

考試科目	新媒體科技	所別	數位內容碩士學位 創意傳播組	考試時間	3月7日(日)第三節 551
------	-------	----	-------------------	------	-------------------

這份考題有 3 大題，考試目的在瞭解你對新媒體科技的理解程度；以及測試你思考推論的能力。重點在於你能否舉出事實，並加以論述。純然背誦特定的理論或數據，未必有用。現在請你看清楚題目，然後作答。

1. 某圖書館為鼓勵國小高年級學生閱讀與分享故事，公開徵求產品(服務)企劃書。條件如下：計劃期限 12 個月，經費 100 萬元，產品(服務)要能持續使用。請你提供一項數位化產品(服務)企劃，來幫助圖書館達成此目的。

- (1) 請說明產品的設計理念、產品的功能、開發流程及時程、產品的草圖。(25%)
- (2) 請輔以理論說明你的產品為何可達到激勵學生閱讀與分享故事的目的。(25%)

2. 目前台灣地區許多出版業者都熱衷於推廣電子書，希望能夠突破普及門檻 (critical mass)，當然關係電子書普及因素很多，但其中「閱讀習慣」是非常關鍵的因素。

- (1) 請從你自己過去的觀察體驗出發，說明本地閱聽大眾最重要的閱讀習性是什麼？(10%)
- (2) 請針對這些習性，構思一組電子書內容或服務的新點子。(10%)
- (3) 請提出至少兩個理由，說服公司股東為何該投資此點子。(10%)

(第 3 大題在下一頁，請繼續作答)

考試科目	新媒體的科技	所別	數位內容碩士學位 創意傳播組 5151	考試時間	3月7日(日)第三節
------	--------	----	------------------------	------	------------

3. 某公司目前正研發華語行動學習軟體，這項學習軟體主要對象為外籍華語學習者。研發團隊完成初步設計後，邀請一群使用者進行「可用性測試」(usability test)，測試團隊提供手機給 30 位受測者，之後要求受測者填寫問卷，原問卷為英文，共有十題，受測者被要求選答 1-5 選項，1 為非常不滿意，2 為不滿意，3 為普通，4 為滿意，5 為非常滿意。報告以 4 和 5 之和為滿意程度。回收資料經過整理如附錄一。

請仔細閱讀這份資料之後，回答下列兩個問題：

- (1) 這份資料反映了軟體設計的優缺點是什麼？如何改進？(10%)
- (2) 這份測試資料是否存在可改善空間？如果要重新設計測試方法，應該更改方向為何？(10%)

附錄一：測試資料分析

○○行動學習軟體滿意度調查報告

題項	問卷內容	滿意人數	百分比
1	本軟體容易安裝	13	41.9%
2	本軟體使用說明書非常完整	17	54.8%
3	本軟體使用時不易當機	24	77.4%
4	和類似的軟體比較，本軟體很好用	2	50.0%
5	使用者介面相當友善	17	54.8%
6	本軟體語音分析功能非常有用	26	83.9%
7	本軟體提供的語音清晰度非常令人滿意	12	36.1%
8	本軟體提供的功能鍵非常有效	10	32.3%
9	本軟體提供的轉接介面流暢度非常令人滿意	22	71.0%
10	總體而言，本學習軟體令人滿意	28	90.3%

受測人數：30 人