

臺灣菸酒股份有限公司 109 年從業職員及從業評價職位人員甄試試題

甄試類別【代碼】：從業職員／廣告傳播【Q2502】

專業科目 2：網路傳播原理

*入場通知書編號：_____

注意：①作答前先檢查答案卷，測驗入場通知書編號、座位標籤、應試科目是否相符，如有不同應立即請監試人員處理。使用非本人答案卷作答者，該節不予計分。
②本試卷為一張單面，非選擇題共 4 大題，每題各 25 分，共 100 分。
③非選擇題限以藍、黑色鋼筆或原子筆於答案卷上採橫式作答，並請依標題指示之題號於各題指定作答區內作答。
④請勿於答案卷書寫應考人姓名、入場通知書編號或與答案無關之任何文字或符號。
⑤本項測驗僅得使用簡易型電子計算器（不具任何財務函數、工程函數、儲存程式、文數字編輯、內建程式、外接插卡、攝（錄）影音、資料傳輸、通訊或類似功能），且不得發出聲響。應考人如有下列情事扣該節成績 10 分，如再犯者該節不予計分。1.電子計算器發出聲響，經制止仍執意續犯者。2.將不符規定之電子計算器置於桌面或使用，經制止仍執意續犯者。
⑥答案卷務必繳回，未繳回者該節以零分計算。

第一題：

臉書(Facebook)或推特(Twitter)等網路社群平台已逐漸成為我們日常分享訊息來源，但閱聽人在許多重大議題發生時，常可見這些平台上的意見風向與己身立場近似，請試舉一例，並從閱聽人的資訊「選擇性行為」，說明這種「同溫層」現象的形成原因。【25 分】

第二題：

網路平台現在有許多內容是由使用者所產製，然後成為傳統媒體的播出素材之一，請試舉例何謂「使用者自製內容(user generated content)」，並對比這與傳統媒體的內容生產方式有何差異？【25 分】

第三題：

近期有許多強調媒介內容互動性的技術（如：「虛擬實境(VR)」、「擴增實境(AR)」），被廣泛應用在遊戲、新聞報導、數位出版或展場導覽…等活動上，對此，請用加拿大傳播學者麥克魯漢(Herbert Marshall McLuhan)的「媒介即訊息(The medium is the message)」論點，來說明數位互動技術的使用意義。【25 分】

第四題：

網路出現後，有些人對於它能促成網路民主，抱持著正面樂觀的觀點，但也有些人對此採取負面悲觀的論調。請分別說明正、反面的可能論述為何。【25 分】