



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	2
學科單元編號	DSCC0102-221,222,223,324,325,326		
學科單元名稱	生活空間與文創		
先修要求	沒有		
授課語言	中文		
學分	3	面授學時	45
教師姓名	區穎晞 羅俊宏	電郵	t1330@mpu.edu.mo t1839@mpu.edu.mo
辦公室	氹仔校區珍禧樓 2 樓 P223 室	辦公室電話	--

學科單元概述

本學科單元讓學生認識不同的文化創意產業發展模式、市場開發與生活空間案例，了解產業發展與生活空間結合發展的必要性，以及創新的價值。藉由生活空間及文創的設計實踐，引導學生探索產業特有且可發展的文創資源，利用文創資源進行相關生活空間與文化創意的設計模擬。

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.	了解文化創意產業在產業政策、產業群集形成與生活空間關聯等的趨勢發展議題。
M2.	認識文化創意產業與生活空間的開發類型、模式與創新的價值。
M3.	透過對經營理念及開發模式的了解，規劃可結合文化創意的生活空間商業項目。
M4.	掌握基本空間構成的知識與利用文創為設計概念的項目執行基礎。

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				



課程預期學習成效	M1	M2	M3	M4
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	文創產業的產業政策及業群集形成的發展趨勢綜述 ■ 介紹與認識具代表性國家的文化創意產業政策 ■ 產業群集形成的成因、模式與發展趨勢	3.5
2	生活空間結合文化創意產業的創新價值 ■ 文化創意興起的趨勢與消費模式的轉變 ■ 創新價值的意義與文創內容開發 ■ 文創商業模式與案例介紹	3.5
3	文化創意、生活空間與商業關聯的構成 ■ 住居與商業空間的基本構成、形式介紹 ■ 空間的定義、界定與形成	3.5
4	空間構成知識與基礎 ■ 空間設計的程序與空間案例分析 ■ 空間設計基礎與技術圖紙認識	3.5
5	生活空間與文化創意實例解析 ■ 城市舊建築再利用與文化創意 ■ 文創元素與生活商業空間基本類型 - 咖啡空間 - 餐飲空間	3.5



週	涵蓋內容	面授學時
6	文創故事探索與生活空間規劃 ■ 老店、沒落產業再探索-以澳門為探索基礎資源 ■ 生活空間結合文創設計模擬的實踐計劃	3.5
7	設計模擬實踐 I ■ 設計主題確定、設計任務書制定 ■ 設計發概念與設計發想	3.5
8-11	設計模擬實踐 II ■ 空間基礎圖紙繪製 - 平面圖、天花板圖、立面圖 (室內、室外)、長短向剖面圖、各主要空間透視圖	11.5
12-13	設計模擬實踐 III ■ 品牌商標企劃與設計 ■ 文創衍生品設計的構想	9

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、短片播放	✓	✓	✓	✓
T2. 個案分析、分組討論、實地環境考察	✓	✓	✓	✓

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 預期學習成效
<p>A1. 商業探索與文創故事的形成 針對在地小型企業的歷史、發展瓶頸、轉型與升級的可行性分析說明，並以此分析為文創故事的發展基礎，導出該商業轉型與升級的文創故事與設計的線索。項目應包含約 1500 字的品牌轉型或升級等關於平面設計部份的具體方案，設計概念說明與需要的所有設計圖和設計產出等，如平面印刷品和衍生文創產品等。</p>	30%	M1、M2
<p>A2. 生活空間結合文創的策劃與模擬設計實踐 延續作業一已形成的品牌升級或轉型概念和內容，製作在地小型企業關於空間設計改造的項目構想計劃書，包含約 1000 字的設計概念說明等文字內容，也需包含空間設計圖如平面圖、立面圖和透視圖等。</p>	50%	M2、M3、M4
<p>A3. 參與度：出席率、積極性與參與度</p>	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。本學科單元不設補考。

參考文獻

參考書

1. 李菁蒔等 (2010)。全球插畫現場。大雁文化。
2. 李天鐸、林立敏 (2022)。文化創意產業讀本 II：象徵價值與美學經濟。遠流出版事業股份有限公司。
3. 倫敦書籍藝術中心 (2018)。裝幀事典：倫敦書籍藝術中心，手工裝幀創作技法全書。麥浩斯。
4. 鄭朝 (2021)。圖形敘事：新形態教材，中國美術學院出版社。



5. 漂亮家居編輯部 (2011) 。 *回鄉，改建老房子！住家、工作室、店舖，老屋空間重生再造新提案：20 個回鄉人與老家一起再生的感動故事*。麥浩斯出版股份有限公司。
6. La Vie 編輯部 (2022) 。 *風格小店陳列術：改變空間氛圍、營造消費情境，167 種提高銷售的商品佈置法則*。麥浩斯出版股份有限公司。
7. Andrew. L. (2022) 。 *創意插畫聖經：從線條、色調、色彩到創意發想*，路米斯繪畫技法大全 (3rd ed.) 。大牌出版。
8. Fleishman, Michael (2004) .*Exploring Illustration*, Cengage Learning.
9. Jeff A. Menges (2017). *101 Illustrators from the Golden Age, 1890-1925*, Dover Publications.
10. John Benger (2008) . *The way of seeing*. Penguin.
11. Kunzru Hari, Laurie Britton Newell, Ligaya Salazar(2013). *Memory Palace*, V & A Publishing.
12. Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective: A Theoretical & Contextual Perspective (Vol. 27)*. Ava Publishing.
13. Marshall Arisman, Steven Heller(2009). *Marketing Illustration: New Venues, New Styles, New Methods*, Allworth.
14. Mathew Meckinze, Daniel Dcruz (2016) .*Photoshop: Basics and Beyond in adobe Photoshop CC*, CreateSpace Independent Publishing Platform.
15. Rees, Darrel (2008) . *How to be an Illustrator*, Laurence King.
16. Victionary (2008) .*Illustration Play*, Victionary.

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/。