

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

2020 / 2021 學年 第 2 學期

學科單元	多媒體整合設計			班別編號	DSDG3139-321
先修要求	沒有				
授課語言	中文/英文			學 分	2
理論課課時	10 課時	實踐課課時	20 課時	總 課 時	30 課時
教師姓名	鍾兆榮		電 郵	davidcsw@ipm.edu.mo	
辦 公 室	氹仔校區珍禧樓 2 樓 P208 室		電 話	88936907	

## 學 科 單 元 概 論

本學科單元通過所學的數碼媒體知識，綜合使用於不同範疇，盡可能的發揮想像力，創作新的媒體形式和媒體表達方式。

## 學 習 目 標

修習完此學科單元後，學生將能夠：

1. 瞭解多媒體整合設備的硬件設定和應用原理
2. 運用所學的數碼媒體知識，綜合編程整合技巧創作新的混合媒體表達方式

## 教 學 內 容

1. 多媒體整合的應用原理
2. 混合媒體的探索形式和表達實踐
3. 輸入輸出設備的種類和可能性研究 (多點觸控、虛擬實境、立體投射、混合實境)
4. 設備的硬件設定與編程整合 (硬件限制、軟件編程限制、感應限制、系統邏輯)

## 教學方法

課堂教學、短片播放、個案分析、分組討論、制作實際作品作討論。

## 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. 參與度	出席率、積極性與參與度	20%
2. 概念設計構想	基於多媒體整合的應用原理，構想創作新的混合媒體表達方式，並編寫人機交互概念設計文件	30%
3. 混合媒體實踐	綜合數碼媒體知識，透過整合硬件製作出可運行的混合媒體應用項目，內容包括對場境設計、故事圖、輸入輸出效果表、系統邏輯等方面的表達	50%
		總百分比：100%

\*本學科單元不設補考

## 教材

### 參考材料

#### 參考書

1. 無綫工坊 (2014)。《方寸指間：移動設計實戰手冊》。北京：電子工業出版社。
2. Beyer, H., & Holtzblatt, K. (2009). *Contextual design: defining customer-centered systems*. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann.
3. Goodwin, K. (2011). *Designing for the digital age: How to create human-centered products and services*. John Wiley & Sons.
4. Rouse III, R. (2010). *Game design: Theory and practice*. Massachusetts :Jones & Bartlett Learning.
5. Vermesan, O., & Friess, P. (2016). *Digitising the Industry-Internet of Things Connecting the Physical, Digital and Virtual Worlds*. Gistrup, Denmark: River Publishers