



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	DSSK2103-221,222,223,224		
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 陳家怡 李衍旗	電郵	joannewong@mpu.edu.mo t1838@mpu.edu.mo t1840@mpu.edu.mo
辦公室	氹仔校區珍禧樓 2 樓 P225 室 氹仔校區珍禧樓 2 樓 P223 室	辦公室電話	88936916 (王芷君) --

### 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. 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
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
1-4	1. 排板與展示方法的基礎 1.1 介紹書籍設計的結構與傳統 1.2 認識版式設計的種類與應用 2. 傳統印刷設計的文字質量操 2.1 認識文字的質量與閱讀關係 2.2 認識紙張的選擇與書籍印刷、釘裝示範 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 3.1 認識電子資訊設計的優點與缺點 3.2 了解傳統平台與電子平台在排版/視覺上的差異 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 4.1 注意傳統平台過度電子平台需要留意的事項 4.2 留意電子平台的閱讀習慣及瀏覽方式的演變 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設計應用 5.1 電子出版平台的視覺及互動元素 5.2 學懂如何從介面設計去拆解電子平台的手法和技巧 5.3 認識電子平台介面的設計技巧 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 6.1 利用數碼市場學分析電子媒介的成效 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 預期學習成效
A1. 基本設計排版 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
A2. 多平台延伸 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	M1、M2、M3
A3. 參與度: 出席率、積極性與參與度	20	M1、M2、M3

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/)。