

考試科目	媒介敘事	所別	數位內容碩士學位學程/ 創意傳播組 5151	考試時間	2月22日(六)第四節
------	------	----	------------------------------	------	-------------

申論題（一大題，內有三子題，佔總分 50%）

一、國際媒體研究機構 Latitude 於 2012 年提出敘事四元素：沈浸 immersion、互動 interactivity、整合 integration、影響 impact。這四個元素的組合，會帶來不同的說故事與聽故事的經驗。

請回答下列三個子題：

1. 請簡單界定這四個元素。
2. 您認為這四個元素應用於不同媒介，例如傳統媒介（如：報紙、雜誌、廣播、電視），與數位媒介（如：電腦、平版、智慧型手機），會有什麼樣的比重差異？請在傳統媒介與數位媒介中，各舉一個平台（不限於上列媒介）為個案分析。
3. 試著寫下一個小故事（原創、引用、或改編，都可以，不必太長，請注意考試時間），您認為這個故事用了哪些元素？在哪一種媒介平台最能展現這些元素的特性？

申論題

二、(50%) 故事(內容)為行銷之未來趨勢，假設你受聘為某產品^a在母親節的前一週推出建立品牌形象^b的行銷企劃。請設計你的故事並說明它可以成功的理由。你必需納入以下 3 項條件：(1)連結行動與社交媒介；(2)含文化元素；(3)含遊戲元素。

(註 a: 產品類型請自定; 註 b: 品牌形象請自定;)

備註 試題隨卷繳交