

澳門理工學院
藝術高等學校
設計學士學位課程
學科單元大綱

2021 / 2022 學年 第 1 學期

學科單元	展示及展覽設計			班別編號	DSCC0104-211,312
先修要求	沒有				
授課語言	中文			學 分	3
理論課課時	30 課時	實踐課課時	15 課時	總 課 時	45 課時
教師姓名	楊琦暉		電 郵	frankieyeung@ipm.edu.mo	
辦 公 室	氹仔校區珍禧樓 2 樓 P210 室		電 話	88936909	

學 科 單 元 概 論

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 習 目 標

修習完此學科單元後，學生將能夠：

1. 認識展示及展覽設計其範疇、專業知識及創作要求；
2. 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；
3. 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；
4. 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。

教學內容

1. 展示及展覽設計（一）（3 理論課課時）
 - 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
2. 展示及展覽設計（二）（3 理論課課時）
 - 2.1 了解完整的設計流程對創作的重要性
3. 設計工作指引（1.5 理論課課時 + 1.5 實踐課課時）
 - 3.1 了解詳細的工作指引對創作的重要性
 - 3.2 掌握從發問過程中取得重要資訊
4. 資料搜集（1.5 理論課課時 + 1.5 實踐課課時）
 - 4.1 了解多樣性資料搜集的重要性
5. 展示及展覽場地（1.5 理論課課時 + 1.5 實踐課課時）
 - 5.1 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
 - 5.2 掌握繪製平面圖及量度尺寸的技巧
6. 主題構思及情緒板（1.5 理論課課時 + 1.5 實踐課課時）
 - 6.1 掌握情緒板的應用技巧
 - 6.2 掌握主題創作的技巧
7. 創作表現圖（3 理論課課時）
 - 7.1 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
8. 展示及展覽設計與不同設計領域的關係和綜合運用（6 理論課課時）
 - 8.1 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
9. 施工程序（3 理論課課時）
 - 9.1 了解基本的施工程序、製作流程檢查的重要性及物料應用
 - 9.2 掌握繪製施工圖的技巧
10. 設計提案計劃書（3 理論課課時）
 - 10.1 了解及掌握製作設計提案計劃書的內容及技巧
11. 視頻案例分享及討論（一）（1.5 理論課課時 + 1.5 實踐課課時）
 - 11.1 了解展示及展覽設計與科技的關係與應用
12. 視頻案例分享及討論（二）（1.5 理論課課時 + 1.5 實踐課課時）
 - 12.1 了解展示及展覽設計與藝術的關係與應用
13. 作業輔導、匯報及討論（6 實踐課時）

教學方法

課堂教學、短片播放、個案分析、分組討論、場地視察、野外調研

考勤要求

按《澳門理工學院學士學位課程教務規章》規定執行。

評分標準

採用 100 分制評分：100 分為滿分、50 分為合格。

	項目	說明	百分比
1.	展示設計（個人）	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%
2.	展覽設計（小組）	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%
3.	參與度	出席率、參與討論、積極性。	20%
總百分比			100%

本學科單元不設補考。

教材

參考材料

參考書

1. 維克多·J. 帕帕奈克著，周博譯（2020）。《為真實的世界設計》。北京：北京日報出版。
2. 崔建成，勾銳著（2020）。《展示設計》。北京：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》。台北：遠流出版社。

5. 蘇靜麒著（2016）。《存在空間的設計方法》。台中：白象文化。
6. 亞德里安•喬治著，王聖智譯（2017）。《策展人工作指南》。台灣：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》。台灣：旗標出版。
8. Florentijn. 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》。台北：麥浩斯出版。
9. 黃建成著（2007）。《空間展示設計》。北京：北京大學出版社。
10. Sandu Publishing Co. (2013). *Installation Art Now*. Guangzhou: Sandu Publishing Co. Ltd.
11. Ellen. Lupton, Andrea Lipps (2018). *The Senses: Design Beyond Vision*. New York: Copper Hewitt, Smithsonian Design Museum: Princeton Architectural Press
12. Robert Klanten, Sven Ehmann, Verena Hanschke (2011). *A Touch of Code: Interactive Installations and Experiences*. Berlin: Gestalten.

主要期刊

1. 《FRAME》室內設計雜誌。荷蘭：FRAME 雜誌社。
2. 《Design360°》設計雜誌。中國：三度出版。
3. 《MARK》設計雜誌。荷蘭：FRAME 雜誌社。
4. 《商店建築》。東京：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>