

考試科目	媒介敘事	系所別	數位內容碩士學位學程 創意傳播組	考試時間	2月3日(六)第2節
<p>一，各行業因為數位媒體的發展而有許多變革，請就您曾經觸及的影視娛樂產業中的現場表演，如演唱會或舞蹈，舞台劇等，這些表演型式，因為新的數位媒介（如 AR，VR，手機，網路，大數據，人工智慧，區塊鏈等等）的介入，會有什麼新的發展，寫出您的想法與分析：</p> <p>（一）請找一種現場表演型式，與一種數位媒介，設計一個新的媒介敘事設計，詳述需要的軟硬體與功能呈現（30%）</p> <p>（二）請比較分析此設計與舊有的現場表演的優缺點（20%）</p> <p>二，從媒體的敘事主導性而言，一種是由創作者主導的敘事方式，例如影片、小說等，另一種則是由使用者主導的敘事，如互動媒體、角色扮演遊戲等，而數位媒體與傳統媒體的比較，許多是在於互動性與使用者主導的加入，例如互動遊戲可以由玩家自由選擇探索的方向，或是 VR 由使用者決定觀看的位置與方向等。</p> <p>請挑選一個廣為人知的傳統故事（東西方不限，如寓言、童話、民間故事等），並挑選一個數位載具與媒體型式（如手機上的互動遊戲，或是 VR 上的 360 電影等），設計一個以此傳統故事為發想的作品：</p> <p>（一）敘述您的設計：如何使用此數位載具與媒體型式來表達此傳統故事，請用草圖與文字說明（30%）</p> <p>（二）請分析您設計中，哪些是「創作者主導內容」與「使用者主導內容」，並說明為何如此設計（20%）</p>					
備註	<p>一、作答於試題上者，不予計分。</p> <p>二、試題請隨卷繳交。</p>				