

考試科目	媒介敘事 51514	所別	數位內容 碩士學位學程	考試時間	2月7日(六)第II節
------	---------------	----	----------------	------	-------------

第一題 (申論題，內有三子題，合佔總分 50%)

我們現在處於一個說故事的年代，為了把故事說好，有幾個條件需要考慮：

1. 透過敘事理論研究，瞭解好故事所具備的元素？
2. 比較分析同樣一個故事，在各種不同媒介上，對於該故事主題內容之呈現，可能產生的差異性？
3. 該如何結合兩種以上的媒介，使得故事所要傳達的經驗感受，更為完整？

試以「小紅帽」經典童話故事為您要創作的文本。請回答下列三個問題：

1. 「小紅帽」具備哪些元素，使得它成為不斷被複製生產的文本？(10%)
2. 請比較兩種單一媒介（例如：文字 vs. 音樂），在呈現「小紅帽」時，可能產生的差異性？(10%)
3. 延續上題。請選擇並結合兩種以上的媒介，重述「小紅帽」，以完整呈現「小紅帽」所要傳達的經驗感受。(30%)

第二題 (佔總分 20%)

● 傳播學大師 麥克魯漢 (Marshall McLuhan) 曾說：媒體的重點應不在於它的結果（即媒體本身），而在於它的精神、思想、態度、行為方面，甚至是呈現於整體生活當中。媒體技術的逐漸演進，是影響社會組織和文化的最重要原動力，而傳播技術是思想、知覺和特有認知能力的延伸。媒體對你訴求些什麼並不重要，重要的是媒體本身對你的感官做了些甚麼？亦即溝通的意義，並不在於傳遞受信者接收到的訊息，而是在於媒體運作本身。

請從麥克魯漢的論點，舉出兩個當代新媒體作品的實例，詳細說明其創作背景、內容形式，與所產生的影響。(20分)

備

註

- 一、作答於試題上者，不予計分
- 二、試題請隨卷繳交。

考試科目	媒介敘事 51514	所別	數位內容 碩士學位學程	考試時間	2月27日(六)第四節
------	---------------	----	----------------	------	-------------

第三題 (佔總分 30%)

● 相信大家都已經聽說過 Oculus 公司的「Rift」、HTC 的「Vive」以及 SONY 公司的「PlayStation VR」。VR 3D 360 度 虛擬實境技術已經成熟，將於 2016 年掀起全球科技大廠的市場爭奪戰，影視與體感遊戲產業，將是率先發動這一波產業革命的火車頭。

未來的互動電影，即將是一個身體、知覺的空間概念，已不再是傳統電影的影片 (Film) 概念，它將徹底顛覆傳統電影的劇本、分鏡、運鏡、構圖等美學形式，也不是坐在位置上觀賞的傳統電影院空間，而是進入到一個可以起身行走的虛擬影城空間。

請以 VR 3D 360 度虛擬實境的形式，嘗試創作一個互動式虛擬電影場景 (文字描述與手繪草圖均可)，並請詳細說明觀眾參與的方式與步驟。(30 分)

備

註

- 一、作答於試題上者，不予計分。
- 二、試題請隨卷繳交。