

國立臺北教育大學 103 學年度碩士班招生入學考試 文化創意產業經營學系碩士班 文化創意產業 科試題

- 一、何謂「一源多用(OSMU)」？請舉例說明文化創意產業如何運用「一源多用」的概念。(25 分)

- 二、競爭和合作看起來好像是一種對立的關係，但在現實社會中，卻又不盡如此。Novell 公司創辦人 Ray Noorda 將競爭(competition)與合作(cooperation)兩個字重組，創造出「coopetition」這個字，用來描述商場上既競爭又合作的關係。近年來，兩岸政府積極推動文化(創意)產業政策，試以《競合理論》之觀點，論述兩岸文化(創意)產業未來的發展和關係。(25 分)

- 三、請舉一「文化創意產品」為例繪製其產業價值鏈，並論述如何觸發該產業之群聚效應(cluster effect)與連鎖效應(chain effect)。(25 分)

- 四、面對數位匯流(digital convergence)趨勢及數位科技日新月異，文化創意產業面臨挑戰為何？機會為何？如何因應？(25 分)
(試就我國文化創意產業發展法第三條所明定產業擇一論述之)