



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	2024 /2025	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	李嘉瑩	電郵	t1913@mpu.edu.mo
辦公室	珍禧樓二樓 P224 室	辦公室電話	8893 6999

### 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. 認識媒體藝術的歷史和理論，以及社會、文化、政治意涵	✓	✓	✓
P2. 掌握媒體藝術的綜合製作能力		✓	
P3. 掌握媒體藝術的創作過程		✓	
P4. 瞭解不同媒體藝術類型和風格，相關慣例與期望	✓		✓
P5. 瞭解媒體藝術製作的道德倫理考量，版權法認識、隱私保護及社會責任的重要性	✓		✓
P6. 認識媒體藝術項目中的技術、概念和美學方面的挑戰，培養解決問題的能力	✓	✓	✓
P7. 通過分析和批判性思考，開發原創、富想像力和創新性的作品			✓
P8. 通過研究及匯報技巧，策劃、製作和展示媒體專案項目		✓	✓
P9. 通過計劃、預算和項目管理，為媒體藝術項目制定專業的工作流程			✓
P10. 展示團體協作能力，與不同的持分者溝通和合作，實現創作願景並促使項目成功			✓

### 教與學日程、內容及學習量

週	涵蓋內容	面授學時
1-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 概論與基本概念建構               <ul style="list-style-type: none"> <li>– 媒體藝術的概念</li> <li>– 媒體藝術的發展軌跡</li> <li>– 媒體藝術的要素與特徵</li> </ul> </li> <li>● 辯思與觀察媒體藝術               <ul style="list-style-type: none"> <li>– 前期調研與觀察國內外或生活接觸的交互操作案例</li> <li>– 發現問題：主題發想、思考設計問題和如何收集資料等</li> </ul> </li> </ul>	7
3-4	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 媒體藝術與設計               <ul style="list-style-type: none"> <li>– 媒體藝術圖形與圖像設計</li> <li>– 媒體藝術於動畫與電視應用的發展與創新</li> <li>– 藝術與媒體的轉型與趨勢變化</li> <li>– 用戶體驗設計與情感設計理論</li> </ul> </li> <li>● 媒體藝術與電影               <ul style="list-style-type: none"> <li>– 媒體藝術應用於電影中的原理及製作方式</li> <li>– 媒體藝術技術對電影的影響</li> <li>– 媒體藝術技術與電影的新形態</li> </ul> </li> </ul>	7



週	涵蓋內容	面授學時
5-6	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 媒體藝術與遊戲               <ul style="list-style-type: none"> <li>– 媒體藝術與遊戲概說</li> <li>– 媒體藝術與遊戲設計與策劃</li> <li>– 媒體藝術在遊戲中的創意與傳播</li> </ul> </li> <li>● 媒體藝術與教育               <ul style="list-style-type: none"> <li>– 創意和技術在教學中要如何平衡</li> <li>– 媒體藝術教育所面臨的幾個問題</li> <li>– 媒體藝術與教育的整合</li> </ul> </li> </ul>	7
7-8	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 媒體藝術與元宇宙               <ul style="list-style-type: none"> <li>– 元宇宙的發展與概念</li> <li>– NFT 藝術賞析</li> </ul> </li> <li>● 媒體藝術與受眾               <ul style="list-style-type: none"> <li>– 新媒體粉絲與藝術身份</li> <li>– 新媒體粉絲與藝術產品</li> <li>– 新媒體粉絲與藝術運營的關係</li> </ul> </li> </ul>	7
9-10	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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</li> <li>● 專家講座 - 邀請相關設計師或藝術家進行講座分享，讓學生可以更進一步瞭解媒體藝術核心與市場的發展趨勢。</li> </ul>	7
11-13	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 進行國內外媒體藝術發展與相關案例分析</li> <li>● 進行媒體藝術主題發想並執行創意計劃、創作與展示，並作討論與交流</li> </ul>	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 出席率、積極性、課堂討論、課堂練習	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，從中瞭解技術使用、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劃、媒體藝術創作與展示，整理成 PPT 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](http://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

- 宮林 (2024)。《新媒體藝術概論》。清華大學出版社。
- 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。
- 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。
- 丘星星 (2016)。《新媒體技術與藝術互動設計》。藝術家出版社。
- (美)拉什 (2015)。《新媒體藝術》。上海人民美術出版社。
- 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。



## 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/](http://www.mpu.edu.mo/student_handbook/)。