

電子商務與網路行銷-商經科二 6 (第三次作業)

1. Web 1.0 的主要特點是什麼？
 - (A) 強調用戶參與和互動
 - (B) 動態且互動性豐富的網頁
 - (C) 相對靜態且信息呈現為主的網頁
 - (D) 具有個人化內容的網站
2. Web 2.0 的核心特點是什麼？
 - (A) 靜態網頁和用戶參與
 - (B) 社交互動、用戶生成內容和互動性
 - (C) 無限的多媒體內容
 - (D) 依賴於個人電腦的應用程序
3. Web 2.0 的主要概念首次在哪個時期提出？
 - (A) 1980 年代
 - (B) 1990 年代
 - (C) 2000 年代
 - (D) 2010 年代
4. Web 1.0 和 Web 2.0 之間的主要差異是什麼？
 - (A) Web 2.0 強調用戶參與和互動，而 Web 1.0 主要是信息呈現。
 - (B) Web 1.0 具有更多的多媒體內容，而 Web 2.0 以文本為主。
 - (C) Web 2.0 的基礎架構比 Web 1.0 更複雜。
 - (D) Web 1.0 是社交媒體的早期階段，而 Web 2.0 是信息搜索的進階版本。
5. Web 2.0 的行為模式主要是什麼？
 - (A) 下載和閱讀
 - (B) 上傳和分享
 - (C) 購物和支付
 - (D) 註冊和訂閱
6. Web 2.0 的內容單位通常是什麼？
 - (A) 網頁
 - (B) 文章
 - (C) 視頻
 - (D) 帖子 (Post) 或記錄 (Record)
7. 在 Web 2.0 中，誰可以成為內容創造者？
 - (A) 只有專業編寫者
 - (B) 只有互聯網公司
 - (C) 群體中的任何人
 - (D) 只有社交媒體公司

電子商務與網路行銷-商經科二 6 (第三次作業)

8. Web 2.0 的商業模式主要是什麼？
- (A) 販賣產品為主
 - (B) 提供服務為主
 - (C) 提供免費內容
 - (D) 依賴政府資助
9. Web 2.0 強調什麼？
- (A) 購物和支付
 - (B) 用戶生成的內容和互動性
 - (C) 靜態網頁和閱讀
 - (D) 離線應用程序和存儲
10. 下列哪個是 Web 2.0 的代表性產品？
- (A) 購物網站
 - (B) 博客平台
 - (C) 電子郵件服務
 - (D) 音樂串流服務
11. Web 2.0 鼓勵用戶生成和分享什麼樣的內容？
- (A) 遊戲
 - (B) 電影
 - (C) 文字、圖片、視頻和音頻
 - (D) 售前詢問
12. Web 2.0 平台提供了哪些功能，使多個用戶能夠共同編輯文件和合作項目？
- (A) 博客
 - (B) 電子郵件
 - (C) 協作和分享工具
 - (D) 雲計算技術
13. Web 2.0 平台通常提供什麼，以允許開發者創建應用程序和服務？
- (A) 開放的應用程序編程接口 (API)
 - (B) 音頻串流服務
 - (C) 網頁瀏覽器
 - (D) 社交媒體帳戶
14. Web 2.0 的核心概念「U.S.E.R」中的「U」代表什麼？
- (A) 無限制
 - (B) 服務
 - (C) 外部性
 - (D) 報酬
15. Web 2.0 的核心概念「U.S.E.R」中的「S」代表什麼？
- (A) 無限制
 - (B) 服務

電子商務與網路行銷-商經科二 6 (第三次作業)

- (C) 外部性
 - (D) 報酬
16. Web 2.0 的核心概念「U.S.E.R」中的「E」代表什麼？
- (A) 無限制
 - (B) 服務
 - (C) 外部性
 - (D) 報酬
17. Web 2.0 的核心概念「U.S.E.R」中的「R」代表什麼？
- (A) 無限制
 - (B) 服務
 - (C) 外部性
 - (D) 報酬
18. Web 2.0 的核心概念「U.S.E.R」有助於實現什麼精神？
- (A) 社交網絡
 - (B) 網絡平台
 - (C) 虛擬現實
 - (D) 人工智慧
19. 在 Web 2.0 時代，使用者由「消費者」轉變成什麼？
- (A) 觀眾
 - (B) 協力者
 - (C) 依賴者
 - (D) 領導者
20. Web 2.0 中的相容系統通常具有什麼特點？
- (A) 非常困難與其他系統集成
 - (B) 不支持多種瀏覽器
 - (C) 無法引起市場正面外部性
 - (D) 增加使用方便性並吸引更多用戶參與
21. Web 3.0 時代的主要特色是什麼？
- (A) 虛擬和真實世界的分離
 - (B) 雲端運算和物聯網的融合
 - (C) 傳統網路的優化
 - (D) 網路安全的提升
22. Web 3.0 強調的網路特點是什麼？
- (A) 人與人之間的互動
 - (B) 結合虛擬和真實世界
 - (C) 高度中央化的架構
 - (D) 靜態網頁的優化

電子商務與網路行銷-商經科二 6 (第三次作業)

23. Web 3.0 的行動化特色指的是什麼？
- (A) 無法隨時連接到網際網路
 - (B) 雲端技術無法提供溝通平台
 - (C) 隨時隨地都能與網際網路連結
 - (D) 靜態網頁的重新設計
24. Web 3.0 時代的服務特色是什麼？
- (A) 通用性服務
 - (B) 基於個性的服務
 - (C) 靜態服務
 - (D) 低成本服務
25. Web 3.0 中的物聯網是指什麼？
- (A) 虛擬世界的創建
 - (B) 網際網路的分佈式架構
 - (C) 網路和物理世界的融合
 - (D) 雲端計算的新概念
26. 元宇宙的概念包括以下哪些要素？
- (A) 包括虛擬環境、虛擬社交和虛擬經濟系統
 - (B) 只包括虛擬現實（VR）技術
 - (C) 只包括增強現實（AR）技術
 - (D) 只包括虛擬遊戲
27. NFT 代表什麼？
- (A) 新金融工具
 - (B) 非同質化代幣
 - (C) 網路快遞
 - (D) 無價之寶
28. 什麼是「雲端運算」的主要特點？
- (A) 單一用戶計算
 - (B) 硬體資源的擁有
 - (C) 電腦之間的相互通信
 - (D) 使服務無遠弗屆
29. 哪一種雲端服務模型提供虛擬化的基礎設施，包括虛擬機器、存儲、網絡和計算資源，使用者可以租用這些資源以構建自己的應用程序和環境？
- (A) 基礎設施即服務（IaaS）
 - (B) 平台即服務（PaaS）
 - (C) 軟體即服務（SaaS）
 - (D) 功能即服務（FaaS）
30. 哪一種雲是供應者透過網際網路讓全世界的用戶端提供服務？
- (A) 私有雲

電子商務與網路行銷-商經科二 6 (第三次作業)

(B) 虛擬私有雲

(C) 公用雲

(D) 社群雲