

### 傳播科技概論考題

一、與數位科技互動過程中，人類必需要透過某種的輸入裝置(Input devices)與其產生互動。以 Marshall McLuhan (1964) 所提出「媒體為人類肢體的延伸」(Medium is the extension of the man)的論述為觀點，試比較並論述下列輸入裝置對個人層面與社會層面所帶來的可能影響：(A)傳統個人電腦輸入裝置 WIMP(Window, Icon, Mouse, Pointer)；(B)體感輸入(例如 wii or Kinect)；(C)擴增實境 (Augmented Reality / AR) (例如 Google Glass)

※ 提示：此三類輸入裝置在本質上的主要不同處

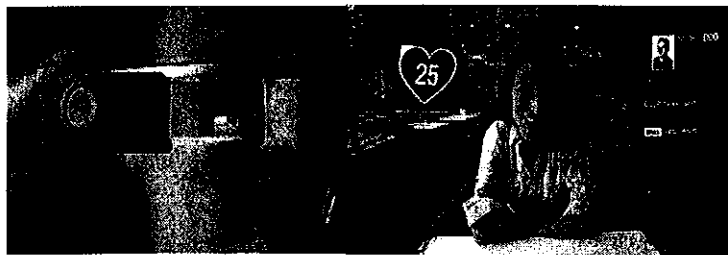
- **WIMP** - 以實體滑鼠及鍵盤控制視窗上的指標，與虛擬的物件互動。
- **體感輸入** - 以人類肢體動作直接與虛擬環境中物件互動。
- **擴增實境** - 透過裝置鏡頭感應實際物件或 AR code 產生虛擬影像，或使數位資訊套疊在實體物件上，並與之互動。



WIMP



體感輸入



擴增實境

(1) 個人層面 (25%)

(2) 社會層面 (25%)

# 國立交通大學 103 學年度碩士班考試入學試題

科目：傳播科技概論(6013)

考試日期：103 年 2 月 14 日 第 2 節

系所班別：傳播研究所 組別：傳播所甲組

第 2 頁, 共 2 頁

【不可使用計算機】\*作答前請先核對試題、答案卷(試卷)與准考證之所組別與考科是否相符!!

## 二.

體感操控早期被廣為周知的應用是在電玩遊戲，曾經興起一股體感電玩的風潮。近年來體感操控的技術發展與應用拓展兩方面持續進步，資訊、通訊、與遊戲產業紛紛投入資金和研發能量，期盼體感操控能突破傳統操控的限制，為產品與消費使用行為帶來創新。

1. 請提出體感操控的定義，並舉出一項體感操控的新技術發展或新應用，說明其核心技術原理、優勢，以及可能面臨的限制因素。25%
2. 請再以前一小題所提出的技術或應用為基礎，提出體感操控技術可以與其他新傳播科技整合(請明確指出一項新傳播科技)，如何結合兩者的技術或應用優勢？又能帶來怎樣的創新使用經驗？25%