

國立中山大學 106 學年度碩士暨碩士專班招生考試試題

科目名稱：管理資訊系統【資管系碩士班甲組】

題號：442004

※本科目依簡章規定「不可以」使用計算機(問答申論題)

共 1 頁第 1 頁

1. (15%) Pokemon GO 這款手機遊戲在去年襲捲全球造成轟動，雖然說與剛推出時的玩家數有相當的差距，但目前尚有一些人在手機內保有這款遊戲 App。請從遊戲本身的娛樂性、實用性、以及社交性等角度來分析這個現象，說明 (1) 為何這個遊戲一開始就能造成轟動(5%)，(2) 為何有很大一部份的玩家在三個月內就停止遊玩(5%)，(3) 為何有一部份的玩家於三個月後仍持續遊玩(5%)。
2. (20%) 現代人承受相當重的科技壓力，請問科技在工作上會形成哪些型態的壓力？(10%) 由於壓力可能不見得永遠都是壞的，請問一般公司該如何協助它的員工面對不同型態的壓力？(10%)
3. (15%) 何謂 Virtual Reality (VR)、Augmented Reality (AR)、Substitutional Reality (SR) 以及 Mixed Reality (MR)？這幾個概念分別為何？彼此的關係又如何？請各舉出一些例子來說明之(15%)。
4. (25%) 請解釋下列這些名詞：(1) e-Business(5%)，(2) B2B2C (5%)，(3) IoT (5%)，(4) O2O (5%)，(5) C2C (5%)
5. (25%) (1) 請定義供應鏈管理 (5%)，(2) 何謂即時化生產技術 (Just in Time, JIT) (5%)，(3) 何謂冷鏈 (cold chain)？通常冷鏈會用在什麼情形之下？請以一個實例說明之(6%)，(4) 在供應鏈管理研究中，報僮模型 (Newsvendor) 一直都是很熱門的議題，請說明報僮模型是如何運作(9%)