



藝術及設計學院

設計學士學位課程

學科單元大綱

|        |                      |       |                                                               |
|--------|----------------------|-------|---------------------------------------------------------------|
| 學年     | 2023 / 2024          | 學期    | 2                                                             |
| 學科單元編號 | DSSK2103-221,222,223 |       |                                                               |
| 學科單元名稱 | 多平台出版                |       |                                                               |
| 先修要求   | 沒有                   |       |                                                               |
| 授課語言   | 中文                   |       |                                                               |
| 學分     | 3                    | 面授學時  | 45                                                            |
| 教師姓名   | 王芷君<br>陳家怡<br>羅俊宏    | 電郵    | joannewong@mpu.edu.mo<br>t1838@mpu.edu.mo<br>t1839@mpu.edu.mo |
| 辦公室    | 氹仔校區珍禧樓 2 樓 P225 室   | 辦公室電話 | 88936916                                                      |

學科單元概述

本學科單元主要介紹多平臺出版的特性和開發過程，從排版設計、以至未來的發展預期。透過訓練學生的多平臺設計思維，根據用戶行為模式，創作一個多平臺設計的構想。由傳統出版平臺到電子平臺，歸納出設計元素上的異同加以分析及配以範例，讓學生瞭解多平臺出版的優勢和限制，從而創作出一個能集結視覺元素、互動元素，和具個人創作特色的多平臺設計。

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. | 理解多平台出版的特性及電子出版的用戶經驗            |
| M2. | 分析不同出版平台的優劣和未來的發展               |
| M3. | 結合並運用傳統及電子出版技術，以開發具個人創作特色的多平台設計 |



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 |
|-----------------|----|----|----|
| P1. 設計倫理與人文美學涵養 | ✓  | ✓  | ✓  |
| P2. 溝通與國際視野     |    | ✓  | ✓  |
| P3. 設計思維與應用能力   | ✓  | ✓  | ✓  |
| P4. 資訊應用與計劃能力   | ✓  | ✓  | ✓  |
| P5. 實踐與設計整合能力   |    |    | ✓  |
| P6. 研究與探索基本能力   | ✓  | ✓  |    |

### 教與學日程、內容及學習量

| 週    | 涵蓋內容                                                                                                                                          | 面授學時 |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1-4  | 1. 排板與展示方法的基礎<br>1.1 介紹書籍設計的結構與傳統<br>1.2 認識版式設計的種類與應用<br>2. 傳統印刷設計的文字質量操<br>2.1 認識文字的質量與閱讀關係<br>2.2 認識紙張的選擇與書籍印刷、釘裝示範<br>2.3 書籍設計的概念與設計樣板提案製作 | 15   |
| 5-6  | 3. 傳統書籍排版方式與電子平台出版的優劣限制和用戶行為模式<br>3.1 認識電子資訊設計的優點與缺點<br>3.2 了解傳統平台與電子平台在排版/視覺上的差異<br>3.3 區分什麼是跨媒體平台，電子平台與日常生活的關連                              | 4.5  |
| 6-7  | 4. 由傳統媒介過度電子媒介的方法<br>4.1 注意傳統平台過度電子平台需要留意的事項<br>4.2 留意電子平台的閱讀習慣及瀏覽方式的演變<br>4.3 分析各電子平台的形式、分類和特點                                               | 5.5  |
| 8-12 | 5. 電子出版平台的視覺及互動元素的设计應用<br>5.1 電子出版平台的視覺及互動元素<br>5.2 學懂如何從介面設計去拆解電子平台的手法和技巧<br>5.3 認識電子平台介面的設計技巧<br>5.4 了解 AdobeXD 的應用                         | 16   |
| 13   | 6. 認知電子平台原型的重要性和傳統出版的質功能互補<br>6.1 利用數碼市場學分析電子媒介的成效<br>6.2 學懂利用電子平台的優勢補充傳統平台的多元發展和推廣                                                           | 4    |



## 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 |
|---------------|----|----|----|
| T1. 課堂教學、短片播放 | ✓  | ✓  |    |
| T2. 個案分析、分組討論 | ✓  | ✓  | ✓  |
| T3. 實地考察      |    | ✓  | ✓  |

## 考勤要求

考勤要求按澳門理工大學《學士學位課程教務規章》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<br>預期學習成效 |
|------------------------------------------------------------------------------------|--------|----------------|
| A1. 基本設計排版<br>通過一系列傳統書籍設計的程序，重新設計一本書籍，內容包含封面、標題頁、目錄、章節開始，內文頁等。設計要求在傳統與創新之間做到有效的平衡。 | 40     | M1、M2、M3       |
| A2. 多平台延伸<br>在第一份功課所設計的紙本書籍為基礎，製作一個手機及網頁平台的介面設計，並製作成設計的“原型”用作宣傳及簡介之用。              | 40     |                |
| A3. 參與度: 出席率、積極性與參與度                                                               | 20     |                |

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](http://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。本學科單元不設補考



## 參考文獻

### 參考書

1. 拉克希米·巴斯卡拉安 編著 (2008)。《什麼是出版設計？》中國青年出版社。
2. Armosh, K (2010), *App Savvy: Turning Ideas into iPad and iPhone Apps Customers Really want, 1st Edition*, Sebastopol, O'Reilly Media
3. Brian Wood (2020), *Adobe XD Classroom in a Book, First Edition*, Macromedia Press
4. David Jury (2018), *Reinventing Print, Technology and Craft in Typography*, Bloomsbury Publishing Plc
5. Golden Krishna (2015), *The Best Interface Is No Interface: The simple path to brilliant technology, First Edition*, New Riders Publishing
6. Jenifer Tidwell (2011), *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design, second Edition*, Sebastopol, O'Reilly Media
7. McNeil, P (2010), *The Web Designer's Idea Book Volume 2: The latest Themes, Trends and Styles in Website Design*, F+W Media
8. Timothy Samara (2005), *Making and Breaking the Grid*, Rockport Publishers

### 網站

1. Adobe XD Learn & Support  
<https://helpx.adobe.com/support/xd.html>

## 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/](http://www.mpu.edu.mo/student_handbook/)。