

# 銘傳大學 98 學年度研究所碩士班招生考試

## 設計管理與設計創作研究所碩士班(丙組)

### 第三節

#### 數位設計實務試題

(第 / 頁共 / 頁) (限用答案本作答)

可使用計算機  不可使用計算機

1. 科技日益發達，數位內容在現代人的生活之中也越來越受重視，世界各國之設計創意產業無不致力掌握科技，希望能透過數位產品，扮演科技的代言人與文化的領導者。Yahoo! 雅虎資訊即創造了許多具有高附加價值的文化加值商品，其服務內容從資訊、消費、娛樂、學術、乃至社群一應俱全。

目前教育單位利用虛擬遊戲與動畫設計提高學習動機與成效的現象已越來越普遍，為推廣線上教育，Yahoo! 雅虎資訊特別舉辦遊戲與動畫教育網站設計大賽，希望能為國小一年級的學生設計一個關於「英語教學」的優良線上教育網站。同時，所有參賽者需在網站首頁製作一個 15 秒的 Flash 動畫，以介紹遊戲內容並提高玩家對於遊戲的認知與學習動機。

請試著將科技、創意、文化、人性、美學、環境保育等元素融入您的遊戲中。在規劃此線上遊戲時請以文字輔以圖示說明您的網站特色與設計風格，網站首頁 15 秒的 Flash 動畫設計需包含以下各點：

- i. 劇情大綱
- ii. 人物設計
- iii. 場景設計
- iv. 分鏡腳本

網站設計需包含以下各點：

- v. 網站以及遊戲名稱
- vi. 遊戲背景
- vii. 網站結構
- viii. 首頁設計
- ix. 主題單元介面設計
- x. 學習目標
- xi. 遊戲因子
- xii. 回饋與互動設計

評分要點：

- 15 秒網站首頁 Flash 動畫設計企劃(20%)
- 網站之遊戲設計(40%)
- 整體表現(創意、理念、傳達、視覺效果...等) (20%)

2. 在數位經濟時代，資訊可以輕而易舉地經由數位形式，透過電腦軟體設備與網際網路進行創造、複製、傳遞及儲存，而當資訊流通度越高時，其影響力也越大。因此，掌握數位整合能力、資訊傳播媒介、網際網路通路便成了今日多數企業創造競爭力必爭的要素。試以文化创意產業中數位媒體創作者的角度，比較數位經濟與傳統經濟之異同點，並闡述數位時代下企業發展的未來方向，以及數位媒體人應如何在時代趨勢中把握先機，創造優勢。(20%)