



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	2025 /2026	學期	1
學科單元編號	MATA0104		
學科單元名稱	實驗藝術		
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	kaienglei@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

本學科單元以國際當代多元文化藝術為背景，不同的媒介進行實踐創作，並以藝術、數位技術、設計或音樂不同領域等角度思考，帶領學生以藝術工作方法進行實驗創作，藉此鼓勵學生不必受制於特定媒介和藝術形式的限制，進行新媒介形式和新視覺經驗的探索，並試圖讓藝術更接近現實生活。

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.	增強學生創作概念和空間/跨域媒介創作手法之間的關聯，以及策評學生觀察、論述和議題掌握能力
M2.	提升學生實驗創作計畫執行和思辯能力，了解創作生態和擴大視野
M3.	運用不同的技術、媒材、材料等元素進行實驗，從創作中發現並觀察變化，提升學生創造實驗議題的能力

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		✓	✓



課程預期學習成效	M1	M2	M3
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
1-3	<ul style="list-style-type: none"> <li>甚麼是實驗藝術、實驗藝術的種類、形式與創作技術</li> <li>探索實驗藝術形式               <ul style="list-style-type: none"> <li>藝術畫面與文學敘事、身體表演與藝術形式、表面與意義、環境空間與科技功能、視覺表達與操作互動等</li> </ul> </li> <li>創作、藝術工作方法與相關技術原理               <ul style="list-style-type: none"> <li>藝術、設計、科技、音樂、電影、表演等國內外相關實驗創作案例賞析與說明</li> </ul> </li> </ul>	10.5
4-6	<ul style="list-style-type: none"> <li>繪畫媒材或材料藝術實驗創作               <ul style="list-style-type: none"> <li>運用素描、水彩、麥克筆、粉彩、丙烯、複合媒材(水、紙、木頭、塑膠或其他)，設定主題(描述某一事件、過程、意識形象等)，可以是有形或無形</li> </ul> </li> </ul>	10.5
7-9	<ul style="list-style-type: none"> <li>數位科技藝術實驗創作               <ul style="list-style-type: none"> <li>運用平面影像、動態影像、動畫或其他數位技術進行實驗創作，設定主題(描述某一事件、過程、意識形象等)</li> </ul> </li> </ul>	10.5
10-12	<ul style="list-style-type: none"> <li>跨媒體藝術整合實驗創作               <ul style="list-style-type: none"> <li>說明華格納的總體藝術理論，將總體繪畫、雕塑、建築、音樂、文學、舞蹈、戲劇等七大藝術案例進行說明，思考彼此間的關聯性，結合實驗創作</li> </ul> </li> </ul>	10.5
13	<ul style="list-style-type: none"> <li>作業匯報與分享</li> </ul>	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
T1. 課堂教學	✓	✓	✓
T2. 短片播放	✓		
T3. 個案分析	✓	✓	
T4. 分組討論	✓	✓	✓
T5. 作業匯報	✓	✓	✓

## 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. 實驗創作（個人） 1. 繪畫媒材或材料藝術實驗創作的現場：作品創作動機、草圖與創意發想、製作過程討論等，最後作品呈現與提報 2. 數位科技藝術實驗創作：作品創作動機、草圖與創意發想、製作過程討論等，最後的現場作品呈現與提報	30	M1, M2, M3
A3. 跨媒體藝術整合實驗創作（小組） 作品創作動機、草圖與創意發想、製作過程討論等，將總體繪畫、雕塑、建築、音樂、文學、舞蹈、戲劇這七大藝術和跨領域的概念進行挑選(最少兩類或以上)進行說明、分析與觀察，思考彼此間的關聯性，以分組形式進行，最後實驗創作，並進行現場展演與提報。內容包括： ● 實驗主題訂定 ● 實驗創作媒材解釋與概念說明 ● 視覺呈現效果與作品完整性 ● 創作匯報	50	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/網站

1. 秋元雄史 (2019)。 *直島誕生：地區再生×企業行銷×藝術實驗，從荒涼小島到藝術聖地的 30 年全紀錄*。臉譜。
2. 理查·梅爾 (2021)。 *大師玩色彩：紐約視覺藝術學院最受歡迎的 50 堂配色設計課*。野人。
3. 傑爾·索普 (2021)。 *數據與人性：當代數據藝術先鋒最深刻的第一手觀察，探索科學、人文、藝術交織的資訊大未來* (呂奕欣 譯)。臉譜。
4. 10 curators ed. (2007). *Ice Cream: Contemporary Art in Culture*. Phaidon Press Limited.
5. Editors of Phaidon Press. (2009). *Vitamin 3-D: New Perspectives in Sculpture and Installation*. Phaidon Press Limited.

### 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/)。