



## 藝術及設計學院

### 設計學士學位課程

#### 學科單元大綱

學年	2024 / 2025	學期	1
學科單元編號	DSCC0104		
學科單元名稱	展示及展覽設計		
先修要求	沒有		
授課語言	中文		
學分	3	面授學時	45
教師姓名	楊琦暉	電郵	frankieyeung@mpu.edu.mo
辦公室	氹仔校區珍禧樓 2 樓 P210 室	辦公室電話	88936909

#### 學科單元概述

本學科單元將透過展示及展覽設計相關的專業知識和技能表達創作概念。從資料搜集、主題構思及繪製效果圖等不同創作階段學習完整的设计提案，並同時掌握施工技巧及物料應用。當中透過分析國內外不同主題的案例，深入了解平面、多媒體、互動、燈光及音效等設計領域的關係和綜合運用；了解設計師在職場上的角色和責任、以及與其他部門合作的關係，從而提升學生對行業運作的認識及興趣。

#### 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.	認識展示及展覽設計其範疇、專業知識及創作要求
M2.	學習展示及展覽設計流程及提案，深入了解施工要求、製作流程及物料應用
M3.	透過分析國內外不同主題的案例，了解展示及展覽設計行業發展及趨勢
M4.	了解平面、多媒體、互動、燈光及音效等設計領域在空間展示設計中的關係和綜合運用



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. 透過不同設計領域基礎知識和技能，實現其設計的可能性的設計知識和技能	✓	✓	✓	✓
P2. 通過從研究寫作到藝術與設計歷史、文化研究和設計評論的理論研究，獲得國際化的設計觀點				
P3. 在文化創意產業、概念創新和技術應用領域理解跨學科和整合設計	✓	✓	✓	✓
P4. 在各種媒體中以創意方式應用設計，從印刷到數字化	✓	✓	✓	✓
P5. 通過研究方法和反映社會文化問題的實際項目分析和評估設計			✓	
P6. 在文化創意設計、技術應用和創新設計領域發展整合的實踐技能	✓	✓		✓
P7. 通過跨學科研究和專業實踐在設計中應用創意思維技能	✓	✓		✓
P8. 在本地和國際情境中通過研究和分析進行設計項目	✓		✓	
P9. 展示具有美學意識的設計知識，並以團隊精神有效溝通	✓	✓		✓

### 教與學日程、內容及學習量

週	涵蓋內容	面授學時
1-2	1. 展示及展覽設計 1.1 了解展示及展覽設計的範疇、設計師在職場上的角色和責任及與其他部門合作的關係 1.2 了解完整的設計流程對創作的重要性	6
3	2. 設計工作指引 2.1 了解詳細的工作指引對創作的重要性 2.2 掌握從發問過程中取得重要資訊	3
4	3. 資料搜集 3.1 了解多樣性資料搜集的重要性	3
5	4. 展示及展覽場地 4.1 了解設計師進行場地視察的職責及需注意事項、以及對人流管理的設計 4.2 掌握繪製平面圖及量度尺寸的技巧	3
6	5. 主題構思及情緒板 5.1 掌握情緒板的應用技巧 5.2 掌握主題創作的技巧	3



週	涵蓋內容	面授學時
7	6. 創作表現圖 6.1 掌握利用速繪、模型和 2D/3D 效果圖表達展示及展覽設計的概念	3
8	7. 展示及展覽設計與不同設計領域的關係和綜合運用 7.1 了解展示及展覽設計與平面、多媒體、互動、音效及燈光等設計領域的關係和綜合運用	6
9	8. 施工程序 8.1 了解基本的施工程序、製作流程檢查的重要性及物料應用 8.2 掌握繪製施工圖的技巧	3
10	9. 設計提案計劃書 9.1 了解及掌握製作設計提案計劃書的內容及技巧	3
11-12	10. 視頻案例分享及討論 10.1 了解展示及展覽設計與科技的關係與應用 1.02 了解展示及展覽設計與藝術的關係與應用	6
13	11. 作業輔導、匯報及討論	6

### 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. 課堂教學	✓	✓	✓	✓
T2. 短片播放	✓	✓	✓	✓
T3. 個案分析	✓	✓	✓	✓
T4. 分組討論	✓	✓	✓	✓
T5. 場地視察	✓	✓	✓	✓
T6. 野外調研	✓	✓	✓	✓

### 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 預期學習成效
A1. 展示設計 通過實際練習，使學生了解空間展示設計的基本創作模式及流程，利用空間說故事，從而發揮創意進行概念性及實驗性創作。	30%	M1、M2、M3、M4
A2. 展覽設計 通過實際練習，使學生能掌握對搜集資料的方法及了解資料搜集對創作的重要性，配合情緒板應用從而構思展覽設計主題，再策略性地把平面、多媒體、互動、音效及燈光等設計元素用於展覽設計中，令整體設計更完整，從而發揮創意進行商業性創作。	50%	M1、M2、M4
A3. 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](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

1. 維克多·J. 帕帕奈克著，周博譯（2020）。*為真實的世界設計*。北京日報出版。
2. 崔建成·勾銳著（2020）。*展示設計*。清華大學出版社。
3. 王凱·劉麗娟著（2020）。*展示空間設計/藝術與設計系列*。中國電力出版社。
4. Kathryn H. Anthony 著，方祖芳譯（2018）。*一種尺寸不能適合所有人：拒絕不當設計，察覺日常用品與空間規畫中隱含的偏見與危機*。遠流出版社。
5. 蘇靜麒著（2016）。*存在空間的設計方法*。白象文化。
6. 亞德里安·喬治著，王聖智譯（2017）。*策展人工作指南*。典藏出版。
7. 宮崎桂著（2016）。*體驗設計：打造便利空間的指標規劃案例集*。旗標出版。



8. Florentijin. Hofman, Christian L Frock ( 2015 )。《裝置藝術不思議！全球最顛覆想像的 84 個偶發裝置、現地創作與令人驚喜的藝術場域介入》。麥浩斯出版。
9. 黃建成著 ( 2007 )。《空間展示設計》。北京大學出版社。
10. Sandu Publishing Co. (2013). *Installation Art Now*. Sandu Publishing Co. Ltd.
11. Ellen. Lupton, Andrea Lipps (2018). *The Senses: Design Beyond Vision*. Copper Hewitt, Smithsonian Design Museum: Princeton Architectural Press
12. Robert Klanten, Sven Ehmann, Verena Hanschke (2011). *A Touch of Code: Interactive Installations and Experiences*. Gestalten.

#### 主要期刊

1. 《FRAME》室內設計雜誌。FRAME 雜誌社。
2. 《Design360°》設計雜誌。三度出版。
3. 《MARK》設計雜誌。FRAME 雜誌社。
4. 《商店建築》。株式會式商店建築社。

#### 網站

1. Special Events. (n.d.). <https://www.specialevents.com>
2. Marketing Magazine' s Agency of the Year Awards. (n.d.). <https://www.aotyawards.com>
3. Exhibitor. (n.d.). <https://www.exhibitoronline.com>
4. Campaign Events Impact. (n.d.). <https://www.campaignasia.com>

#### **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/)。