



藝術及設計學院
媒體藝術學士學位課程
學科單元大綱

學年	2023 /2024	學期	1
學科單元編號	MAFD1101		
學科單元名稱	媒體藝術概論		
先修要求	沒有		
授課語言	中文		
學分	3	面授學時	45
教師姓名	郭恬熙	電郵	t1659@mpu.edu.mo
辦公室	---	辦公室電話	---

學科單元概述

本學科單元旨在介紹不同數位技術與藝術形式結合的本質特徵、起源、審美與功能。分析不同文化的媒體藝術特色、表現形式以及對生活各方面的影響等。

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.	認識媒體藝術的發展歷史、現狀和趨勢，熟悉媒體藝術的發展歷程並分析未來發展趨勢
M2.	理解媒體藝術概念界定、分類與相關技術應用平台的基本框架
M3.	分析國內外媒體藝術作品、交流活動，並瞭解藝術構思、創作和發表、展示、交流的整體過程

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
P1. 人文與藝術美學涵養	✓	✓	✓
P2. 國際視野及溝通能力	✓	✓	✓
P3. 媒體技術與製作能力	✓	✓	✓
P4. 媒體藝術研究探索能力	✓	✓	✓
P5. 數碼藝術展演的創新能力	✓	✓	✓
P6. 影像評論及敘事能力	✓	✓	✓



教與學日程、內容及學習量

週	涵蓋內容	面授學時
1-2	1. 概論與基本概念建構 1.1 媒體藝術的概念 1.2 媒體藝術的發展軌跡 1.3 媒體藝術的要素與特徵 2. 辯思與觀察媒體藝術 2.1 前期調研與觀察國內外或生活接觸的交互操作案例 2.2 發現問題：主題發想、思考設計問題和如何收集資料等	7
3-4	3. 媒體藝術與設計 3.1 媒體藝術圖形與圖像設計 3.2 媒體藝術於動畫與電視應用的發展與創新 3.3 藝術與媒體的轉型與趨勢變化 3.4 用戶體驗設計與情感設計理論 4. 媒體藝術與電影 4.1 媒體藝術應用於電影中的原理及製作方式 4.2 媒體藝術技術對電影的影響 4.3 媒體藝術技術與電影的新形態	7
5-6	5. 媒體藝術與遊戲 5.1 媒體藝術與遊戲概說 5.2 媒體藝術與遊戲設計與策劃 5.3 媒體藝術在遊戲中的創意與傳播 6. 媒體藝術與教育 6.1 6.1 創意和技術在教學中要如何平衡？ 6.2 6.2 媒體藝術教育所面臨的幾個問題 6.3 6.3 媒體藝術與教育的整合	7
7-8	7. 媒體藝術與元宇宙 7.1 元宇宙的發展與概念 7.2 區塊鏈與 NFT 8. 媒體藝術與受眾 8.1 新媒體粉絲與藝術身份 8.2 新媒體粉絲與藝術產品 8.3 新媒體粉絲與藝術運營的關係	7
9-10	9. 實地考察 - 實地考察科技企業或展覽，觀察記錄媒體藝術的概念與應用	7



	10. 專家講座 - 邀請相關設計師或藝術家進行講座分享，讓學生可以更进一步瞭解媒體藝術核心與市場的發展趨勢。	
11-13	11. 進行國內外媒體藝術發展與相關案例分析 12. 進行媒體藝術主題發想並執行創意計畫、創作與展示，並做討論與交流	10

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
T1. 課堂教學	✓	✓	✓
T2. 短片播放	✓	✓	✓
T3. 個案分析	✓	✓	✓
T4. 分組討論	✓	✓	✓

考勤要求

考勤要求按澳門理工大學《學士學位課程教務規章》規定執行，未能達至要求者，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. 參與度	20	M1, M2, M3
A2. 中期報告 瞭解國內外媒體藝術發展，從案例的分類、分析與比較，從中了解技術使用、系統架構與創意概念	30	M1, M2, M3
A3. 期末報告(分組) 每組進行主題發想並延伸成創意計畫、媒體藝術創作與展示，整理成 PPT 上台進行簡報	50	M1, M2, M3



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

1. 丘星星 (2016)。新媒體技術與藝術互動設計。藝術家出版社。
2. 匡山、羅伯·法布坎 (2020)。我們的行為是怎樣被設計的：友善設計如何改變人類的娛樂、生活與工作方式(趙盛慈譯)。大塊文化出版。
3. 李來春、陳圳卿、曹筱玥、林寶蓮 (2018)。互動設計概論。全華圖書出版。
4. 宮承波、田旭、梁培培 (2014)。數字媒體藝術導論。中國廣播電視出版社。
5. (美) 拉什 (2015)。新媒體藝術。上海人民美術出版社。
6. UEgood 雪姐 (2018)。UI 交互動效必修課。清華大學出版社。

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/。