



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	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	黎美琪 李嘉瑩 郭恬熙	電郵	mklai@mpu.edu.mo kaienglei@mpu.edu.mo t1659@mpu.edu.mo
辦公室	珍禧樓二樓 P206 室 (黎) 珍禧樓二樓 P224 室 (李)	辦公室電話	8893 6905 (黎) 8893 6999 (李)

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		✓	



課程預期學習成效	M1	M2	M3
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	- 概論與基本概念建構 - 媒體藝術的概念 - 媒體藝術的發展軌跡 - 媒體藝術的要素與特徵 - 辯思與觀察媒體藝術 - 前期調研與觀察國內外或生活接觸的交互操作案例 - 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	- 媒體藝術與設計 - 媒體藝術圖形與圖像設計 - 媒體藝術於動畫與電視應用的發展與創新 - 藝術與媒體的轉型與趨勢變化 - 用戶體驗設計與情感設計理論 - 媒體藝術與電影 - 媒體藝術應用於電影中的原理及製作方式 - 媒體藝術技術對電影的影響 - 媒體藝術技術與電影的新形態	7



週	涵蓋內容	面授學時
5-6	- 媒體藝術與遊戲 - 媒體藝術與遊戲概說 - 媒體藝術與遊戲設計與策劃 - 媒體藝術在遊戲中的創意與傳播 - 媒體藝術與教育 - 創意和技術在教學中要如何平衡 - 媒體藝術教育所面臨的幾個問題 - 媒體藝術與教育的整合	7
7-8	- 媒體藝術與元宇宙 - 元宇宙的發展與概念 - 媒體藝術與 AI - AI 生成藝術概論與技術 - AI 藝術的倫理與批判 (創作者權利、數據偏見等) - 媒體藝術與受眾 - 新媒體粉絲與藝術身份 - 新媒體粉絲與藝術產品 - 新媒體粉絲與藝術運營的關係	7
9-10	- 期末報告初稿提案 (第 9 週) - 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 - 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。	7
11-13	- 進行國內外媒體藝術發展與相關案例分析 - 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	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(個人) 瞭解國內外媒體藝術發展，從案例的分類、分析與比較，以瞭解技術使用、系統架構與創意概念，撰寫不少於 1000 字的分析報告	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）。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. 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。
3. 宮林 (2024)。新媒體藝術概論。清華大學出版社。
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. 黃聖哲、孔建宸 (2022)。數位媒體時代的藝術與文化社會學。唐山出版社。
6. 列夫·馬諾維奇 (2020)。新媒體的語言(車琳譯)。貴州人民出版社。



7. 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。
8. 迈克尔·拉什 (2015)。《新媒體藝術》。上海人民美術出版社。(原著出版於 2005 年)
9. Paul, C. (2023). *Digital Art*. Thames & Hudson.
10. Rinehart, R., & Ippolito, J. (2022). *Re-collection: Art, new media, and social memory*. MIT Press.

參考網站

1. *Ars Electronica*. (n.d.). Ars Electronica. <https://ars.electronica.art/>
2. *Microwave International New Media Arts Festival* (n.d.). Microwave International New Media Arts Festival <https://www.microwavefest.net/>
3. 文化庁メディア芸術祭 - JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL. (n.d.). 文化庁メディア芸術祭 - JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL. <https://j-mediaarts.jp/>

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/。