



藝術及設計學院

跨領域藝術碩士學位課程

學科單元大綱

學年	2025/2026	學期	1
學科單元編號	IART6122		
學科單元名稱	跨領域藝術創作思維		
先修要求	沒有		
授課語言	中文		
學分	3	面授學時	45 課時
教師姓名	王曦 蕭朋威 楊琦暉 張少鵬	電郵	xiwang@mpu.edu.mo pwhsiao@mpu.edu.mo frankieyeung@mpu.edu.mo t1526@mpu.edu.mo
辦公室	明德樓 4/F, M404 氹仔校區珍禧樓 2/F, P228 氹仔校區珍禧樓 2/F, P210 --	辦公室電話	8599-3217 8893 6919 8893-6909 --

學科單元概述

本學科單元探討藝術、文化和社會實踐對話的發展。本學科單元應用一系列跨學科藝術理論如進階的思維地圖、水平思考法等，來解釋藝術創作思維的內涵，重要性和創造性的潛力，並以此製定設計或藝術創作實踐的理論依據，培養學生的分析和批判性的技能。

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.	瞭解跨領域藝術的定義
M2.	掌握跨領域創作思考方法，並瞭解藝術與文化、社會之間的相互影響
M3.	運用團隊方式結合跨領域的藝術媒體工具進行創作
M4.	應用課堂所獲得的知識於團體創作作品中呈現



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. 跨領域藝術的內涵與應用	✓			
P2. 跨領域藝術的創造性思維和概念	✓	✓		
P3. 跨領域藝術與設計在交互、技術和文化創意方面的整合與實踐		✓	✓	
P4. 展示相關專業領域的研究能力		✓	✓	
P5. 展示藝術領域的管理技能，如活動策劃和營銷		✓		✓
P6. 支持促進社會可持續發展的跨領域藝術理念	✓	✓		
P7. 展示跨領域整合的全球視野、創造力和能力		✓	✓	
P8. 根據社會需求整合技術和文化創造力		✓		✓
P9. 對社會和環境持積極態度		✓		✓
P10. 堅持高尚的道德標準，在終身學習中追求卓越	✓	✓	✓	✓

教與學日程、內容及學習量

週	涵蓋內容	面授學時
1	跨領域藝術概論 ● 介紹跨領域知識、創意與概念，探索多重整合與辯證的可能 ● 從跨領域相關文獻探討到文獻分析	3
2	跨領域藝術於數位互動應用案例賞析 ● 傳統和創新於跨領域藝術設計的案例、現今與未來趨勢 ● 從跨領域藝術相關文獻分析到概念發想	3
3	跨領域藝術的多媒體展示與數位學習科技與方法 ● 跨領域藝術應用性展演與設計之意義、技術與平台 ● 跨領域藝術與學習、課程設計與 STEAM 教學的關係	3
4	跨領域藝術創作和研究的關係與整合 ● 使用者經驗與跨領域藝術研究方法、研究工具設計、研究對象、流程等 ● 實地考察/專家經驗分享	3



週	涵蓋內容	面授學時
5	跨領域藝術創作實踐提案審查與初期報告 <ul style="list-style-type: none">● 學生分組進行創作主題發想、創意概念生成、文獻收集與探討、方法設計內容● 學生報告與課堂指導	3
6	跨領域藝術在歌劇領域的表現形式 <ul style="list-style-type: none">● 跨領域藝術在歌劇領域中的角色、功能及發展史● 傳統歌劇的誕生與發展流派● 歌劇表演與跨領域劇場技術	3
7	跨領域藝術與現代歌劇的多元融合 <ul style="list-style-type: none">● 現代歌劇發展的主要傾向● 現代歌劇創作中的跨領域合作	3
8	跨領域多元設計歌劇創作分析案例《紅樓夢》 <ul style="list-style-type: none">● 文學分析、音樂設計● 跨領域舞蹈設計、舞台設計、服裝設計在該劇中的應用	3
9	跨領域多元設計歌劇創作分析案例《圖蘭朵》 <ul style="list-style-type: none">● 文本分析、音樂設計● 跨領域舞蹈設計、舞台設計、服裝設計在該劇中的應用	3
10	跨領域藝術創作實踐與中期報告 <ul style="list-style-type: none">● 跨領域藝術創作的多樣展示及實踐形式(如展覽、表演、拍攝錄像等)● 學生報告與課堂指導	3
11	跨領域藝術創作的美學實踐與主題構建 <ul style="list-style-type: none">● 跨領域藝術中作品的角色、功能及發展史，從不同跨領域藝術創作中觀察作品的運用。● 藝術學理論到應用理論藝術學，跨門類和跨學科領域，主體間性的超越及保留。	3
12	跨領域藝術創作的社會連結與跨媒介敘事 <ul style="list-style-type: none">● 邁向詮釋領域的藝術社會學，藝術在全球政治環境、資本集聚之下的呈現形態。● 掌握跨領域創作思考方法，並瞭解藝術與文化、社會之間的相互影響。	3



週	涵蓋內容	面授學時
13	跨領域藝術創作的歷史脈絡和通感創作 ● 認識通感創作的敘事方法。 ● 認識跨領域藝術的創作脈絡，案例特質及風格變化、特徵結構及歷史變遷下的產物。	3
14	跨領域藝術創作實踐與期末報告 ● 延續前期與中期跨領域創作研究概念與構思，實踐各小組研究成果作品與報告內容。 ● 學生匯報。	3
15	跨領域藝術創作實踐與期末報告 ● 延續前期與中期跨領域創作研究概念與構思，實踐各小組研究成果作品與報告內容。 ● 學生匯報及總結全學科的小組創作。	3

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. 透過課堂案例講解，促進學生學習知識概念	✓	✓		
T2. 透過實地調研，讓學生深入案例進行觀察及分析			✓	✓
T3. 邀請校外專家分享，推動學生從專業角度進行思考		✓		
T4. 透過分組討論，合作撰寫計劃報告			✓	✓
T5. 透過技術指導，推動學生將理論與計劃實踐			✓	✓

考勤要求

考勤要求按澳門理工大學《碩士位課程教務規章》規定執行，未能達至基本要求者，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
A1. 跨領域藝術創作實踐提案審查與初期報告(作業的連貫性) <ul style="list-style-type: none">● 各組選一個跨領域相關的主題作為對象，以組別形式撰寫計劃書，內容包括：創作主題發想、創意概念生成、文獻收集與探討、方法設計內容(30%)。● 延續主題、前期概念與收集資料，每組與第二階段的課堂老師進行討論，並產出作品初期成果(20%)。	50%	M1、M2
A2. 跨領域藝術創作實踐與期末報告 延續前期與中期跨領域創作研究概念與構思，實踐各小組研究成果作品最終呈現與完整報告內容。	30%	M3、M4
A3. 參與度：出席率、積極性與參與度	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）。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. Herman, 杰克艾米立, 施威銘研究室 (2024)。AI 繪圖夢工廠 + 社群玩家特典：Midjourney、Stable Diffusion、Copilot、Leonardo.Ai、Adobe Firefly 超應用神技。旗標。
2. David, K. (2022). *Digital Learning in Motion: From Book Culture to the Digital Age*. Routledge.
3. Holmes, T. (2022). *Sound art: Concepts and Practices*. Routledge.
4. Yelle, J. (2021). *Cutting-Edge Arts, Fine Sciences: Interdisciplinary Approaches to Innovation*. MD: New Degree Press
5. Grant, J., Matthias, J., & Prior, D. (2021). *The Oxford Handbook of Sound Art*. Oxford University Press.



6. 陳信助、趙貞怡、李佳融、宗靜萍、李佳玲、羅素娟、柴昌維、趙貞和 (2021)。遠距教學理論與實務。五南。
7. Weibel, P. (2019). *Sound art: Sound as a Medium of Art*. MIT Press.
8. 高千惠 (2019)。當代藝術生產線：創作實踐與社會介入的案例。典藏藝術家庭。
9. 董維琇 (2019)。美學逆襲：當代藝術的社會實踐。藝術家。
10. 凱倫·霍爾茲布拉特、休·拜爾 (2019)。情境交互設計：為生活而設計 (第二版)。清華大學出版社。

參考文章

1. Efthymiou, F., Hildebrand, C., & Hampton, H. W. (2023). The Power of AI-Generated Voices: How Digital Vocal Tract Length Shapes Product Congruency and Ad Performance. *Journal of Interactive Marketing*, 59(2), 117-134.
2. Po Yuan, S., Peng Wei, H., Kuo Kuang, F. (2023). Investigating the Relationship between Users' Behavioral Intentions and Learning Effects of VR System for Sustainable Tourism Development. *Sustainability*, 15(9), 7277.
3. Moirano, R., Sánchez, M. A., & Štěpánek, L. (2020). Creative interdisciplinary collaboration: A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 35, 100626.
4. 邱誌勇 (2020)。從「藝術跨域」談跨領域的必然與不可預期。人文與社會科學簡訊，101-103。
5. 饒韻華 (2017)。水墨山水的音景——梁雷的多元媒體創作《聽景》。音樂藝術 (上海音樂學院學報)，(02) 76-82。

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/。