



藝術及設計學院

跨領域藝術碩士學位課程

學科單元大綱

學年	2023/2024	學期	1
學科單元編號	IART6103		
學科單元名稱	創意策略與實踐		
先修要求	沒有		
授課語言	中文		
學分	3	面授學時	45 課時
教師姓名	李澄暉 蕭朋威	電郵	patricklei@mpu.edu.mo pwhsiao@mpu.edu.mo
辦公室	氹仔校區珍禧樓 2/F, P212 氹仔校區珍禧樓 2/F, P228	辦公室電話	8893-6910 8893-6919

學科單元概述

本學科單元主要介紹創意策略相關的理論，認識設計思維及創意策略在文化、商業及社會方面的核心角色、作用和發展趨勢，提供基本知識及脈絡；學習運用創意策略知識，為企業、活動或服務撰寫策略計劃、簡報提案及實踐方案。

學科單元預期學習成效

完成本學科單元，學生將能達到以下預期學習成效：

M1.	認識設計思維的本質和流程，以及其社會及商業價值
M2.	運用品牌形象策略撰寫設計計劃
M3.	掌握從體驗設計與遊戲化的結合模式與應用
M4.	理解創意設計策略，理論文獻與研究主題的整合與實踐設計方法

有關預期學習成效促使學生取得以下課程預期學習成效：

課程預期學習成效	M1	M2	M3	M4
P1. 跨領域藝術的內涵與應用	✓	✓	✓	
P2. 跨領域藝術的創造性思維和概念	✓	✓		



P3. 跨領域藝術與設計在交互、技術和文化創意方面的整合與實踐			✓	✓
P4. 展示相關專業領域的研究能力		✓	✓	✓
P5. 展示藝術領域的管理技能，如活動策劃和營銷		✓	✓	✓
P6. 支持促進社會可持續發展的跨領域藝術理念	✓			✓
P7. 展示跨領域整合的全球視野、創造力和能力		✓	✓	✓
P8. 根據社會需求整合技術和文化創造力	✓	✓		✓
P9. 對社會和環境持積極態度	✓	✓		
P10. 堅持高尚的道德標準，在終身學習中追求卓越	✓	✓		

教與學日程、內容及學習量

週	涵蓋內容	面授學時
1	1. 設計思維的本質、內容與發展趨勢 1.1 從設計到設計思維，設計思維的發展背景 1.2 設計思維的本質，社會及商業應用趨勢	3.5
2	2. 定位策略與形象設計分析 2.1 文化創意產業、地方文化、體驗價值、生活風格對品牌營造的影響 2.2 傳統中小企業、轉型與品牌營造策略	3.5
3	3. 文化/非物質文化遺產的傳承與創新（實地考察） 3.1 文化/非物質文化遺產調查: 訪談與文化符號資源記錄 3.2 資源分析: 觀念、造型、色彩、材質、工藝、美學基礎等	3.5
4	4. 品牌設計策略與設計的實踐思考 4.1 文化遺產調研分析、品牌文化定位、文化符號及元素轉化 4.2 品牌傳播及營銷的概念與創意分析 4.3 品牌形象設計方案的構思及撰寫	3.5
5	5. 品牌策略與設計的實踐思考（外邀專家分享） 5.1 從客戶背景、消費對象和產業角度構思品牌策略 5.2 從品牌概念，設計執行到品牌傳播的考慮因素 5.3 設計師的定位與心理素質	3.5
6	6. 品牌形象策略及營銷計劃匯報 6.1 品牌策略設計計劃匯報 PPT 口頭報告及繳交 6.2 計劃評估、討論與評價	3



7	7. 「體驗設計」創意思考術 7.1 認識與瞭解甚麼是「直覺設計」、「驚奇設計」、「故事設計」 7.2 情感、創意與體驗設計過程與研究探討	3.5
8	8. 「玩」創意與互動體驗 8.1 創意設計策略如何邊玩、邊學與共同體驗 8.2 沉浸式互動體驗案例分析與討論，思考虛擬世界中虛擬角色扮演與互動	3.5
9	9. 遊戲化與體驗設計實踐 9.1 解說遊戲化八角框架 (Octalysis) ，並結合遊戲設計理論和動機心理學等模式 9.2. 掌握遊戲理論八項核心動力，進行設計策略與發想	3.5
10	10. 遊戲化教學的關鍵、競爭與回饋 10.1 瞭解甚麼是遊戲化教學? 拆解遊戲化教學的重要技巧 10.2 探討教學者心中對遊戲化的困擾、配合相關研究與個案進行分析	3.5
11	11. 認識文化遺產的重要性與如何發展永續設計 11.1 文化遺產的定義與種類 11.2 傳統與文化進行永續發展或保存的方法 11.3 創意策略發想與永續概念整合設計	3.5
12	12. 文化遺產的創意策略與整合實踐 (外邀專家分享) 12.1 專家研究項目的執行經驗分享 12.2 從研究項目主題方向、創意策略方法擬訂、理論文獻與研究支撐等方法探討 12.3 分組討論與具體實踐設計	3.5
13	13. 期末展示與展演提報 13.1 文化遺產體驗式設計期末 PPT 匯報及繳交 13.2 計劃評估、討論與評價	3.5

教與學活動

修讀本學科單元，學生將透過以下教與學活動取得預期學習成效：

教與學活動	M1	M2	M3	M4
T1. 透過課堂案例講解，促進學生學習知識概念	✓	✓		
T2. 透過實地調研，讓學生深入案例進行觀察及分析		✓	✓	



T3. 邀請校外專家分享，推動學生從專業角度進行思考	✓	✓	✓	✓
T4. 透過分組討論，合作撰寫計劃報告		✓	✓	
T5. 透過技術指導，推動學生將理論與計劃實踐		✓	✓	✓

考勤要求

考勤要求按澳門理工大學《碩士位課程教務規章》規定執行，未能達至要求者，本學科單元成績將被評為不合格（“F”）。

考評標準

修讀本學科單元，學生需完成以下考評活動：

考評活動	佔比 (%)	所評核之 預期學習成效
A1. 品牌形象策略及營銷計劃 選取一項文化/非物質文化遺產作為對象，透過調查分析，問題發現，運用設計思維、品牌策略及營銷構想，為該項目塑造品牌形象策略及營銷計劃，以激發品牌生命力。	40%	M1、M2
A2. 創意策略、體驗設計與文化遺產主題整合報告 延續前期品牌形象策略及營銷方案，藉由後期課堂知識(體驗設計、遊戲化或沉浸式體驗等) 模式分組討論與思考創意策略如何擬訂，並針對各組題的設計概念、理論依據進行最後設計實踐展演。	40%	M3、M4
A3. 參與度：出席率、積極性與參與度	20%	M1、M2、 M3、M4

有關考評標準按大學的學生考評與評分準則指引進行（詳見 www.mpu.edu.mo/teaching_learning/zh/assessment_strategy.php）。學生成績合格表示其達到本學科單元的預期學習成效，因而取得相應學分。

評分準則

採用 100 分制評分：100 分為滿分、50 分為合格。本學科要求不設補考。



參考文獻 (APA 格式第七版)

1. 艾瑞克·巴爾、史坦·波斯威爾 (2022)。體驗設計：打造觸動情感、深植價值的沉浸式空間(李雅玲譯)。馬可孛羅。
2. 玉樹真一郎 (2021)。體驗設計創意思考術(江宓蓁譯)。平安文化。
3. 梅原真 (2021)。重塑日本風景：頂尖設計師的地方創生筆記(方瑜譯)。行人出版。
原著: Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. The MIT Press.
4. 傑西·謝爾 (2021)。遊戲設計的藝術(盧靜譯)。大家出版。
5. 匡山、羅伯·法布坎 (2020)。我們的行為是怎樣被設計的：友善設計如何改變人類的娛樂、生活與工作方式(趙盛慈譯)。大塊文化。
6. 周鈺庭 (2019)。文創地圖：指引，一條文創的經營路徑。華品文創。
7. 嚴志明、劉奕旭 (2018)。創意營商--設計思維應用與實踐。三聯書店(香港)有限公司。
8. 周郁凱 (2017)。遊戲化實戰全書(王鼎鈞譯)。商業週刊。
9. 約瑟夫·派恩、詹姆斯·吉爾摩 (2013)。體驗經濟時代(十週年修訂版) (夏業良譯)。經濟新潮社。
10. Hanington, B. (2021). *The Pocket Universal Methods of Design*. Rockport Publishers.

主要期刊

- *Journal of Advertising Print ISSN: 0091-3367 Online ISSN: 1557-7805*
- *Strategic Design Research Journal (SDRJ) E-ISSN: 1984-2988*
- *International Journal of Design ISSN: 1994-036X (online); 1991-3761 (print)*

學生反饋

學期結束時，學生將被邀請以問卷方式對學科單元及有關教學安排作出反饋。你的寶貴意見有助教師優化學科單元的內容及教授方式。教師及課程主任將對所有反饋予以考量，並在年度課程檢討時正式回應採取之行動方案。

學術誠信

澳門理工大學要求學生從事研究及學術活動時必須恪守學術誠信。違反學術誠信的形式包括但不限於抄襲、串通舞弊、捏造或篡改、作業重覆使用及考試作弊，均被視作嚴重的學術違規行為，或會引致紀律處分。學生應閱讀學生手冊所載之相關規章及指引，有關學生手冊已於入學時派發，電子檔載於 www.mpu.edu.mo/student_handbook/。