

# 國立交通大學 102 學年度碩士班考試入學試題

科目：傳播科技與媒體(6033)

考試日期：102 年 2 月 3 日 第 2 節

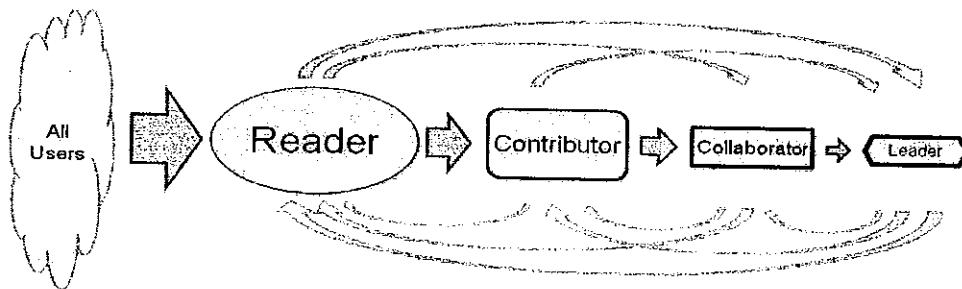
系所班別：傳播研究所 組別：傳播所乙組

第 / 頁, 共 / 頁

【不可使用計算機】\*作答前請先核對試題、答案卷(試卷)與准考證之所組別與考科是否相符!!

- 一、網路無遠弗界的特性，使世界各地的使用者都可以透過網路瀏覽與交換各種訊息，並可透過社群網路媒體，不受時空的限制與社群中的夥伴進行溝通。(共 25 分)
- (1) 請說明使用社群媒體時，介面設計如何引導使用者的互動行為？(7 分)
  - (2) 評估社群媒體介面使用性的方法有哪些？請舉兩個方法並簡述各自特色(8 分)
  - (3) 世界不同地區有著不同的文化差異，例如語言、文字、風俗習慣、行為等。請舉兩個理論探討文化因素對於社群媒體發展與設計之影響(10 分)

- 二、網路社群包含人類社會中各種關係的維持與互動，Preece & Shneiderman (2009)提出社群參與的假設模型(如下圖)，試圖分析科技如何中介社群的參與。該模式認為所有使用者(all users)一開始在網路社群的角色是 reader，之後有些人會成為 contributor、collaborator、甚至成為 leader。好的介面可以促進社群之參與和互動，不同類別使用者應該要有不同的介面設計策略，請將此議題發展為一研究計劃，並分別說明(共 25 分)：
- (1) 研究問題與目的(5 分)；
  - (2) 採用的理論(8 分)；
  - (3) 研究方法(8 分)；
  - (4) 預期成果與研究限制(4 分)



- 三、當資訊社會與網路革命來臨之後，數位訊號成為新的訊息傳輸機制，這種數位化的發展，結合了複雜的電腦運算，虛擬科技應運而生，也大大改變了人們感官體驗的方式。以下請針對虛擬科技相關的概念、技術、或系統做簡要的名詞解釋，並提供實際範例作為佐證。(每小題 5 分，共 25 分)
- (1) 虛擬實境 (Virtual Reality)
  - (2) 擴增實境 (Augmented Reality)
  - (3) 虛擬攝影棚 (Virtual Studio)
  - (4) 動作擷取系統 (Motion Capture)
  - (5) 體感技術 (Motion Sensing)
- 四、社會大眾接觸網路的管道，正在從打開瀏覽器、連到網站，變成打開桌面、點選 App；從 SEO/入口網站，變成 App Store/Android Market。智慧型裝置普及後，民眾的網路使用行為正在經歷一場 APP 革命。請從媒體和閱聽人兩個不同角度談談個人的觀察、分析和預測。(25 分)