

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	多平台出版		班別編號	DSSK2103-221,222,223	
先修要求	沒有				
授課語言	中文			學 分	3
理論課課時	15 課時	實踐課課時	30 課時	總 課 時	45 課時
教師姓名	陳漢才 李達潮		電 郵	hcchan@ipm.edu.mo t0685@ipm.edu.mo	
辦 公 室	氹仔校區珍禧樓 2 樓 P214 室 --		電 話	88936912 --	

學 科 單 元 概 論

本學科單元主要介紹多平台出版的特性和開發過程，從排版設計、以至未來的發展預期。透過訓練學生的多平台設計思維，根據用戶行為模式，創作一個多平台設計的構想。由傳統出版平台到電子平台，歸納出設計元素上的異同加以分析及配以範例，讓學生瞭解多平台出版的優勢和限制，從而創作出一個能集結視覺元素、互動元素，和具個人創作特色的多平台設計。

學 習 目 標

修習完此學科單元後，學生將能夠：

1. 理解多平台出版的特性及電子出版的用戶經驗
2. 分析不同出版平台的優劣和未來的發展
3. 結合並運用傳統及電子出版技術，以開發具個人創作特色的多平台設計

教學內容

1. 排版與展示方法的基礎
 - 1.1 介紹書籍設計的結構與傳統 (理論 1 課時)
 - 1.2 認識版式設計的種類與應用 (理論 1 課時)
2. 傳統印刷設計的文字質量操
 - 2.1 認識文字的質量與閱讀關係 (理論 1 課時)
 - 2.2 認識紙張的選擇與書籍印刷、釘裝示範 (理論 2 課時)
 - 2.3 書籍設計的概念與設計樣板提案製作 (實踐 10 課時)
3. 傳統書籍排版方式與電子平台出版的優劣限制和用戶行為模式
 - 3.1 認識電子資訊設計的優點與缺點 (理論 1 課時)
 - 3.2 了解傳統平台與電子平台在排版/視覺上的差異 (理論 1.5 課時)
 - 3.3 區分什麼是跨媒體平台，電子平台與日常生活的關連 (實踐 2 課時)
4. 由傳統媒介過度電子媒介的方法
 - 4.1 注意傳統平台過度電子平台需要留意的事項 (理論 2 課時)
 - 4.2 留意電子平台的閱讀習慣及瀏覽方式的演變 (理論 1.5 課時)
 - 4.3 分析各電子平台的形式、分類和特點 (實踐 2 課時)
5. 電子出版平台的視覺及互動元素的设计應用
 - 5.1 電子出版平台的視覺及互動元素 (理論 2 課時)
 - 5.2 學懂如何從介面設計去拆解電子平台的手法和技巧 (實踐 4 課時)
 - 5.3 認識電子平台介面的設計技巧 (實踐 4 課時)
 - 5.4 了解 AdobeXD 的應用 (實踐 6 課時)
6. 認知電子平台原型的重要性和傳統出版的質功能互補
 - 6.1 利用數碼市場學分析電子媒介的成效 (理論 2 課時)
 - 6.2 學懂利用電子平台的優勢補充傳統平台的多元發展和推廣 (實踐 2 課時)

教學方法

課堂教學、短片播放、個案分析、分組討論、實地考察

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.	基本設計 排版	學生須就一個項目作出排版設計練習，如書籍、雜誌、商業宣傳或廣告策略等的練習作出文字安排與計劃	40%
2.	多平台延 伸	學生須以課堂介紹過的多平台出版技術和概念，創作一個多平台出版項目。項目必須包括傳統和非傳統的文字信息傳播介面，並能具體地實踐完成和展示。	40%
3.	參與度	出席率、積極性與參與度	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. 拉克希米·巴斯卡拉安 編著 (2008)。《什麼是出版設計？》北京：中國青年出版社。
2. David Jury (2018), *Reinventing Print, Technology and Craft in Typography*, Ldn: Bloomsbury Publishing Plc
3. Timothy Samara (2005), *Making and Breaking the Grid*, NY: Rockport Publishers
4. McNeil, P (2010), *The Web Designer's Idea Book Volume 2: The latest Themes, Trends and Styles in Website Design*, NY: F+W Media
5. Armosh, K (2010), *App Savvy: Turning Ideas into iPad and iPhone Apps Customers Really want*, 1st Edition, Sebastopol, CA: O'Reilly Media
6. Jenifer Tidwell (2011), *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*, second Edition, Sebastopol, CA: O'Reilly Media
7. Golden Krishna (2015), *The Best Interface Is No Interface: The simple path to brilliant technology*, First Edition, Ind: New Riders Publishing
8. Brian Wood (2020), *Adobe XD Classroom in a Book*, First Edition, SF: Macromedia Press

網站

1. Adobe XD Learn & Support
<https://helpx.adobe.com/support/xd.html>