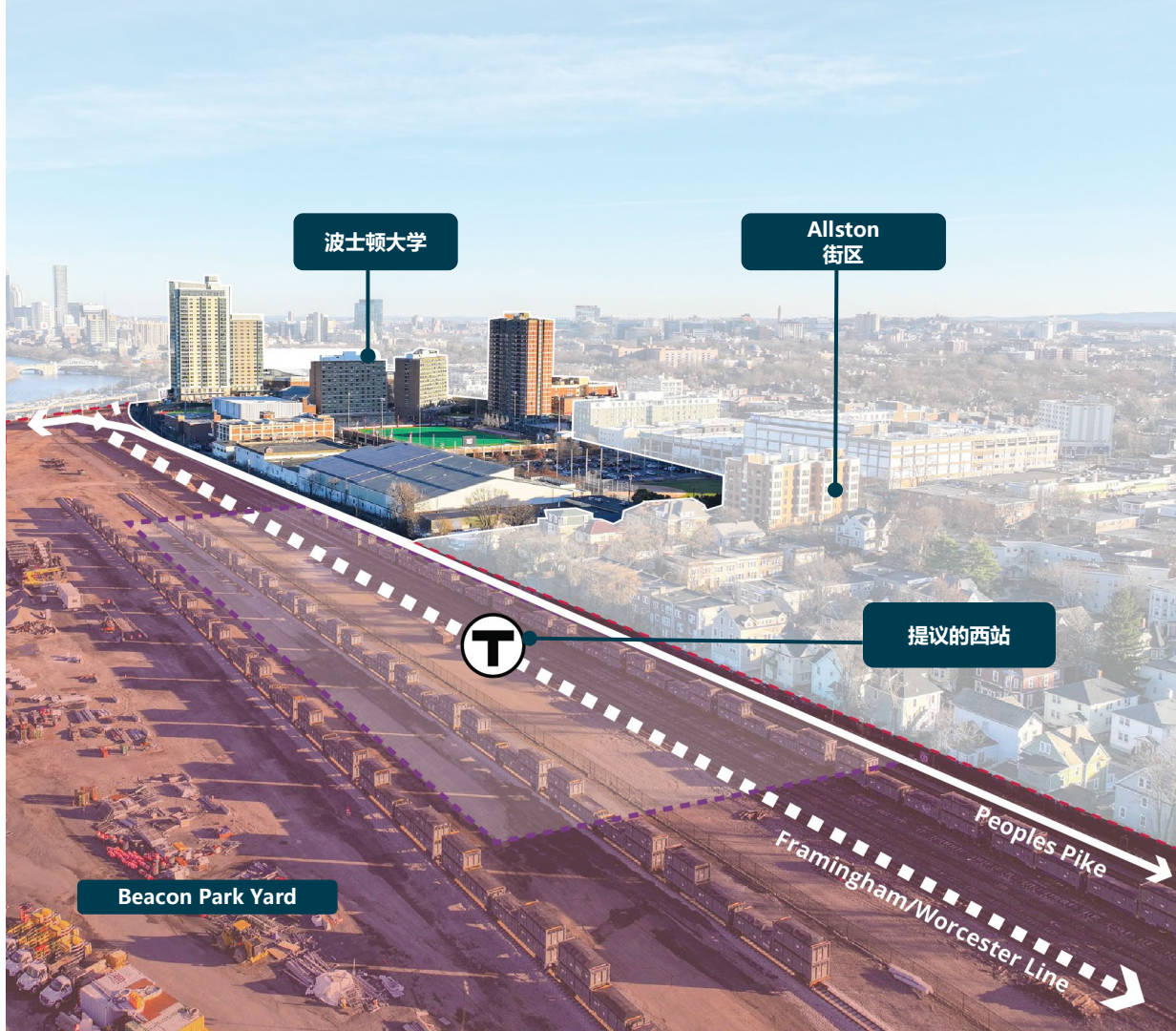
现有状况





# 西站边界

未来愿景





# 规模成份

---

1. 地区成份
2. 地块成份





# 地区规模成份

---



## Beacon Park Yard

麻州波士顿市  
106 英亩



## Seaport

麻州波士顿市  
607 英亩



## 波士顿市中心

麻州波士顿市  
380 英亩



## North Point

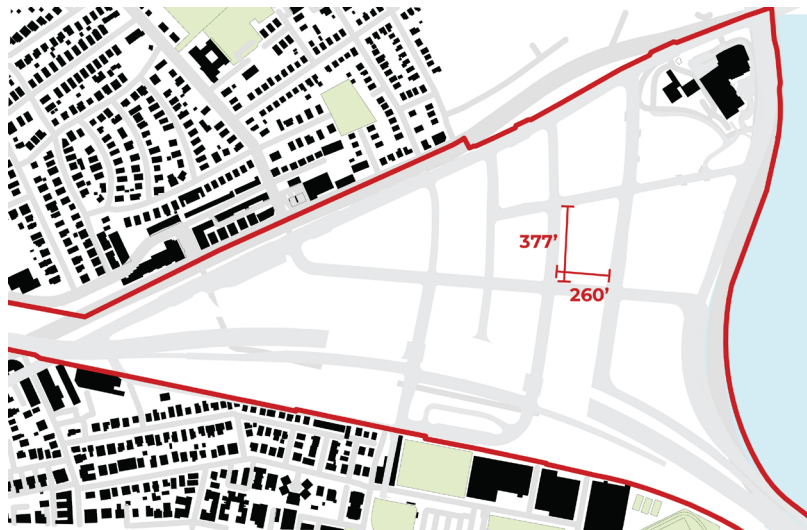
麻州剑桥市  
56 英亩



## Assembly Row

麻州 Somerville 市  
76 英亩

# 地块规模对比

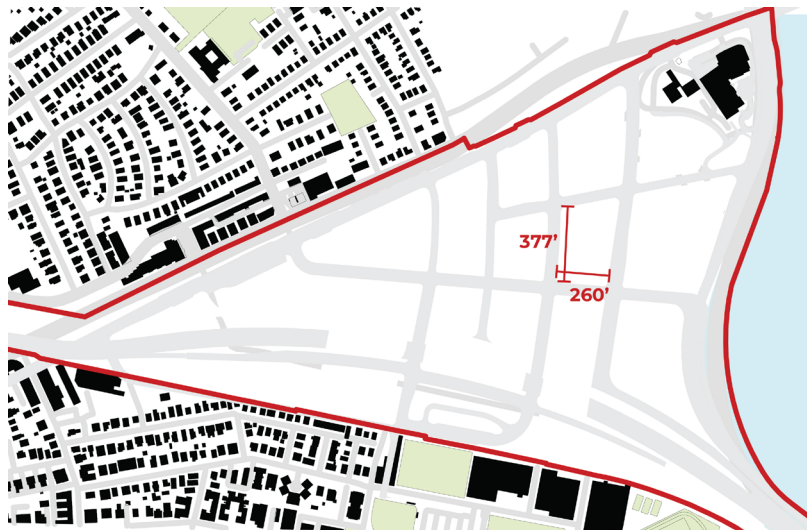


Beacon Park Yard

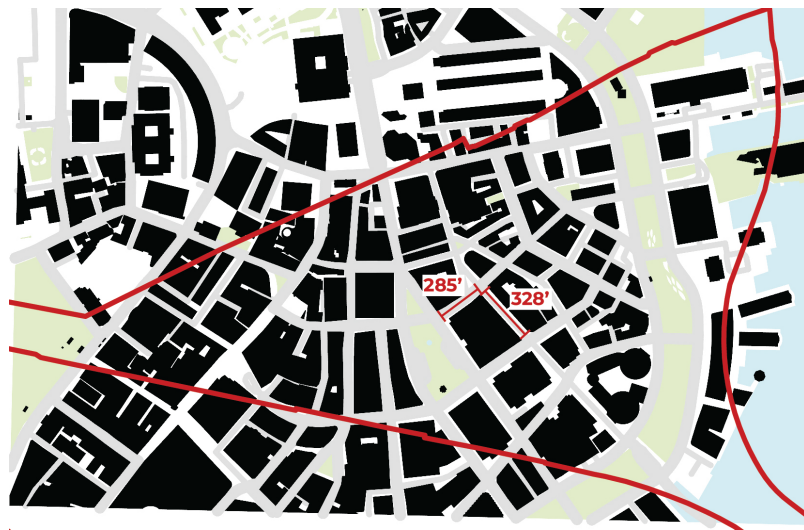


Allston

# 地块规模对比



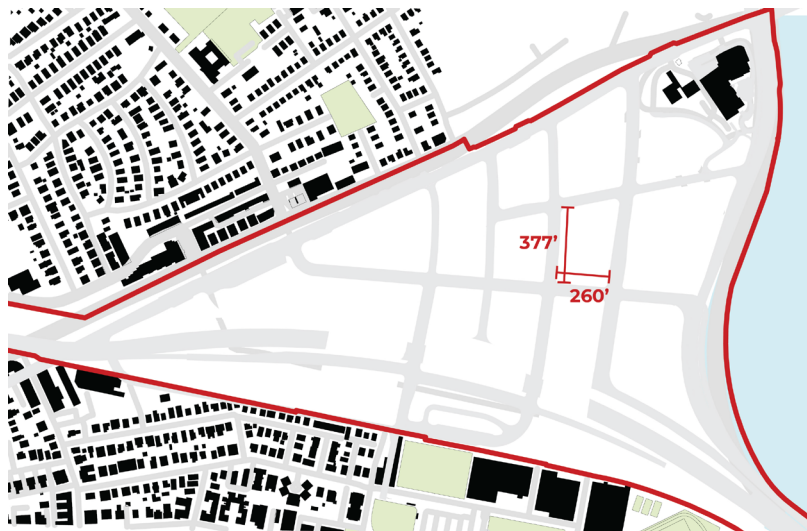
Beacon Park Yard



波士顿市中心



# 地块规模对比

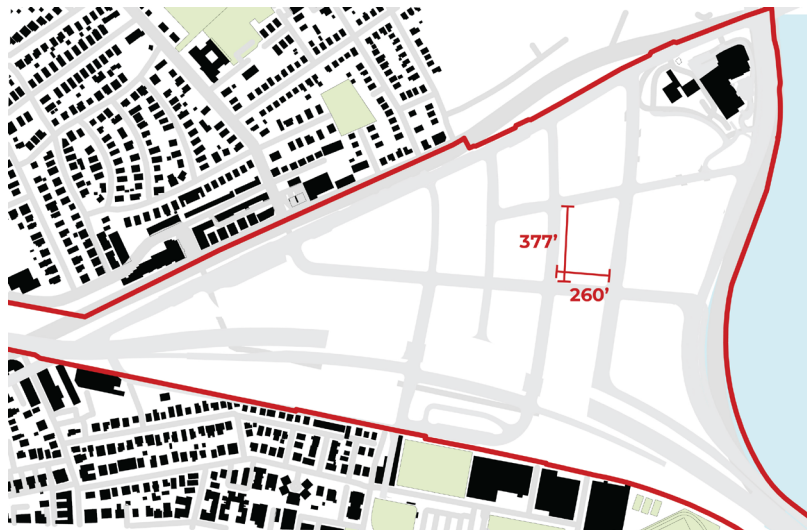


Beacon Park Yard

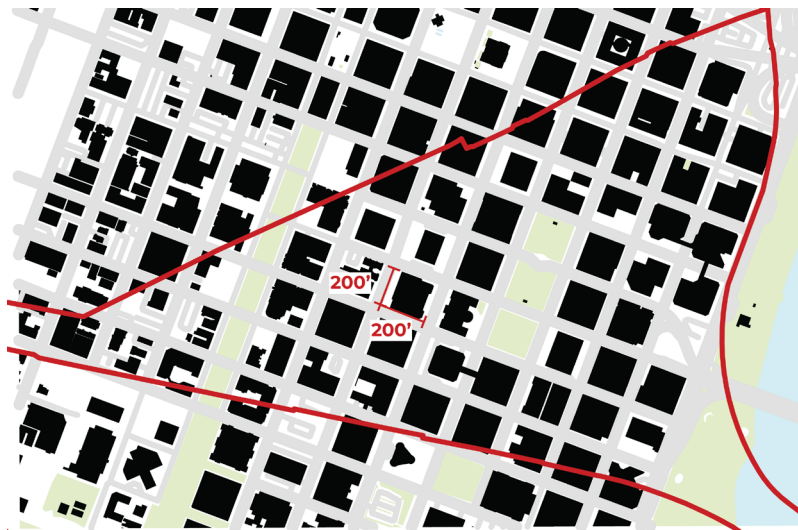


Seaport

# 地块规模对比



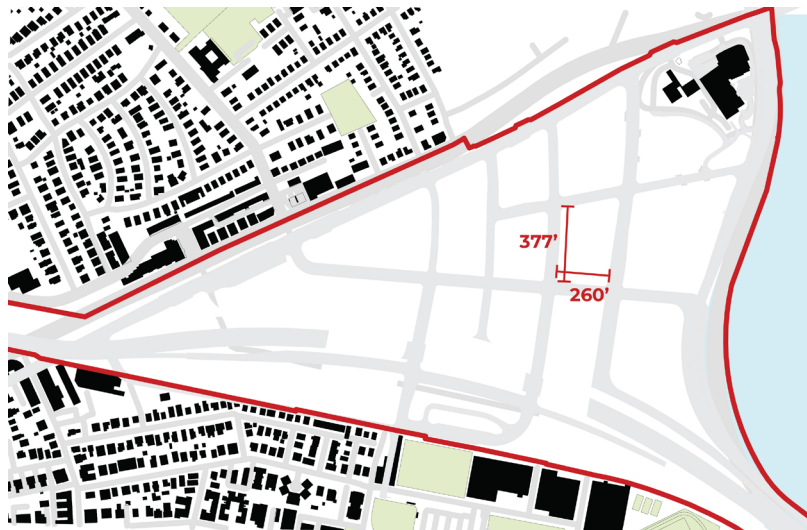
Beacon Park Yard



Portland, OR



# 地块规模对比



Beacon Park Yard



Manhattan

# Beacon 入盒!

1. 主要问题和考虑因素
2. 游戏方法
3. 游戏规则





# 主要问题和考虑因素



此现场如何帮助实现  
波士顿的住房目标？

此现场如何最好地应对  
不断变化的需求？


您的建成区如何回应给定的框架  
或在该框架中建造？

Beacon Park Yard 如何  
向目标转型？

Beacon Park Yard 可以建造和  
改良哪些主要的廊道和连接通道？

# 主要问题和考虑因素

- **黄色**代表住宅
- **红色底座**表示一层活跃的商业空间
- 住宅地块可以是城镇住宅、中层公寓或高层公寓！由您来决定！



我喜欢蓬勃的商业区和活力四射的开放空间！



我习惯与商业或市政设施进行组合！



# 主要问题和考虑因素

- **红色**代表商业用途
- 红色底座表示一层活跃的商业空间  
(例如零售店或餐馆)

我希望居住的人口能支持我的需求，共同打造一片蓬勃向上的天地！



# 主要问题和考虑因素

- **紫色**通常指实验室或生命科学场所!
- **红色底座**表示一层活跃的商业空间

我希望居住的人口能支持我的需求，共同打造一片蓬勃向上的天地!





# 主要问题和考虑因素

- **蓝色**代表市政设施，包括学校、社区中心、高校、邮局等！
- 使用游戏币标志帮助指定我的用途！

我的作用是支持社区  
得到他们的需求！



我可以组合住宅  
和商业设施！



# 主要问题和考虑因素

- 青色表示独特的艺术、文化和市政设施！
- 可以用这些在地区中建造目标场所

把我和其他市政或商业区域集合起来，打造一个当地目标场所！





# 主要问题和考虑因素

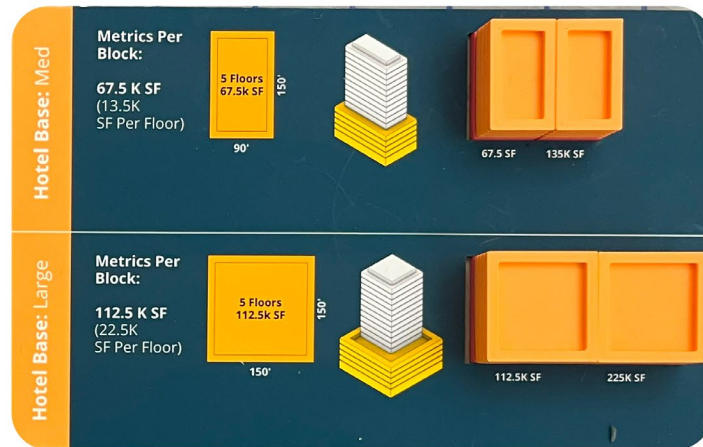
- **绿色**是开放空间!
- 这里有大小不等的部件，可以根据您的判断加以使用!
- 使用游戏币标志帮助指定开放空间的类型!



# 主要问题和考虑因素

## 常用指南：

- 从左上角取积木，帮助简化最后的计算！
- 大部分积木都有“尖塔”和“基座”两种形状。尖塔通常置于这些基座的上面



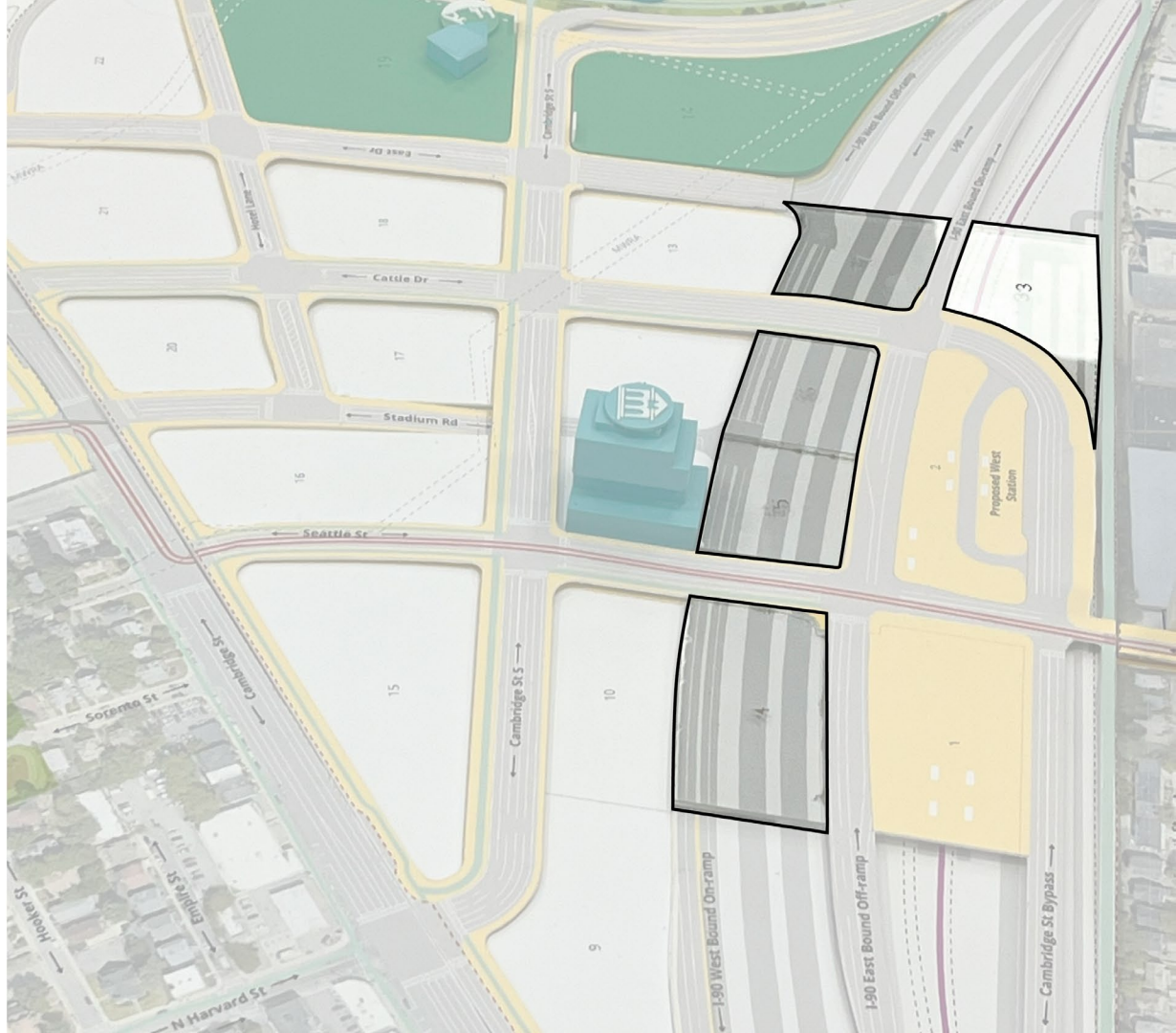


# 主要问题和考虑因素

## 常用指南：

透明有机玻璃片指示“装饰地块”，它们需要相当数量的投资才能开发。

因此，只有现场的大部分已完成搭建/设计后才能解锁它们。**主持人将指示何时会有装饰地块。**



# 游戏方法

## 抽取角色卡 (5 分钟) :

- 向小组宣读自己的角色、目标和动机
- 找出可能的协作方



**BIKE & PEDESTRIAN SAFETY ADVOCATE**

**GOAL AND MOTIVATION**

- pedestrians and cyclists
- safety, accessibility, and convenience of biking and walking
- including multi-use paths with any other large improvements
- active ways of getting around

**OPEN SPACE & PUBLIC REALM ADVOCATE**

**GOAL AND MOTIVATION**

- access to quality open space
- nature based solutions that address climate change and create protective and resilient parks, plazas, recreation areas and green spaces
- connections to an improved and healthy Charles River

**AFFORDABLE HOUSING ADVOCATE**

**GOAL AND MOTIVATION**

- affordable housing
- opportunities for sweat building
- housing near community anchors
- amenities and housing for all ages and family types
- street, open space, and community centers near housing

**ARTS AND CULTURE ADVOCATE**

**GOAL AND MOTIVATION**

- space for arts and culture programming
- space for indigenous cultural design and celebrating immigrant narratives
- informal cultural venues like restaurants, parks, and cafes
- formal cultural venues like theaters, galleries, and community centers
- affordable studio spaces

**ALLSTON RESIDENT**

**GOAL AND MOTIVATION**

- projects that directly address income, capital
- projects that fit with where the surrounding community will be in ten to three decades
- projects that create more amenities like libraries, post offices, community centers, schools, and hospitals
- a walkable environment
- mix and small businesses that match the scale of the neighborhood
- inclusive and skillbuilding opportunities

**COMMERCIAL / LIFE SCIENCES DEVELOPER**

**GOAL AND MOTIVATION**

- develop properties for commercial, life sciences, and research uses by:
  - shaping urban landscapes to support development
  - creating education and job training opportunities providing community benefits that enable development
- support, promote, and advocate for:
  - a bold report for Boston in ten to three decades
  - flexibility in development types and uses

**REGIONAL TRANSIT ADVOCATE**

**GOAL AND MOTIVATION**

- expanded, equitable bus and rail networks
- frequent bus and rail service
- accessible and reliable connections to support significantly more regional transit users in two decades
- dense development near major stations
- clear and engaging routes to transit stations

**RETAIL / SMALL BUSINESS ADVOCATE**

**GOAL AND MOTIVATION**

- less barriers to opening small businesses
- spaces for local retail and small businesses
- a network of resources and opportunities for minority entrepreneurs
- policies that grow small businesses and local entrepreneurship

**SUBURBAN DRIVER / USER OF I-90**

**GOAL AND MOTIVATION**

- road safety and traffic management
- clear efference between local and interstate roads
- regional pricing strategy and parking options
- simple navigation

**INSTITUTIONAL PARTNER**

**GOAL AND MOTIVATION**

- Deliver on the university mission by:
  - creating amenities to support students, faculty, and staff
  - building affordable student housing
  - partnering to create workforce development opportunities
- support, promote, and advocate for:
  - flexibility in transportation options
  - long-term investments
  - local businesses and nonprofits that share common goals

**HOUSING DEVELOPER**

**GOAL AND MOTIVATION**

- build successful housing developments by:
  - working within financial constraints (the market)
  - meeting Boston's diverse housing needs
  - partnering to create community anchors
- support, promote, and advocate for:
  - inclusive, dense urban development
  - a bold report for Boston in ten to three decades



# 游戏方法

查看框架 (5 分钟) :

- 主持游戏的公职人员将宣读为各组分派的框架。
- 以小组为单位了解框架的含义, 以及您认为应该如何在现场体现它的含义!

## EMBRACE THE RESOURCES

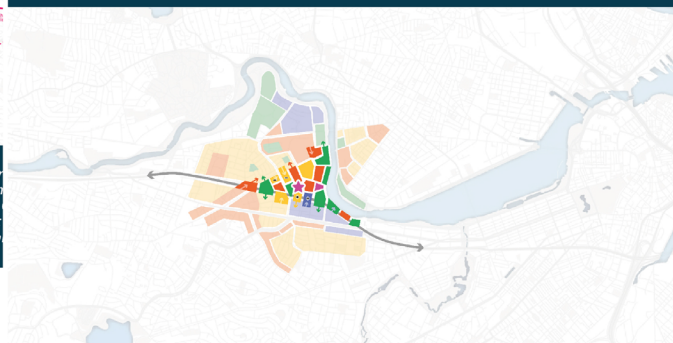


## ARRIVE AT THE GATEWAY + JOURNEY TO THE BEACON



Focus on creating a network of routes that access existing resources. In addition to the network of "lines" it to a network of "lines"

## CREATE A MOSAIC



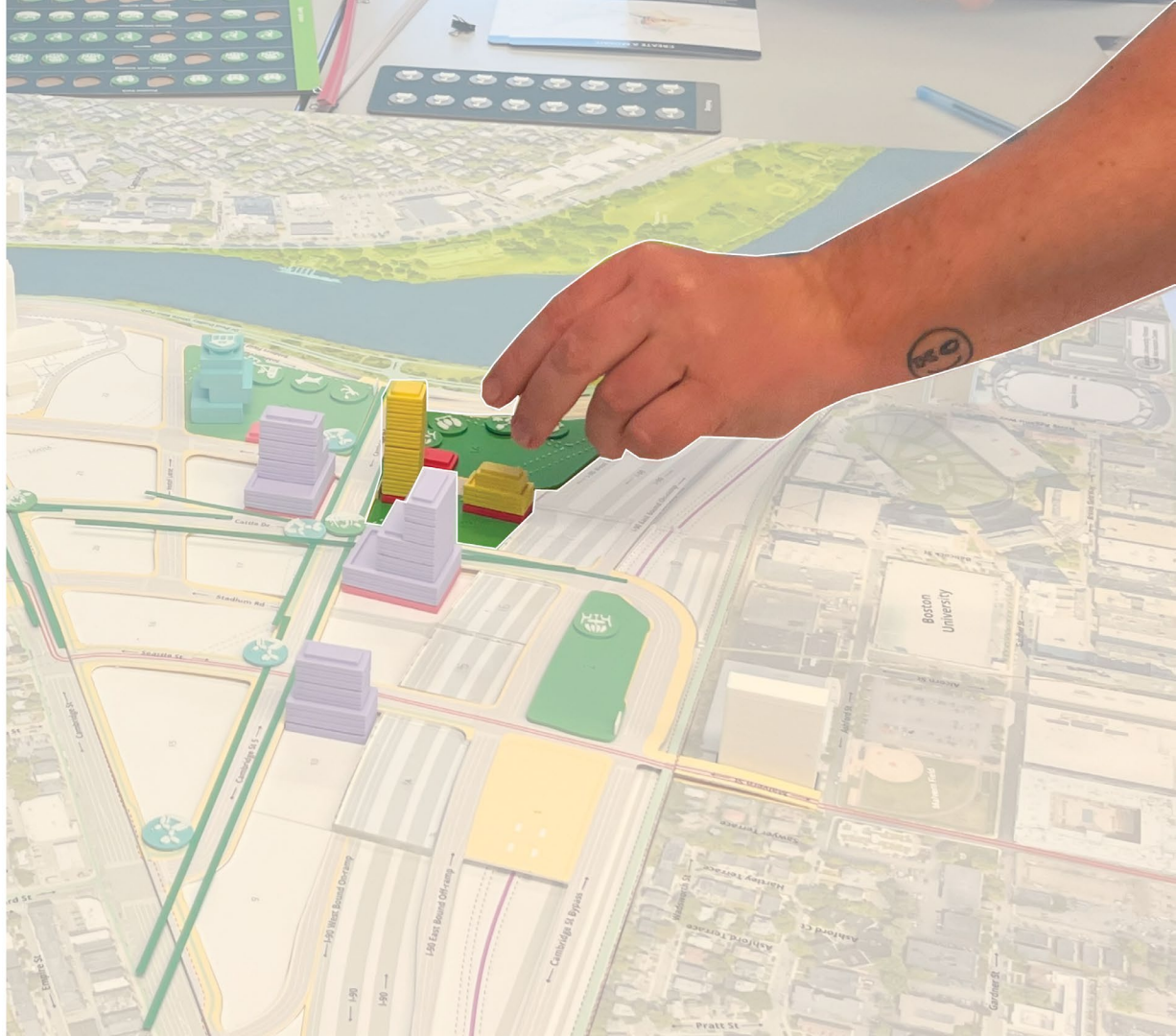
Pair a civic, arts, and cultural flexible waterfront hub at the encourage investment in the and minority businesses at con

Acknowledge that land use changes over time, creating a mosaic across the Study Area with a balance of residential and institutional from the north to south and a patchwork of commercial and open space from west to east. Focus on the mixing of uses along the edges of the Plan Area and creating options for housing and small businesses with density near the new transit station.

# 游戏方法

## 建造和运用 (60 分钟)

- 公职人员将指令玩家建造和运用他们首选的积木和游戏币。
- 得到指令后，每名玩家均可以使用他们认为必要数量的任意部件和游戏币进行搭建，为其目标奠定基础。





# 游戏方法

## 建造和运用 (60 分钟 - 继续)

- 主持人有关键的游戏卡，他们可以随时用这些卡来指导开发
- 在 40 分钟时，暂停一下，思考是否已经达到了您的目标!
- 记录员还会向小组通告到目前为止建造的进度!
- 用剩余的 20 分钟针对目标进行调整



# 游戏方法

## 地区审核 (10 分钟)

1. 最后 60 分钟结束后, 各小组应该根据小组共识为现场建造出主体结构、开放空间和交通网络
2. 现在, 玩家逐个概述自己是否感觉已实现了目标, 以及对成品是否还有其他意见。
3. 在记录员做最终计算时, 抽时间填写您的工作表!

**Player's Note Taking Sheet**

Your role: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_

Identify potential allies:

<input type="checkbox"/> Open Space & Public Realm Advocate	<input type="checkbox"/> Commercial/Life Sciences/BioTech Developer	<input type="checkbox"/> Retail/Small business advocate
<input type="checkbox"/> Affordable Housing Advocate	<input type="checkbox"/> Bike & Pedestrian safety Advocate	<input type="checkbox"/> Housing developer
<input type="checkbox"/> Arts and Culture Advocate	<input type="checkbox"/> Regional Transit Advocate	<input type="checkbox"/> Suburban driver/user of 1-90
<input type="checkbox"/> Ailston Resident		<input type="checkbox"/> Institutional Partner

What are you willing to trade or subsidize?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

What are your goals (if any) for development of:

Lab/Life Sci. SF	Commercial SF	Civic SF
Residential Units	Hotels SF	Iconic Number

**Reference Targets: Total Built SF = 7.7M SF**

Comm/Lab/Life Sci 2.3M SF (30%)	Civic/Institutional 1.2M SF (15%)	Residential 3.5M SF (46%)	Hotel 0.4M SF (5%)	Retail 0.3M SF (4%)
------------------------------------	--------------------------------------	------------------------------	-----------------------	------------------------

Other notes:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



# 游戏规则

---

1. 分享播出时间 – 共同合作，确保每个人都有机会讲话和建造
2. 尊重小组中不同的观点和体验 - 齐心协力，应知尽知；各自为政，一无所知
3. 检查消极偏见——专注于建设性的讨论，而不是您不喜欢的东西
4. 最重要的是，享受、交流和建造！