

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	畢業創作設計 II		班別編號	DSPO4132-421,422,423,424,425	
先修要求	沒有				
授課語言	中文			學分	6
理論課課時	10 課時	實踐課課時	80 課時	總課時	90 課時
教師姓名	鍾渠盛 顏南源 王芷君 曹鴻傑 鍾兆榮		電郵	stephenchung@ipm.edu.mo alangan@ipm.edu.mo joannewong@ipm.edu.mo kentso@ipm.edu.mo davidcsw@ipm.edu.mo	
辦公室	氹仔校區珍禧樓 2 樓 P226 室 氹仔校區珍禧樓 2 樓 P227 室 氹仔校區珍禧樓 2 樓 P225 室 氹仔校區珍禧樓 2 樓 P229 室 氹仔校區珍禧樓 2 樓 P208 室		電話	88936-917 88936-918 88936-916 88936-920 88936-907	

學科單元概論

本學科單元強調充份與認真的調查研究工作之下所進行的系列設計創作。學生需依據調研所得的結果，結合數碼媒體創作理念及後期製作，去完成一份主題研習計劃，作為個人具代表性的畢業作品。

學習目標

修習完此學科單元後，學生將能夠：

1. 按創作主題清晰界定數碼設計手段，進行主題系列的數碼媒體設計
2. 應用當代文化理論，深化對設計對象的認知和分析
3. 運用創意思維方法踐行有效的設計觀念
4. 運用合適媒體與載體執行系列主題設計
5. 整合創作意念與設計載體的運用，並以此製作數碼媒體作品

教學內容

1. 社會與文化設計主題與訊息傳達的思考與分析
2. 設計項日本質的界定 (選定媒體的屬性與特色)
3. 受眾為本的設計理念與媒體定位研究
4. 多樣創意思維方法的實踐與執行
5. 當代文化理論配合創作媒體的核心訊息與表現方式
6. 設計風格 (數碼風格的運用如角色、場景、影音風格等)
7. 設計策略：數碼執行策略的制定
8. 設計整合：整合創作意念與數碼技術的運用
9. 設計製作：數碼內容的製作如場景、畫音、互動、特效等
10. 設計調整：媒體技術的預演與評估調整
11. 設計展示：畢業作品最終的展示效果

教學方法

課堂教學、案例分析、個別輔導

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. 作品演述	數碼作品的演述與擴展，以清晰表達對設計對象的了解及呈現數碼設計手段的風格	40%
2. 作品展示	設計作品最終整體展示效果，以呈現對數碼媒體技術的有效運用及完整製作執行能力	40%
3. 參與度	出席率、積極性與參與度	20%
總百分比：		100%

*此學科單元不設補考

教材

參考書

1. 丘星星 (2016)。《新媒體技術與藝術互動設計》。台北：藝術家出版社。
2. Hall, S., Evans, J & Nixon, S. (2013). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: SAGE Publications.
3. Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT press.
4. Mercado, G. (2010). *The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition*. Oxford, United Kingdom: Focal Press.
5. Rose, G. (2016). *Visual Methodologies*. London: SAGE Publications.