

108 學年度傳播技能成果展得獎名單

特別獎	公廣一丙 (AIRCRAFT CAFE)
特優獎	動畫一乙 (AU! 鴻志書糶)
特優獎	傳管一甲 (夢踐世新)
優等獎	遊戲一甲 (自畫像)
優等獎	電影一甲 (一念之光)
優等獎	廣播一甲 (蠟築)
優等獎	電視一甲 (心鏡)
社會公益獎	動畫一乙 (AU! 鴻志書糶)
最佳宣傳獎	動畫一乙 (AU! 鴻志書糶)
最佳創意獎	動畫一乙 (AU! 鴻志書糶)
最佳創意獎	傳管一甲 (夢踐世新)
最佳班風獎	口傳一甲

108 學年度傳播技能成果展 總成績

組序	班別	學習風氣 (10%)	企劃作品 (60%)	創意呈現 (15%)	宣傳規劃 (15%)	加總	排序	備註
1	新聞一甲	8.31	45.80	9.40	9.20	72.71	20	
2	新聞一乙	8.64	49.60	11.80	11.80	79.84	14	當天遲交，扣總分 2 分
3	新聞一丙	8.44	50.40	11.40	11.40	81.64	9	
4	廣播一甲	7.78	53.00	11.20	10.80	82.78	6	
5	電視一甲	8.53	51.60	11.20	11.20	82.53	7	
6	電視一乙	8.36	49.00	10.40	10.00	77.76	19	
7	電影一甲	8.29	52.00	11.80	11.40	83.49	5	
8	圖傳一甲	8.38	49.80	11.40	10.40	79.98	13	
9	圖傳一乙	8.33	48.60	11.00	11.00	78.93	16	
10	公廣一甲	8.70	48.80	10.40	10.80	78.70	17	
11	公廣一乙	8.69	48.60	11.40	10.40	79.09	15	
12	公廣一丙	8.68	51.40	12.20	12.20	84.48	1	
13	口傳一甲	8.99	48.60	10.00	10.60	78.19	18	
14	口傳一乙	8.54	43.80	8.80	8.60	25.94	21	隔日繳交，作品不計分
15	資傳一甲	8.40	50.60	11.40	11.60	82.00	8	
16	遊戲一甲	8.33	51.40	11.80	12.00	83.53	4	
17	動畫一甲	8.61	50.00	12.00	10.80	81.41	10	
18	動畫一乙	8.20	52.40	12.60	13.00	84.20	2	當天遲交，扣總分 2 分
19	傳管一甲	8.51	51.40	12.60	11.60	84.11	3	
20	傳管一乙	8.66	49.60	11.60	11.00	80.86	11	
21	傳管一丙	8.19	50.20	11.40	10.80	80.59	12	

世新大學 新聞傳播學院

108 學年度傳播技能成果展 書審及影片評審評語

班級	評語
新聞一甲	<ol style="list-style-type: none"> 「雄勇的英雄」企畫案微電影呈現年輕人對於組樂團的追夢過程，符合主題。企畫內容尚稱具體，腳本還算有趣，可引人入勝，並以短片為媒介，固然可能說個好故事。 劇中如能安排「驚喜點」會更有意思。劇本建議轉折點：主角想重組樂團原因需要更多著墨，是什麼契機？為何重新開啟夢想？ 以樂團分合為主題的劇本設計較為常見，劇情走向不容易有所創新，且結尾似乎沒有一個合理交待。音樂夢的追求應更具創意，人物的背景及劇本結構不夠深刻，太鬆散。 惟民眾並不認識此微電影故事，因此線上、實體宣傳應該是以夢想主題為包裝發想之公關活動，而非以創作過程、花絮當作事前宣傳主軸。 新聞稿中的人、事、時、地、物新聞點為何？新聞稿沒有新聞標題和主題，沒有發稿日期，沒有新聞聯絡人，沒有媒體名單，媒體記者收到這份新聞稿肯定直接進垃圾桶。 沒有提供分鏡圖，沒有拍片預算表，看不到預算的比例分配。 對於社群媒體經營和宣傳亦準備不足。
新聞一乙	<ol style="list-style-type: none"> 該班之企畫書相當有創意，已呈現出具體作法及部分成品。但企劃書格式需加強，且侷限平面傳訊思考，難在開始引人注意。 「讓你做夢」利用粉專吸納投稿，是個不錯的構想，但以學生能力來說，可行性較低，如何讓粉絲不斷丟出新想法，並作持續互動？一來，受疫情影響，企業募款十分困難，二來，粉專並非長久經營，以班級為單位較難獲得廣大迴響。三來，這個投稿比賽需動員較多學生工作人員及評審，耗費不少人力成本。 做粉專頗符合本主題的方案，亦具社會公益性。具體的互利共享的拉贊助內容較難見得。 內文中有錯字，成立風險管理小組相當值得稱讚，但風險管理組的具體性不足。 缺少發稿的媒體名單，少了整體預算表，。
新聞一丙	<ol style="list-style-type: none"> 整體排版悅目，企畫內容亦有創意，完整度相當高的企劃書，但競賽主題為「築夢」，企畫主題卻朝向「築夢幻滅」，殊為可惜。企劃的目的建議回歸要創作的內容面探討。 儘管新聞媒體大環境不佳，但我們不能將第四權拱手讓人，媒體也不會全部沈淪。身為新聞科系學生，應想辦法如何在逆境中堅持自我理念的實踐（即使只能實現部份理念），而非傳達「無能為力」的共同沈淪感，這部份是比較可惜的。 真人真事更建議以新聞專題或紀錄片等形式，更可表現新聞界或社會面的現實問題。 預算太過低估，FB 經營績效的 KPI 可再提高。 欲用微電影形式欲達到媒體不同平台的露出，如無精采劇情很困難，對媒體實務流程及背景不深刻就隔霧看花。 宣傳活動中的互動遊戲具體是什麼？不夠具體。 新聞稿的新聞事件時間、地點需要闡明，少了新聞聯絡人，缺少

世新大學 新聞傳播學院

108 學年度傳播技能成果展 書審及影片評審評語

班級	評語
	發稿的媒體名單。
廣播一甲	<ol style="list-style-type: none"> 1. 內容完整、全面，腳本規劃亦完善，很有意義；但 72 頁未免太多，可酌予精實。 2. 影像結構有想法，可不用對白，以配樂及音樂完成，並可在媒體平台上開放閱聽者為影片配旁白。 3. 以小朋友童心，串起三段大人世界的挫折遭遇，並在不經意之間，鼓舞他們重新出發。故事主軸有創意，但三段故事還可以加入一些彼此關連性，否則小朋友的出現變成是刻意安排。 4. 劇情較意識流，結構化也許不足，且只針對三個群體，再現築夢者，也許代表性亦不足。建議可再聚焦，TA 也可再聚焦些。 5. 主視覺、海報設計不錯，前製準備完善。 6. 宣傳活動、IG、FB 貼文等亦符合企劃主軸。抽獎和街頭宣傳活動，可能對於影片行銷較無具體幫助，而企業募款在此刻更是難上加難，這是現實要注意的事。 7. 新聞稿只有文字，可增加圖片、logo，活動時間、地點、新聞亮點等需再具體指出，少了新聞聯絡人，缺少新聞發稿時間，缺少發稿的媒體名單。
電視一甲	<ol style="list-style-type: none"> 1. 企畫詳實，前製完整、拍攝腳本、分鏡圖和鏡位表現設計十分專業。 2. 84 頁未免太多，可酌予精實。 3. 有二個問題：1. 男主角內心戲太多，且似乎一路平順，劇情缺乏轉折和起伏。2. 疫情期間，企業募款困難，仍需克服拍攝資金問題。人物的心理及能力的背景未能傳達好，內容就顯得單薄沒說服力，劇本結構過於鬆散且制式化。 4. 活動目的建議多寫些企劃內容面的目的。 5. 建議做更多線下具體的宣傳活動。 6. 新聞稿少了新聞聯絡人，不是撰寫人，缺少發稿的媒體名單。
電視一乙	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以「龜兔賽跑」模式，構思二個小朋友比賽堆積木過程，寓意「築夢踏實」。缺乏創意及辨識度，夢想真的不是用說的。 2. 劇情架構太過簡單，缺乏起承轉合和應有厚度。堆積木比賽是一種寓意沒錯，但是這樣就可以論斷將來二個小朋友的成就？還有，二個小朋友堆積木比賽成功或失敗，對他們自身的意義是什麼？對圍觀的同學意義又是什麼？這些都並無交待，是比較可惜部份。 3. 企劃書美編較佳，logo 也滿可愛，但頁面的字太小，排版也有壓迫感，有損傳播效果，這些地方必須留心一下。 4. 宣傳活動有趣，IG 貼文規劃完善。惟活動目的建議多寫些企劃內容面的目的。 5. 公關新聞稿少了新聞聯絡人，不是寫記者是誰，新聞標題文字不夠洗鍊，缺乏發稿日期，同時缺少發稿的媒體名單。
電影一甲	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以「棒球」概念貫穿全場，呈現出電影科系學生的專業度。劇本設計具戲劇張力及人生不斷遭遇挫折，但最後卻能「築夢成真」

世新大學 新聞傳播學院

108 學年度傳播技能成果展 書審及影片評審評語

班級	評語
	<p>的合理性，十分切合主題。</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 劇情單敘主角心境過於單薄，應強化心理層次與現實對比的意象。 3. 版面設計可再經營，略加活潑化才不致單調。此外，文字太小，圖片解析度不佳，這些地方可加強。 4. 疫情期間，企業募款困難，需克服拍攝資金來源問題。 5. 宣傳活動設計合理。 6. 新聞稿的新聞事件時間、地點需再述明些，少了新聞聯絡人，缺少新聞發稿的媒體名單。
圖傳一甲	<ol style="list-style-type: none"> 1. 主題雖清楚，但腳本較難解讀，劇情轉折也比較簡單，一切的安排似乎都讓人覺得是在意料中，較缺乏讓人感動的戲劇元素，用字可再流暢簡潔些。全文 176 頁未免太多，可酌予精實。 2. 以攝影冊來取代微電影拍攝，回歸圖文傳播專業紀錄夢想的一刻，符合圖傳系專業，但 12 個小組之間，缺乏明確的「築夢」連結，有些只是風景、景物照或意象式照片，不知道它們共同建立了何種「築夢」圖象，宜有更清楚和明確的主題連結。 3. 建議各組主題之扣連性應提昇。 4. 既為企劃書，宣傳亦應做到線下的活動。 5. 新聞稿中應述明新聞事件日期、地點。 6. 在公廣的技能的敘述裡，整合行銷是錯誤用語，整合行銷傳播（IMC）才是正確的用語，表示你們並沒有充分理解。 7. 新聞稿的寫作較不符常規，沒有新聞標題和主題，沒有發稿日期，沒有新聞聯絡人，沒有媒體名單，媒體記者收到這份新聞稿肯定直接進垃圾桶。
圖傳一乙	<ol style="list-style-type: none"> 1. 排版清楚有致，視覺效果舒適。 2. 企畫書的內容豐富，腳本有趣，以劇中劇方式呈現男、女主角對於築夢和現實衝突之間的掙扎，富有創意，但是仍然沒有清楚說明，劇中劇虛實之間的連結意義是什？懷孕女主角最後的決定是什麼？她的決定和現實中的男主角際遇有何關連？這部份沒有清楚說明，也沒有給人留下想像空間，較為可惜。難以在劇本中呈現現實與構思的劇本，僅以二分法區隔結構就顯得平庸。 3. 公關宣傳計畫與製作內容相關，且善用圖傳之技能於 FB、IG 之圖文宣傳內容，較為理想。 4. 活動目的應加入要做的內容宗旨，仍建議寫出線下宣傳。 5. 新聞稿建議以清楚文字檔案與五張照片傳送即可，貴組畫蛇添足反而不討好，且文字內容需表述新聞事件日期、地點。少了新聞聯絡人，缺少新聞發稿的媒體名單。 6. 缺乏預算表和整體的 Timetable。
公廣一甲	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本團隊的主題具創意性，分析明確，相當完整，未來的完成度亦可期待。 2. 「大夢初奏」以創作歌曲為主，運用一首原創曲作為活動貫穿之發想，訪談代表性人物為輔，以質化訪問的方式了解受訪者的夢

世新大學 新聞傳播學院

108 學年度傳播技能成果展 書審及影片評審評語

班級	評語
	<p>想的方式十分理想，惟抽樣基礎與樣本代表性為何，企劃中較難體現，與主要企劃內容要做的事扣連薄弱。具體要築什麼夢較無法聚焦。缺乏共同的核心價值，只會曇花一現難以持續。</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 歌曲錄製屬高端消費，全由學生負擔顯得有點沈重，疫情期間尋求資金贊助亦頗有困難。同時，歌曲錄製效果是否令人滿意？這部份也需進一步評估，萬一要重錄，經費那裡來？這些變數有可能讓花費更加上升。 4. 新聞稿較欠缺新聞點與新聞事件時間、地點表述，沒有發稿時間和新聞聯絡人，也沒有按照人事時地物去撰寫。 5. 整合行銷應修正為整合行銷傳播（IMC）。
公廣一乙	<ol style="list-style-type: none"> 1. 「超人不會飛」的主題有趣且吸睛，不過文字論述與版面編排略顯單調，可再活潑化、精實化。 2. 原先的劇本設計，男主角和女學生二次相遇安排，似乎顯得太過刻意，缺乏戲劇該有的轉折和時空合理性，溫暖的劇情，卻無法呈現貧富社會的現象，就難以引起共鳴，宜再強化 3. 企劃案缺乏預算表，不知該案預計花多少錢？ 4. 為主題設計周邊，並計劃實際採訪清寒兒童，善用 IG 做宣傳，建議企劃訴諸公關活動，並且影音傳播技能作為輔助，會更加理想。 5. 新聞稿少了新聞聯絡人，缺少新聞發稿的媒體名單。需有聚焦之新聞點，新聞事件亦需有時間、日期為佳。 6. 犯了嚴重錯誤，4P 分析中 Price 的分析有誤。
公廣一丙	<ol style="list-style-type: none"> 1. 企畫主題明確，市場分析清楚，產品定位獨特，本案行文流暢，版面編排美觀，篇幅亦洽到好處。 2. 重新包裝一間咖啡廳，作為築夢的具體實踐，較為理想。並運用飛機、未來扭蛋機、創新菜單名等為意象包裝，具有創意。 3. 分享夢想心情，以藝文為主題，一定要跟好的咖啡口味連結，但企劃中缺了咖啡品質及口味的價值。 4. 上百萬元的花費，不是學生可以負擔得起，且咖啡店倒閉率奇高，從企劃案中，亦看不出「飛行咖啡廳」對一般常上咖啡店客人，有何殺手級吸引力，該案有天馬行空企圖心。 5. 公關活動尋找 KOL 宣傳、建置社群網站，擴大品牌效益。新聞稿新聞點亦十分聚焦。 6. 宣傳方式多元採用 KOL & blogger，是目前餐飲業最常使用的方式，看得出來有做了功課。 7. 新聞稿少了新聞聯絡人，缺少新聞發稿的媒體名單。
口傳一甲	<ol style="list-style-type: none"> 1. 企畫主題具社會意義，不過與劇本內容的關聯性可再加強，而且要避免劇情結局容易被觀眾猜出，因而導致失趣的問題。 2. 沉溺在單一情感的表述，忽略了現實的社會狀態，結構混亂，做為前導恐難達成網路社群的募資。 3. 劇本前段頗有戲劇張力，但可惜結尾落入「公主、王子從此過著快樂幸福日子」的俗套。如果劇本能修改為女主角憑一己之力帶

世新大學 新聞傳播學院

108 學年度傳播技能成果展 書審及影片評審評語

班級	評語
	<p>小孩，吃盡苦頭，卻還能堅持自己工作興趣和夢想，想必這些轉折會更加吸引人。</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. 受疫情影響，拉贊變得更困難，這是必須克服問題。 5. 社群活動有結合主軸，具有創意，且貼文風格活潑。惟宣傳活動不建議只思考贊助。 6. 新聞稿之新聞點建議需更聚焦，且少了新聞聯絡人，缺少新聞發稿的媒體名單。
口傳一乙	<ol style="list-style-type: none"> 1. 相較他班，還沒準備好，不成理由的理由。企畫之主題較具特殊生性，不過內容呈現較為單薄，宜酌增篇幅來介紹活動執行細節，方可讓企畫更完整、周延。 2. 原先的廣告劇本設計就沒有說明得很清楚：男主角是辭掉工作，回去當馬拉松選手？還是繼續工作，但重拾馬拉松跑步樂趣？看了手機舊照片就能重拾馬拉松鬥志？劇情安排上缺乏轉折及說服力。手機支架的設計亦較為平面，看不出來實用性何在？ 3. 公關宣傳中只有寫廣告和網路宣傳，下面卻有線下宣傳，需要好好統整一下內容。該擺攤活動與夢想的關係聯繫，以及新聞稿中的新聞點，可能要再思考。 4. 公關宣傳效益薄弱，毫無執行價值，缺少新聞發稿的媒體名單。
資傳一甲	<ol style="list-style-type: none"> 1. 主題明確，且有正面意義。短片故事較缺乏障礙事件堆疊過程，劇本內容若可再活潑些，會更吸引關注。劇本跟現實的製作頗有差距，缺少導演過程中深刻的心理歷練，網路上也很難有共鳴性。 2. 企畫案的視覺設計、音樂使用、故事對白腳本、順場表、分鏡圖一應俱全，拍片時的防疫措施都想到了，可說十分用心及細膩。 3. 總預算可能近五萬元，對學生族群來說，可能負擔稍重。 4. 網路宣傳之企劃發想完整，並作詳實分析。活動目的或企劃目的應聚焦在企劃內容上敘述具體想築的夢。夢想的定義較大。夢想活動較看不出具體要做的內容。 5. 新聞稿少了新聞聯絡人，缺少新聞發稿的媒體名單，企劃創意不足。新聞點、新聞事件時間、地點較缺乏表現。
遊戲一甲	<ol style="list-style-type: none"> 1. 主題方向清楚，設計過程紀錄詳細。企劃整理風格一致具吸引人，在網路社群的年輕人會引起迴響。不過現為圖像傳播時代，企畫書應多增添圖表，而且全文 85 頁未免太多，可酌予精實。 2. 女主角一直活在自己的世界裡，而「築夢」主題希望發揮的是，如何讓女主角打開心窗，完成自己夢想，而我們又能幫助她什麼？如果能在這個部份多所著墨，會更切合主題，而不是陰沈灰暗的結束，如果為了築夢必須付出生命代價，顯然太過沈重，這部份較為可惜。劇本格式需再加強。 3. IG 和粉專經營亦見用心規畫。企劃之主視覺、周邊產品設計、IG 活動設計與互動十分理想，通篇企劃具有文學氣息，設計完整。 4. 新聞稿少了新聞聯絡人，缺少新聞發稿的媒體名單，較欠缺新聞點、新聞事件時間、地點的敘述。

世新大學 新聞傳播學院

108 學年度傳播技能成果展 書審及影片評審評語

班級	評語
	5. 少了分場腳本和預算表和 Timetable
動畫一甲	<ol style="list-style-type: none"> 1. 企劃有創意，只要想畫的人都能透過網路連結很簡單有趣，符合數媒系同學動畫設計專長。但創作理念的敘述可再增加，以提高企劃細膩度。 2. 企劃目標應更著墨於企劃內容對於築夢為主題的企劃想表達的事做聚焦。 3. 企劃中設計 APP 十分具有創意且新穎，製作 APP 費用佔去了總預算的絕大部份，也因每一個同學都要收一千元而導致向心力不高。其實如果不走 APP 路線，同學也可以合力製作出理想動畫片，再輔以社群媒體強力宣傳，應可彌補沒有 APP 的徵選方式。 4. 社群平台曝光可再加強，方有傳播效果。 5. 有一個具有創意的蒙太奇式動畫影片企劃，比起宣傳影片本身，反而建議運用影片宣傳 APP，會更出色。 6. 新聞稿的書寫要加強，缺乏新聞點，且缺乏對時間的描述，少了新聞聯絡人，缺少新聞發稿的媒體名單。
動畫一乙	<ol style="list-style-type: none"> 1. 企劃主題明確，且具社會意義，將可帶來正能量。但對於可行性分析和資源勸募可再加強。 2. 「以書換糶」活動，具有極強的社會公益性，活動設計也有極強的可行性。透過原住民有公信力的名人帶動數位平台的連結及傳銷很有影響力。 3. 身為數媒系學生，似乎沒有好好發揮動畫專長，設計一個優質且能打動人的宣傳動畫影片，設計上應更色彩化。 4. 動畫腳本、分鏡圖製作、社群媒體經營也做得比較草率，這是比較可惜的。 5. 企劃目標亦十分明確。發想之行銷活動、網路活動名人宣傳，亦與企劃內容切合。 6. 創意呈現和整體宣傳計畫可以直接丟給企業做 CSR 的提案合作。 7. 新聞稿，寫得還不錯。
傳管一甲	<ol style="list-style-type: none"> 1. 相較他班，本企畫主題較具特殊性與實用性，而有所區隔，整理清晰明確，之後可將該企劃執行公式運用在各大學使用。但排版可更清楚，而外部分析也可更明確些。 2. SWOT 分析和預算配置十分得宜。 3. 「夢踐世新」有一個極富創意的世新傳院八系懶人包製作構想，但介紹方式應更多元化生動且要立即有效果，對「懶人包」的設計並沒有多所著墨，它沒有呈現出一個成品可供參考，僅止於想像階段，因此無法評估懶人包的設計是否成功，亦無法評估總體成效如何？這是最為可惜，也是最大的致命傷。 4. 建置新平台當做商品，呈現大學的科系介紹作為企劃較為理想。TA 很聚焦，如此企劃較為確實。 5. 新聞稿少了新聞聯絡人，缺少新聞發稿的媒體名單。
傳管一乙	<ol style="list-style-type: none"> 1. 企劃宗旨與目標應照企劃內容更具體表現，否則談追夢，只是複誦主題。目標觀眾需要更聚焦。短片建議聚焦在一個追夢故事的

世新大學 新聞傳播學院

108 學年度傳播技能成果展 書審及影片評審評語

班級	評語
	<p>主軸上。夢想需要聚焦、具體，否則定義較廣。</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 微電影的長度似乎太長、線性故事的發展，劇本以男女主角談情及對話為主，缺乏劇情轉折及戲劇中讓人意外或驚喜的元素，必須加以強化。因為，真實人生不會如偶像劇那麼圓滿或美好，有所試煉和挫折才能使自己離圓夢更近。如果事件張力、角色背景及心理描述不夠，就冗長痼俗，劇本內容的亮點可再多些介紹。 3. 動態攝影手法具有特殊性。 4. 企畫案很詳細的勾勒出微電影劇本及分鏡圖，由於預算不高，也頗有可能付諸執行。 5. 對於社群媒體的經營與宣傳下的功夫還不太夠，不成後的推廣與曝光可再加強。 6. 新聞稿少了新聞聯絡人，缺少新聞發稿的媒體名單。新聞稿不建議用「我們」，不夠客觀；需含有新聞點、新聞事件之時間、地點。
傳管一丙	<ol style="list-style-type: none"> 1. 企畫主題明確而且具有正面意義。相關介紹詳實，環境分析也清楚，但完成後的推廣可再加強。 2. 戲劇加上音樂元素在影音串流下較吃香，但劇情的形式及結構應以非線性的節奏表現會更佳。劇本呈現，有團員理念衝突、親子衝突和團員間的感情呈現，有層次感。但所有衝突似乎突然之間就在結尾都解決了，轉折太快，這部份要再強化。 3. 由於預算不高，因此執行可性亦高。尤其亮眼的是和店家合作、主題曲播放露出、導演訪談等，甚至是社群媒體的經營，都見用心和成效，實屬難得，顯見企劃案執行前期已打下厚實基礎。 4. IG 說出自己的夢活動並後續製作原創音樂之傳唱、播放，頗為有趣。惟企劃書中夢想的定義太大，建議要企劃聚焦築什麼夢，會更理想。 5. 店家抽獎活動與要拍攝影片之關係較無法扣連。 6. 媒體計畫不是行銷宣傳計畫，在業界的公關，要負責的工作不只是一要會談異業合作辦活動的工作與贊助廠商，公關的工作重點是著重在媒體名單的規劃與條列，在內容裡看不到到底新聞寫了要發給哪些媒體做刊登，新聞稿少了新聞聯絡人，新聞點尚不夠明確。