



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	DSIT4101		
學科單元名稱	整合設計與概念		
先修要求	沒有		
授課語言	中文		
學分	3	面授學時	45
教師姓名	林偉豪 雷欣宜	電郵	t1320@mpu.edu.mo t1960@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

本學科單元介紹整合設計中的設計思維的概念與應用，透過引導跨領域學生與實體單位的合作，探索需求並運用設計思維及服務設計等工具進行對象及場域調研，定義及開發以人為本的體驗價值，並以設計方案驗證價值的可行性，藉此培養學生設計思維與應用能力、溝通與國際視野能力。

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.	認識設計思維概論與不同領域的應用
M2.	懂得透過設計思維流程探索設計議題，向設計對象及場域進行調研
M3.	理解整合設計的策劃流程，開發以人為本的整合體驗價值
M4.	掌握整合設計的製作技術及物料選擇，規劃設計提案



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	1. 設計思維概論 1.1 設計思維的定義 1.2 文創與生活、科技與應用、觀念與創新等跨領域整合特性	3
2	2. 認識設計思維的應用領域 2.1 認識在文創、科技、創新等領域，以體驗為核心的整合設計的案 2.2 例，包括生活產品、服務設計、觀念表達等應用。	3
3-4	3. 設計思維與服務設計流程 3.1 運用服務設計工具如體驗地圖、用戶觀察、用戶訪談及思維導圖等方法探索設計議題 3.2 對目標進行參訪、觀察與訪談等調查，分析現存問題與設計機遇	6



週	涵蓋內容	面授學時
5	4. 探索以人為本的整合體驗價值 4.1 梳理整合設計主題、對象與設計的關係（如畢業展覽主題、參觀對象與展覽設計的關係） 4.2 針對設計對象規劃具有體驗價值的內容	3
6-7	5. 理解整合設計的策劃流程 5.1 概述整合設計策劃流程 5.2 選擇及組織設計元素、模式、材料等	6
8-9	6. 認識整合設計的製作技術及物料的使用 6.1 認識文創與生活、科技與應用、觀念與創新等領域的製作技術及物料的使用特點 6.2 認識空間尺寸與規模、空間規劃與參觀動線、燈光設計、音效與聲音、其他感官體驗物料的使用等	6
10-11	7. 整合設計提案 7.1 跨領域背景組別學員需要應用設計思維，就對實體單位的現存問題與設計機遇分析，提出整合設計方案及預算製作執行規劃。 7.2 需從文創與生活、科技與應用、觀念與創新等角度展現設計提案，包括展覽整合設計概念、預算與展覽流程考慮、製作流程時間規劃、實踐可行性評估等	6
12-13	8. 作業輔導、匯報及討論	12

## 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. 課堂簡報教學	✓		✓	
T2. 戶外教學			✓	✓
T3. 個案分析		✓	✓	✓
T4. 分組討論		✓	✓	✓
T5. 作業匯報			✓	✓



## 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
<b>A1. 設計思維與設計調查</b> 跨領域組別學員需要對目標對象進行觀察與訪談等調查，分析現存問題與設計機遇。撰寫約 1500 字報告，並於課堂展示及分享簡報，內容須包括：整合設計項目介紹，田野觀察、對象訪談等圖文記錄，設計分析	30	M1、M2
<b>A2. 整合設計方案</b> 跨領域組別學員需要運用整合設計思維及服務設計等工具，為目標對象從文創與生活、科技與應用、觀念與創新等角度展現設計提案，內容須包括：整合設計概念及方案理據，預算與製作流程時間規劃，實踐可行性評估，設計實驗階段成果，報告需包括平面視覺方案及展示效果及佈局方案，平面及立面效果圖，設備清單、工作時間表、問價清單、設計立體模型一個。	50	M3、M4
<b>A3. 參與度：出席率、積極性與參與度</b>	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 (APA 格式第七版)

1. 布魯斯·漢寧頓、貝拉·馬丁（2012）。*100 個分析難題，跟成功商品取經，讓設計更棒、更好的有效方法*（趙慧芬、林潔盈、吳莉君譯）。原點出版。
2. 漂亮家居編輯部（2020）。*跨域策展時代：文化行銷的創意實踐心法*。麥浩斯。



澳門理工大學

Universidade Politécnica de Macau

Macao Polytechnic University

3. 鄧嶸、時迪 ( 2022 ) 。 *整合創新設計方法與實踐*。中國輕工業出版社。
4. Tim, B. ( 2021 ) 。 *設計思考改造世界*(十周年增訂新版) (吳莉君、陳依亭譯)。聯經出版。
5. Michael, L., Patrick, L. ( 2019 ) 。 *設計思考全攻略* ( 周宜芳譯 ) 。天下雜誌。
6. Michael, L., Patrick, L. ( 2020 ) 。 *The Design Thinking Toolbook*. Wiley.
7. Boelen, J., Kaether, M. (2020). *Social Matter, Social Design*. Valiz.
8. Teun Den, D. (2020). *Design Thinking*. Routledge.

### 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/)。