



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	2
學科單元編號	MAAD3102		
學科單元名稱	互動娛樂		
先修要求	沒有		
授課語言	中文		
學分	3	面授學時	45
教師姓名	李沛榮	電郵	jaylei@mpu.edu.mo
辦公室	珍禧樓二樓 P226 室	辦公室電話	8893-6917

學科單元概述

本學科單元著重於互動技術與娛樂結合的探索實踐，透過國內外案例分析，介紹互動技術於不同娛樂領域範疇的應用，學習將互動技術實踐於娛樂相關的企劃發表，增進創新實作之能力。

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.	了解互動娛樂的發展及各個領域的應用
M2.	分析國內外互動科技與娛樂結合案例的特色及製作方案
M3.	運用互動技術於娛樂範疇進行創新實踐，製作俱視聽體驗的互動作品



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
1-3	<ul style="list-style-type: none">• 互動娛樂的發展趨勢與應用<ul style="list-style-type: none">- 互動娛樂的發展趨勢- 互動娛樂的技術分類- 互動娛樂的應用層面• 互動娛樂的市場對應<ul style="list-style-type: none">- 娛樂產業的媒體傳播模式- 娛樂產業的市場受眾類別- 互動娛樂的市場特色：歐美、亞洲• 互動科技的娛樂應用領域<ul style="list-style-type: none">- 虛擬實境及擴增實境- 遊戲及展演- 電視、電影及出版- 場域特定項目	10.5



週	涵蓋內容	面授學時
4-5	<ul style="list-style-type: none">互動娛樂的設計方法和流程<ul style="list-style-type: none">互動娛樂的設計方法互動娛樂的設計流程互動娛樂策劃方案編寫	7
6-7	<ul style="list-style-type: none">投影技術入門<ul style="list-style-type: none">投影藝術概觀與工作流程投影機選型與場勘光雕投影軟件入門技巧<ul style="list-style-type: none">光雕投影介面導覽素材管理媒體匯入與播放設置	7
8-10	<ul style="list-style-type: none">光雕投影軟件入門技巧<ul style="list-style-type: none">幾何面分類與切片變形與對位遮罩設計多投影與邊緣融合	10.5
11-12	<ul style="list-style-type: none">光雕投影軟件進階技巧<ul style="list-style-type: none">3D 與複雜表面對位UV 拆解互動控制簡介	7
13	<ul style="list-style-type: none">光雕投影展演、匯報與分享	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. 互動娛樂項目策劃方案（個人作業） 以個人為單位，綜合課堂介紹的技術及互動娛樂應用方案，構想一個互動娛樂項目，並撰寫一份策劃方案。內容包括： <ul style="list-style-type: none">• 設計概念、目標用戶• 圖像、視覺特效說明與呈現• 展示與互動模式• 現場部署、技術配套• 製作計劃、預算	30	M1, M2, M3
A3. 光雕投影作品製作（分組作業） 根據前述策劃方案，綜合課堂的光雕投影操作技巧，製作俱視聽體驗的光雕投影作品，內容包括： <ul style="list-style-type: none">• 實體模型、圖像及影像製作• 技術設置• 現場投影及展演• PPT 汇報與分享（包含組員分工）	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）。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. 玉樹真一郎，江宓蓁譯 (2021)。「體驗設計」創意思考術：「精靈寶可夢」為什麼會讓你忍不住想一直玩不停？前任天堂「Wii」企劃負責人不藏私分享如何用「直覺、驚奇、故事」打造最棒的體驗，成功抓住人心！。平安文化。
2. 師濤 (2022)。數位媒體互動設計 (修訂版)。崧燁文化。
3. 傑西·謝爾，盧靜譯 (2021)。遊戲設計的藝術：架構世界、開發介面、創造體驗，聚焦遊戲設計與製作的手法與原理。大家出版。
4. Projection Mapping Central
<https://projection-mapping.org/>
5. teamLab
<https://www.teamlab.art/>

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/。