

本試卷共 2 張有 4 頁，選擇題 50 題，每題 2 分，答案請畫在〈答案卡〉上

- (C) 1. 「設計學」的學問也可略分成「基礎」與「專業」兩大類，基礎科目在於奠基能力需優先養成，下列何者不屬於「基礎」的範圍？ (A)造形 (B)色彩 (C)室內設計 (D)構成。
- (A) 2. 有關「通用設計」(Universal Design)的敘述，下列何者不正確？ (A)係指必須經過改良或特別設計才能為殘障者所使用的產品、環境及通訊 (B)又名「全民設計」、「全方位設計」或是「通用化設計」 (C)設計師努力在每項設計中加入各種特點，讓它們能被更多人使用 (D)設計理念是能被失能者所使用，就更能被所有的人使用。
- (B) 3. 春秋戰國時代，《周禮·冬官篇》中的哪個部份，詳細記載了各種工匠的分工內容？ (A)《本草綱目》 (B)《考工記》 (C)《天工開物》 (D)《度量衡》。
- (B) 4. 關於【文化創意產業 (Culture Creative Industry)】名詞的敘述，下列何者不正確？ (A)歷史性文化加入創意元素所形成的產業 (B)文化創意及行銷，主要目的在引進新文化，剷除舊文化 (C)將文化與創意融合，而形成的一種新產業 (D)將傳統產業運用創意包裝和行銷，成為一種在地化的產業。
- (B) 5. 「綠色設計」是產業發展的新趨勢，有關綠色設計敘述，下列何者不正確？ (A)綠色設計須具備 3R (Reduce; Reuse; Recycle) 精神 (B)產品設計時注意零件容易拆解、原料種類盡量單一化、不相容原料避免複合使用，係符合綠色設計之再使用 (Reuse) 的精神 (C)綠色產品可包括本身及其服務 (D)在不影響功能下，綠色產品朝輕、薄、短、小方向是符合減量 (Reduce) 的精神。
- (C) 6. 廣告公司「創意部」服務可以歸納為「創意策略擬定」、「創意發想」、「創意執行與相關創意設計」以及？ (A)攝影 (B)廣告拍攝 (C)文案撰寫 (D)印刷。
- (A) 7. 有關臺灣設計的發展歷程，下列敘述何者錯誤？ (A)日治時期日本將本土傳統建築風格引進臺灣，造成臺灣現代化建築的極大進步 (B)日本經過明治維新向歐洲列強學習各項新事務，同時也引進設計觀念 (C)臺灣「設計」觀念的萌芽，大約是在日治時期 (D)解嚴後的臺灣設計已拓展為臺灣化、資訊化、多元化的複合設計趨向。
- (D) 8. 「行銷企劃」通常需針對目標商品先進行市場調查，透過 SWOT 的分析內容不包含下列何者？ (A)主力競爭者 (B)消費時機 (C)生命週期 (D)產品可能產生的庫存。
- (C) 9. 高雄駁二藝術特區，前身為高雄接駁碼頭第二倉庫，近年來發展藝術展演、共創基地、裝置藝術、文化設計、藝術家進駐等，象徵著何種產業的蓬勃發展下，達到構築海港城市的魅力文化與生活美學？ (A)觀光旅遊產業 (B)精緻農業產業 (C)文化創意產業 (D)綠色能源產業。
- (B) 10. 「卓越臺灣設計旗艦計畫 (Designed In Taiwan, DIT)」，致力於「設計服務業」的發展，明訂「設計服務業」至少可分為二項主類別，一是「產品設計」另一項為？ (A)品牌視覺設計 (B)服務設計 (C)電腦輔助設計 (D)廣告設計。
- (C) 11. 「商品包裝、型錄及贈品等相關製作設計」是視覺形象公司的哪一個部門的三大服務內容之一？ (A)創意部 (B)行銷企畫部 (C)創意設計部 (D)電腦繪圖部。
- (A) 12. 作為廣告主與廣告創意部的窗口稱之為？ (A)廣告專員 (AE) (B)創意總監 (CD) (C)文案指導 (CWD) (D)藝術指導 (AD)。
- (D) 13. 視覺設計個人工作室的崛起，只要一部電腦、列印機、無線網路及電話機即可在家承接視覺設計案，與以下哪種產業的興起有息息相關？ (A)電腦資訊 (B)網際網路 (C)無版印刷與大型影像輸 (D)以上皆是。

- (A) 14. 近年來地方政府為增加區域內的特色，無不大力推展地方景觀特色建設，常與下列的設計師合作，將當地的植被與在地文化精神結合，成為觀光賣點為地方增加稅收？ (A)景觀庭園設計師 (B)室內設計師 (C)視覺設計師 (D)廣告設計師。
- (D) 15. 下列何者非工業設計產業？ (A)交通工具設計 (B)生活用品設計 (C)電子產品設計 (D)視覺形象 CIS 設計。
- (A) 16. 臺灣過去是個製造王國，多僅止於生產製造代工，如「承接客戶代工」其簡稱為何？ (A)OEM (B)ODM (C)MDM (D)ROM。
- (A) 17. 工藝設計師的設計能力與精熟技巧，兩者缺一不可，在創作時需掌握：素材美、造形美與？ (A)裝飾美 (B)統一美 (C)色彩美 (D)流線美。
- (A) 18. 下列何者不屬於「時間設計」的領域？ (A)平面設計 (B)影片後製 (C)互動多媒體 (D)網頁多媒體。
- (C) 19. 新科技知識與技術的產生往往引領新的設計創作與表現，下列何者是「虛擬實境技術」的縮寫？ (A)KR (B)AR (C)VR (D)MR。
- (B) 20. 「烏爾姆造形學院」係 1956 年由哪位設計人在德國成立？ (A)莫里斯 (B)比爾 (C)格羅佩斯 (D)慕特修斯。
- (B) 21. 臺灣廣告蓬勃發展，中國時報系繼「時報廣告金像獎」後針對學生舉辦的廣告獎項為下列何者？ (A)金獅獎 (B)金犢獎 (C)金熊獎 (D)金句獎。
- (C) 22. 源自於二十世紀的六零年代，強調設計的執行與思考融入產品生命週期的考量，提高材料的利用率，降低對於環境的衝擊，並提高使用者的考量，為下列何種設計概念？ (A)共生設計 (B)通用設計 (C)綠色設計 (D)服務設計。
- (B) 23. 有關數位化與全球化的時代下，設計產業發展的說明，下列何者不正確？ (A)從文化創意產業的角度來看未來設計發展時，「愈在地愈國際」所強調的概念是透過文化內涵的提升與創造 (B)經歷全球設計、生產盤整後，臺灣在產業強大的製造基礎上，已逐漸從 OBM 轉至 ODM 的發展 (C)設計產業面對整體趨勢在設計材料的選擇，需考量適當性、製造性、經濟性、環保性 (D)虛擬實境、人工智慧與數位運算，增加許多時間與感官互動的思考。
- (D) 24. 「通用設計」是美國學者麥斯(Ron Mace)所提出的概念，他認為設計師應盡最大可能讓產品及設計能被每個人使用，下列何者不屬於本概念的原則？ (A)公平使用 (B)彈性使用 (C)直覺使用 (D)不許錯誤。
- (B) 25. 下列何者是為客戶提供設計製造和代工服務的企業經營型態？ (A)OEM (B)ODM (C)OBM (D)OTM。
- (D) 26. 臺灣產業轉型的順序依先後次序為何？ (A)ODM→OEM→OBM (B) OEM→OBM→ODM (C)OBM→ODM→OEM (D)OEM→ODM→OBM。
- (C) 27. 我國古籍《考工記》中所載：「知者創物，巧者守之述之」，其中「創物」活動可以解釋為下列何者？ (A)創立理論 (B)創設學派 (C)創作設計 (D)創立事業。
- (C) 28. 下列關於工匠基爾特訓練制度，何者為非？ (A)古希臘時期民生與藝術開始做區隔 (B)羅馬時期當時藝術的意義是指需要高度技巧的工藝技術 (C)古希臘時期的雕刻家是與匠師是同等級的 (D)十二世紀時工匠基爾特訓練制度已經較為正式了。

- (B) 29. 設計師的責任不只是製作出符合客戶需求的設計品，對於社會責任也不能忽視，下列的選項何者對於設計師需認知的社會責任是錯誤觀念？ (A)應與所任職的公司宣導一臺電腦需有一個授權，並非一套軟體安裝於多臺電腦上 (B)因受聘於雇主其設計物的姓名表示權一定是企業主之名 (C)設計師在設計產品時除了需符合主管要求外，確實瞭解客戶的要求也是重要的 (D)對消費者而言，設計師的社會責任之一在於創造永續發展的好環境。
- (D) 30. 中華文化在器物發展中不同時期有不同的代表性文物，請針對下列時期所發展出的器具，選出正確的對應年代： (A)陶器早在春秋戰國時期即被發現，為人類在日常生活中廣泛所使用 (B)商代除了青銅器的發展非常興盛外，畫像磚也是重要代表工藝 (C)唐朝因佛教藝術非常盛行，因此發展出石窟壁畫如有名的敦煌石窟 (D)鐵器的使用在春秋戰國時期除了農業社會運用外，在戰爭上也廣受運用。
- (C) 31. 下列關於通識教育的意義，何者為非？ (A)又稱「通才教育」 (B)也稱「博雅教育」 (C)指需要專業培訓的知識技能 (D)普遍需具備的通用知識。
- (C) 32. 以具有「空中交換資料」的意義，以及工程師以雲朵圖像表示「網路」而得名的是下列何者？ (A)網際網路 (B)多媒體設計 (C)雲端理論 (D)資訊設計。
- (D) 33. 設計可以透過符號來傳達，例如：一個禁止通行的交通標誌造形即簡單的呈現出符號學中所說的「符徵」，那麼它對人們的可能實質意義與符號學上的名稱分別是？ (A)自己怎麼想都可以/符意 (B)一個紅色的圖案/符號 (C)圓圈與一條斜線/符咒 (D)不要再前進了/符旨。
- (B) 34. 設計產業中透過行銷將所設計的商品推廣到市場上，下列何者為行銷概念的 4P？ (A)包裝(Package)、價格(Price)、通路(Place)、參與(Participance) (B)產品(Product)、促銷(Promotion)、價格(Price)、通路(Place) (C)產品(Product)、包裝(Package)、價格(Price)、通路(Place) (D)參與(Participance)、促銷(Promotion)、價格(Price)、通路(Place)。
- (A) 35. 下列哪一位古人曾發明墨斗、鋸子等工具，是中國古代非常傑出的土木、建築等工匠的代表人物？ (A)魯班 (B)大禹 (C)宋應星 (D)諸葛亮。
- (A) 36. 產業的發展從 OEM 進入到 ODM 的過程中，必須加入下列哪些專業？ (A)產品研發與設計 (B)產品行銷與推廣 (C)產品估價與打樣 (D)產品成本與管理。
- (D) 37. 下列哪一本書籍描繪古代中國百餘種生產技術與工具名稱，可呼應當今「設計實務」的內涵？ (A)考工記 (B)四書 (C)鴻書 (D)天工開物。
- (A) 38. 下列哪些藝術在歐洲中世紀末期被歸類為自由藝術？ (A)音樂、天文、幾何 (B)造形、色彩、形態 (C)人文、環境、修辭 (D)手工、幾何、天文。
- (A) 39. 歐美工匠地位的提升是自哪個時期開始？ (A)文藝復興時期 (B)巴洛克時期 (C)美術工藝運動 (D)包浩斯時期。
- (D) 40. 工藝設計與工業設計的最大差異為下列何者？ (A)後者量少、手工為主、藝術性低 (B)前者機器生產、藝術性高、結構性高 (C)後者多用手工繪圖以表現設計概念、量產化、價格較高 (D)前者少量、手工為主、藝術性高。

- (C) 41. 下列關於設計知識的範疇中「設計管理知識」的敘述，何者為非？(A)設計管理強調理論與技術需互相融合整合運作 (B)設計管理範疇中服務設計可為創造企業更優質的服務能量 (C)因設計管理者工作為強調投資有所報酬，故有關設計者的技術層面問題應交由設計總監去評估 (D)設計管理者需具備規劃及溝通協調能力。
- (B) 42. 瑞士語言學家索緒爾(Saussure)將符號(Sign)分為？(A)圖像(Icon)、圖騰(Totem) (B)符徵(Signifier)、符旨(Signified) (C)記號 (Sign)、象徵(Symbol) (D)記號(Sign)、指標(Index)。
- (A) 43. 產品設計的數位化運用中，「3D 列印技術」近來逐漸成熟，其構造物體的方式為何？(A)逐層堆疊 (B)塊狀切削 (C)高溫燒製 (D)抽紗紡織。
- (D) 44. 商代出現的「青銅器文化」下列敘述何者為非？(A)青銅材料的熔點約 800°C，由紅銅與錫熔煉而成 (B)有所謂的鼎、鬲、甗、爵等不同的器物名稱與用途 (C)器物的使用規範嚴謹，象徵貴族與平民社會階級的差異性 (D)器物上有「饕餮紋」紋飾的圖樣即代表一般平民可使用。
- (C) 45. 德國包浩斯學校在遭到政治迫害而關校後，教師們藉流亡美國機會推行設計教育理念，在芝加哥創立「新包浩斯」(New Bauhaus)的教師是？(A)格羅佩斯 (B)凡德羅 (C)那基 (D)蒙德里安。
- (B) 46. 設計師的社會責任，應從設計從業生涯中所牽涉的三個主要對象來建立，下列何者不是？(A)設計者 (B)製造者 (C)經營者 (D)消費者。
- (B) 47. 精靈寶可夢(Pokemon Go)尋寶遊戲結合智慧手機、GPS 功能及哪一項技術，可在遊戲進行中體驗虛擬與現實混合的情境？(A)紅外線 IR (B)擴增實境 AR (C)藍芽 Bluetooth (D)雲端 Cloud。
- (A) 48. 工業設計在進行末端「量產化」的高價精密模具製造前，作業成本評估很重要而必須的步驟為何？(A)模型打樣 (B)色彩計畫 (C)電腦繪圖 (D)介面設計。
- (C) 49. 將公車的底盤降低、車內平坦無臺階，以及中門設有方便輪椅上下的斜板，這些設計符合下列何種目標？(A)數位化設計 (B)服務設計 (C)通用設計 (D)空間設計。
- (C) 50. 產品設計師要完成複雜的產品模型與設計表現，又要考量到數位 3D 成型製作，可透過下列哪項技術完成？(A)麥克筆產品速繪 (B)介面設計(UI) (C)電腦輔助設計(CAD) (D)雲端運算(Cloud Comptuing)。