



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	MATA0105		
學科單元名稱	新媒體藝術		
先修要求	沒有		
授課語言	中文		
學分	3	面授學時	45 課時
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

本學科單元以自然、人文、設計與藝術的跨域角度，探討數碼科技時代下的新媒體藝術。以國內外新媒體藝術發展及現況為基礎，著重探討新媒體藝術中的多元創作型態與相關藝術家作品分析。培養學生拓展對於新媒體藝術史與藝術創作的視野。

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.	瞭解與應用新媒體藝術(新媒體影像、新媒體科技和新媒體跨域)的相關理論與技術
M2.	分析新媒體藝術創作媒材與探討手法運用
M3.	綜合新媒體藝術平台完成新媒體藝術創作



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"> <li>認識新媒體藝術實踐製作和思維 <ul style="list-style-type: none"> <li>認識視覺化編程語言及相關軟件</li> <li>TouchDesigner 基本操作與應用介紹</li> <li>軟件下載安裝註冊</li> </ul> </li> <li>製作實時視覺影像 <ul style="list-style-type: none"> <li>實時影像製作概念</li> <li>TOP 類型元件 應用</li> </ul> </li> <li>利用圖像數據驅動靜態圖案 <ul style="list-style-type: none"> <li>提取圖像中 RGB 數據的方法</li> <li>CHOP 類型元件應用</li> </ul> </li> </ul>	10.5



週	涵蓋內容	面授學時
4-6	<ul style="list-style-type: none"><li>製作簡單互動內容 (個人化數位筆刷)<ul style="list-style-type: none"><li>Feedback Loop 反饋循環</li><li>Mouse IN CHOP / Keyboard IN CHOP/Panel CHOP</li><li>觸控框的應用</li></ul></li><li>三維渲染<ul style="list-style-type: none"><li>建構渲染工作流程</li><li>渲染概念：由 3D 模型到 2D 圖像</li><li>SOP 類型元件應用 / 粒子系統</li><li>Render TOP / Camera COMP/ Light COP</li></ul></li><li>實時交互音畫互動 (Audio Visual)<ul style="list-style-type: none"><li>聲音可視化</li><li>Resample CHOP/ Audio Spectrum CHOP</li></ul></li></ul>	10.5
7-9	<ul style="list-style-type: none"><li>粒子系統<ul style="list-style-type: none"><li>粒子系統的物理模擬應用</li><li>Particle SOP/ Meta Ball SOP</li></ul></li><li>Instance (模式複用方法)<ul style="list-style-type: none"><li>認識 3D 物件的資訊</li><li>在 3D 掃描物件的應用</li><li>在音頻數據的應用</li></ul></li><li>硬件與通訊：人體動作捕動<ul style="list-style-type: none"><li>微軟 Kinect 體外設安裝</li><li>數據處理與應用 Kinect TOP / Kinect CHOP</li><li>製作人體交互影像</li></ul></li></ul>	10.5
9-12	<ul style="list-style-type: none"><li>硬件與通訊：手部動作捕動<ul style="list-style-type: none"><li>Leap Motion 外設安裝</li><li>數據處理與應 Leap motion CHOP</li><li>製作手部動作交互內容</li></ul></li><li>Projection Mapping 三維投影<ul style="list-style-type: none"><li>影像裝置</li><li>KantanMapper 的應用</li></ul></li><li>綜合新媒體藝術主題發想初稿</li></ul>	10.5
13	<ul style="list-style-type: none"><li>媒體藝術展演、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. 中期報告 理解與探究傳統媒體與新媒體文化融合，關注當前新媒體技術並透過視覺審美、人性化設計和體感模擬等互動設計方式，挑選成功的品牌、產品案例進行分析。報告撰寫字數不少於 1000 字。評分標準： <ul style="list-style-type: none"> <li>主題內容分析與理解</li> <li>案例互動模式與比較</li> </ul>	30	M1, M2, M3
A3. 結課報告與創作 以新媒體藝術創作原則及方法進行分組討論，並依據現今新媒體藝術平台進行整合設計，評分標準： <ul style="list-style-type: none"> <li>主題、創意概念</li> <li>新媒體藝術平台整合</li> <li>新媒體藝術技術、視覺呈現與 PPT 報告</li> </ul>	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) 。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. 孫立銓 (2003) 。 *台灣當代美術大系媒材篇：裝置與空間藝術* 。藝術家。
2. 葉謹睿 (2008) 。 *數位「美」學？：電腦時代的藝術創作及文化潮流剖析* 。藝術家。
3. 貝麗爾·格雷厄姆 (2016) 。 *重思策展：新媒體后的藝術* 。清華大學出版社。
4. 丘星星 (2016) 。 *新媒體技術與藝術互動設計* 。藝術家。
5. 莊克仁 (2016) 。 *新媒體理論與實證研究：科技與藝術的對話* 。五南。
6. 金知賢 (2022) 。 *2030 科技趨勢全解讀：元宇宙、AI、區塊鏈、雲端、大數據、5G、物聯網，七大最新科技一本就搞懂！* 。商業周刊。

### 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/) 。