

## 一、單選題(共 40 題每題 2.5 分，共 100 分)

1. (C)下列何者不是心理學上的環境意義？(A)包圍生活體行為樣式的外在條件(B)規定生活體行為樣式的外在條件(C)生活體與環境不會相互影響(D)生活體與環境會相互影響
2. (A)以下有關全球的綠化運動敘述，何者不正確？(A)蒙特婁議定書，主要是規範各國塑膠製品的列管(B)在 1992 年的「地球高峰會議」，首次提出「永續經營」的理念(C)在產品綠化的概念中，所謂生產成本應包含產品報廢後的處理成本(D)在工業上要減少廢棄物的量，應從「產源減量」及「回收再利用」兩方面努力
3. (A)下列應用工藝藝術特性吸引遊客的地方文化產業，何者錯誤？(A)大甲的石雕(B)三義的木雕(C)鶯歌陶瓷(D)水里蛇窯。
4. (C)下列哪一學者認為每個符號都可以分為符徵、符旨這兩種關係？(A)康德(B)黑格爾(C)索緒爾(D)皮爾斯。
5. (D)以「劈腿」來指稱感情外遇的行為，而此「劈腿」並不是指一般的動作，而是脫離客觀事實所表達的一種概念與訊息，以記號(Sign)及符號學(Semiotics)的層次而言，這是屬於下列何種理解的層次？(A)訊號(Signal)(B)信息(Message)(C)記號(Sign)(D)符號(Symbol)
6. (C)我國內政部建築研究所於 1999 年出版的《綠建築解說與評估手冊》中發展出幾大指標？(A)三大指標(B)五大指標(C)七大指標(D)九大指標
7. (A)關於中國文化各朝代最具代表性的造形及藝術配對，下列敘述何者為非？(A)漢朝：銘文、饗餐文、雷紋、愛紋(B)唐朝：三彩、泥塑、金碧山水、石窟壁畫(C)宋朝：汝窯、鈞窯、哥窯、定窯(D)明朝：官帽、圈椅、大明宮(紫禁城)、青花磁
8. (D)新建設的工程，對可能對環境產生的不利影響預先進行評估，徵求在地居民和地方政府的意見，對原計劃進行修改，直到取得一致意見再開始建設。此評估的名稱為下列何者？(A)風險影響評估(B)交通影響評估(C)衝擊影響評估(D)環境影響評估。
9. (C)將環境分為「自然」、「人工」和「社會」三大類，是依下列何者所劃分的？(A)心理層面(B)生物層面(C)物理層面(D)以上皆非。
10. (B)臺北捷運地下街的商場是屬於都市化中哪一種環境設計？(A)高層化(B)地下化(C)人工島(D)觀光化。
11. (D)下列敘述，何者為非？(A)文化資產的保存是聯合國教科文組織的業務之一(B)文物保存亞洲以日本的成效較佳(C)目前臺灣也致力文化資產的維護與保存(D)傳統工藝屬於有形文化資產。
12. (C)在綠建築「健康」的原則下，何者屬於必要的指標？(A)生態的多樣性(B)室內環境指標(C)水資源指標(D)水與垃圾改善指標。
13. (B)春秋戰國時代，《周禮·冬官篇》中的何者？(A)《天築開物》(B)《考工記》(C)《天工開物》(D)《度量衡》詳細記載了各種工匠的分工內容。
14. (D)下列何者並非室內設計師進行設計時，須考量的要點？(A)客戶預算(B)設計美感(C)法規與施工管理(D)文案撰寫。
15. (A)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。
16. (B)虛擬實境的英文簡稱為下列何者？(A)AR(B)VR(C)IR(D)GR。
17. (送分)許多地方文化產業是運用文化資源展現創意，將文化視為一組符號，通過設計過程，運用文化形象進行宣傳包裝，下列何者不屬於這樣的案例？(A)蘭嶼達悟族拼
18. (B)關於綠色設計的「3R」守則，不包括下列何項？(A)Reduce 減量(B)Rebirth 再生(C)Reuse 再使用(D)Recycle 回收。
19. (D)下列哪一汙染屬於硬性公害？(A)所處的環境中使人產生昏眩、恐慌(B)網路成癮造成孤僻自閉(C)高分貝噪音造成壓迫緊張感(D)空氣中含有重金屬與懸浮粒子含量影響到人類健康。
20. (C)消費者對於綠色設計應具備的正確觀念，不包含下列何者？(A)不再以外觀優劣來評價購買(B)盡可能使用再生材之產品(C)使用價格較低廉之產品(D)使用材料易分解之產品。
21. (D)寶特瓶融化後抽絲織成運動衫是屬於綠色設計的哪一項原則的實踐？(A)Reduce(B)Replace(C)Reuse(D)Recycle。
22. (D)帕帕尼克(Victor Papanek)曾出版「為真實世界設計(Design for the real world)」的書，書中的思維開啟何種設計概念？(A)產品語意(B)文化創意(C)極簡風格(D)綠色設計。

## 高雄市立海青工商 113 學年度第 1 學期 設計概論 第三次段考

班級:美二善、美二真

23. ( C )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。
24. ( C ) 16. 產品設計公司以團隊合作模式進行作業，最主要是產品設計最著重的是：(A)統合化 (B)個性化 (C)量產化 (D)分眾化。
25. ( A )關於「設計專案組織」的敘述，下列何者有誤？(A)若有委外則不需將非編制的設計人員納入設計專案組織。(B)少部分則由各部門自行成立小型內部專案組織，由內部指派專案負責人管理自己部門內的專案事項 (C)沒有指派專案負責人的情況則比較少見 (D)乃指一般的企業體指派專人為負責人，統籌整個產品開發設計專案
26. ( D )透過企業服務狀態的實際紀錄、分析，融合設計流程與設計創新理念，以創造企業更優質的服務能量是為：(A)管理組織 (B)顧客調查 (C)設計流程 (D)服務設計。
27. ( B )正式將設計史課程獨立出來，是由哪一個國家開始？(A)美國 (B)英國 (C)法國 (D)日本。
28. ( B ) 1. 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)。
29. ( A ) 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。
30. ( A ) 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。
31. ( B ) 如圖饕餮紋的典型特徵是一個正面獸頭，此紋樣盛行於中國哪個朝代？第 5 章 設計的知識體系與產業 39 (A)隋唐 (B)商周 (C)宋元 (D)魏晉南北朝。



32. ( B ) 4. AIDMA 消費者心理模式又稱為艾得瑪法則，說明消費者心理發展過程的五個階段，其中第一個 A 與第五個 A 分別指的是什麼？(A)「驚喜」與「接受」 (B)「注意」與「行動」 (C)「接受」與「吸收」 (D)「瞄準」與「分享」。
33. ( A )在學習物理、數學、哲學等相關知識需要何種能力？(A)高度抽象思維 (B)高度具象思維 (C)低度抽象思維 (D)低度具象思維。
34. ( B )學者佛德曼認為廣義的設計知識內容包括四大類，其中「產品發展、市場研究、人因工程、形態學、資訊設計、知識設計」屬於：(A)對環境的觀念 (B)對人工物件的認識 (C)學習與領導的技能 (D)對人類世界的認識
35. ( A )設計經過專業長期發展，所累積的抽象思維與形而上的觀點，就是所謂的？(A)設計哲理 (B)設計研究 (C)設計典範 (D)設計代工。
36. ( D )大型設計公司的服務項目，不包含下列何者？(A)整合形象 (B)媒體、活動 (C)企劃、行銷 (D)採購、通路
37. ( B )下列哪一學者認為每個符號都可以分為符徵、符旨這兩種關係？(A)康德 (B)索緒爾 (C)黑格爾 (D)皮爾斯
38. ( D )下列何者非為設計管理課程所要培養的目標？(A)決定設計策略之能力 (B)決定設計政策之能力 (C)撰寫設計專案規範之能力 (D)培養設計專業能力。
39. ( C ) 21 世紀重要的科技趨勢中，具有「空中交換資料」的意義，是一種網路連線的運算方式與技術，共享的軟硬體資源和服務可以提供給遠端的電腦或使用端是指？(A)藍海策略 (B)虛擬實境 (C)雲端理論 (D)人因工程。
40. ( B )有關設計學習的描述，下列何者不正確？(A)認識新的事物原理，並嘗試改變其功能或名稱 (B)日常生活方式不易增進設計經驗 (C)以新思考角度和創意切入問題的核心 (D)開放心胸學習，打破常規及慣性的思考模式。