



藝術及設計學院

設計學士學位課程

學科單元大綱

學年	2025 / 2026	學期	1
學科單元編號	DSGD4101		
學科單元名稱	畢業創作 I		
先修要求	沒有		
授課語言	中文		
學分	3	面授學時	135
教 師	何淑瀅 elaineho@mpu.edu.mo 氹仔校區，珍禧樓二樓 P224 室 8893 6915 李澄暉 patricklei@mpu.edu.mo 氹仔校區，珍禧樓二樓 P 212 室 8893 6910 孫明遠 sunmingyuan@mpu.edu.mo 氹仔校區，珍禧樓二樓 P213 室 8893 6911 王芷君 joannewong@mpu.edu.mo 氹仔校區，珍禧樓二樓 P 225 室 8893 6916 黃燕雅 inwong@mpu.edu.mo 氹仔校區，珍禧樓二樓 P 204 室 8893 6925 楊琦暉 frankieyeung@mpu.edu.mo 氹仔校區，珍禧樓二樓 P 210 室 8893 6909 阮鳳蓮 flyuen@mpu.edu.mo 氹仔校區，珍禧樓二樓 P 231 室 8893 6921 張志威 hugoccw@mpu.edu.mo 氹仔校區，珍禧樓二樓 P 229 室 8893 6920		

學科單元概述

畢業創作將以 I、II 兩個單元分別在四年級第一及第二學期進行。本學科單元以訂定設計作品的方向和概念為主。透過設計方向階段，進行多角度的資料搜集並加以分析及討論，認識設計觀念的發掘與思考，加深對研究方向的瞭解，從而擬定合適的畢業創作題目和設計方法；其後在設計概念階段，讓學生深化研究成果並選取合適的設計策略與形式，以創作主題展開探索性的前期設計及研究。

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.	瞭解和掌握學科基礎和前沿的理論、實踐知識，並能將各類知識綜合運用於設計實踐之中
M2.	掌握資料蒐集、調查、分析能力，具備挖掘社會議題和現實問題，探尋課題的能力
M3.	掌握提案、發表和設計能力，理解設計的意義和創新性所在
M4.	擬定設計流程、方法、文案，根據創作主題構築設計框架、整合多種設計方法進行表現的能力

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	<p>行業趨勢與創作主題</p> <p>1. 瞭解專業範疇的相關行業趨勢、最新的表現形式等</p> <p>2. 結合學生個性、才能，探尋符合專業範疇、具備前沿性、符合社會現實的恰當的創作主題</p>	11



週	涵蓋內容	面授學時
2	從創作主題到設計課題 1.分析行業趨勢、社會議題等，確立調查和資料分析方法 2.通過進一步的調查和研究、確立具體的創作課題；	11
3	資料蒐集與調查 1.利用多種方法針對創作課題進行調查和資料蒐集，並將之用於設計和視覺表現 2.針對調查結果進行梳理與分析、總結，探尋設計和視覺表現的概念	11
4	創作概念與觀念 1.檢證創作概念的合理性、必要性，並將其與歷史的、當下的各種觀念進行對比、分析，進一步凝鍊創作概念	11
5	概念與意象 1.掌握從創作概念中提取符合的意象，並理解其意義、構成、表述和演變方法	11
6	意象與創意、分析與整合 1.理解行業趨勢、社會發展的主題與現狀，在此基礎上反覆檢證意象，使其具備合理的方向性 2.針對意象進行詳細、細緻的分析、整合，確定最終的創意和整體的方向性	12
7	設計內容與流程、時間規劃 (1.確立設計創作的具體內容，並進行詳細的梳理 2.根據設計創作的具體內容，合理規劃創作的流程，安排時間規劃	11
8	創意與設計方案 1.掌握創意、設計方案之間的關係 2.結合具體的創意，確定合乎邏輯的、合理的設計方案	14
9	作業輔導、匯報及討論	21
10	畢業創作方向及概念實際操作	22



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. 分組討論、作業指導	✓	✓	✓	✓
T3. 實地考察、文獻蒐集	✓	✓		✓
T4. 操作演練、針對性輔導	✓	✓	✓	✓
T5. 個案分析、作業練習	✓	✓	✓	✓
T6. 功課彙報	✓	✓	✓	✓

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. 畢業設計方向提案 設計方向階段 Stage 1 (提出畢業主題創作論據)，學生須在規定的日期 (4 年級第 1 學期第 7 周) 繳交報告給指導老師。	40%	M1、M2
A2. 畢業設計概念呈現 設計概念階段 Stage 2 (在 Stage 1 的基礎上，進一步提煉課題，分析案例，確定方法，構築方案)： 學生須在規定的日期 (4 年級第 1 學期第 12 周) 繳交報告給指導老師以及評審老師，按照課程的規定進行彙報，接受評核。	40%	M2、M3、M4
A3. 參與度	20%	M1、M2、M3、M4



		指導老師 Supervisor	評審老師 Reviewer	院外評審	佔全學期%
第一學期	STAGE 1 設計方向階段	100%	-	-	50%
	STAGE 2 設計概念階段	70%	30%	-	50%

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

1. 內田和成 (2020) 。創意思考的日常練習 (周紫苑譯) 。經濟新潮社。
2. 布魯斯 · 漢寧頓、貝拉 · 馬丁 (2012) 。設計的方法。原點出版。
3. 克理斯 · 巴克 (2016) 。文化研究-理論與實踐 (羅世宏等譯) 。五南圖書出版。
4. 原雪梅 (2018) 。設計師+：無限可能的未來，設計師如何接盤互聯網+。崧燁文化。
5. 鄧嶸 · 時迪 (2022) 。整合創新設計方法與實踐。中國輕工業出版社。
6. 漢寶德 (2015) 。文化與文創。聯經出版。
7. Brown, T. (2021) 。設計思考改造世界 (吳莉君譯) 。聯經出版。
8. Brown, T. (2011) 。IDEO-設計改變一切 (侯婷譯) 。萬卷出版。
9. Edward de Bono (2021) 。誰說輪胎不能是方形？ (許瑞宋譯) 。時報出版。
10. Jenn / Visocky O' Grady, K. (2017). *A Designer' s Research Manual*. 2nd edition, Quarto Publishing.
11. Kelley, T. / Kelley, D. (2013). *Creative Confidence*. HarperCollins Publishers.
12. Larry, L. (2019) 。設計思考全攻略 (周宜芳) 。天下雜誌。
13. Rose, G. (2016) . *Visual Methodologies*. SAGE Publications.



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/。