

設計概論第三次段考

班級：

姓名：

座號：

一、選擇題（每題 2.5 分，共 100 分）

- (A) 1.台灣曾是製造王國，為了創立自我品牌，產品設計曾歷經那些過程：
(A)OEM→ODM→OBM
(B)OBM→OEM→ODM
(C)OEM→OBM→ODM
【111 高雄教甄】
- (C) 2.新科技的產生促使生活的多元與創新性，下列有關 XR 的敘述，何者不正確？
(A)XR 為延展實境 (B)包含 AR、VR、MR 等任何所有現實與虛擬融合的技術 (C)以高強度與高精細度的 2D 建模虛擬環境，更強化虛實互動之多樣性 (D)常於元宇宙、職業訓練、電玩遊戲之應用【112 台北教甄】
- (D) 3.有關 UX 之敘述何者為非？
(A)是指一個人使用一個特定產品或系統或服務時的行為、情緒與態度 (B)主要任務在於提升產品使用流暢性，透過用戶在使用產品時產生的需求、回饋等，予以解決、優化 (C)全名為 User Experience (D)強調使用者介面之呈現【112 台北教甄】
- (C) 4.設計產業透過行銷方法將商品推廣到市場上，下列何者為行銷概念的 4P？
(A)包裝(Package)、價格(Price)、預測(Predict)、通路(Place)
(B)產品(Product)、包裝(Package)、價格(Price)、購買(Purchase)
(C)產品(Product)、價格(Price)、促銷(Promotion)、通路(Place)
(D)預測(Predict)、促銷(Promotion)、價格(Price)、購買(Purchase)
【111 台北教甄】
- (C) 5.廣告設計的原則「AIDMA」設計主義，其中 A 是指 Attention，其餘 IDMA 之敘述，下列何者不正確？
(A)I 是指 Interest (B)D 是指 Desire (C)M 是指 Money (D)A 是指 Action【95 二技】
- (D) 6.琪琪是一位技術型高中的三年級學生，琪琪立志想當一位工藝設計師，有關「工藝」的論述，下列何者不正確？
(A)玻璃、塑膠、紙器等都是工藝設計產業所涉略的領域 (B)若是對於傳統植物染工藝有興趣，應可多閱讀有機顏料方面的知識 (C)魯班是古代傑出的土木、建築專業的工匠，被譽稱為工藝始祖 (D)工藝設計師比工業產品設計師多了標準化管理的理論基礎【112 統測】
- (C) 7.關於企業識別系統（CIS），何者為非？
(A)其內涵包括視覺識別（VI）、心理識別（MI）、行動識別（BI） (B)主要組成要素有標誌、標準字（Logotype）、標準色 (C)AEG 公司識別標誌設計師為葛羅佩斯 (D)在快速且多變的競爭市場，藉由 CIS 企業識別設計展現企業形象與提升品牌價值是現今企業經營不可或缺的手段【107 教甄室設】
- (B) 8.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【109 統測】
- (B) 9.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」【106 統測】
- (D) 10.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【104 統測】
- (D) 11.日本任天堂 2016 年推出的智慧型手機遊戲「寶可夢 GO」(Pokémon GO)，使用者端運用什麼數位技術？
(A)3D 數位掃描技術 (B)虛擬實境與穿戴裝置 (C)人臉影像辨識 (D)擴增實境及全球定位系統【111 統測】
- (B) 12.下列何者曾於二十世紀末提出：「人類將於未來的二十一世紀走向另一個生活紀元，人類所依靠的不再是傳統的溝通互動方式，而是以數位神經系統(digitalnervesystem)所建構的電子網路生活形態(webllifestyle)，它的特質乃是連接已架設好的網路系統，就如人體中的大腦中樞神經系統一樣，以網路方式，作為人與人之間的溝通。」？
(A)邁克·馬庫拉(MikeMarkkula) (B)比爾蓋茲(BillGates) (C)史蒂夫·賈伯斯(StevenJobs) (D)蒂姆庫克(TimCook)
【101 自學】
- (A) 13.近年來，心理學家發現創意來自三種人格特質，包括智力商數(Intelligence Quotient 簡稱 IQ)、情緒商數(Emotional Quotient 簡稱 EQ)、微笑商數(Smile Quotient 簡稱 SQ)。下列敘述何者正確？
(A)IQ 高者創意發想能力佳，EQ 高者設計執行能力佳，SQ 高者設計幽默能力佳 (B)IQ 高者設計執行能力佳，EQ 高者創意發想能力佳，SQ 高者設計幽默能力佳 (C)IQ 高者設計執行能力佳，EQ 高者設計幽默能力佳，SQ 高者創意發想能力佳 (D)IQ 高者設計幽默能力佳，EQ 高者設計執行能力佳，SQ 高者創意發想能力佳【98 統】
- (C) 14.青銅器上出現的動物花紋皆經過一番變形，具有強烈而神秘的空想動物，周代視之為怪獸，其後解釋為暴食者之

意，作為暴飲暴食之戒。此紋常用在容器外表中央的突緣左右對稱的配置上，是下列何種紋飾？

(A)雷紋 (B)鳳紋 (C)饕餮紋 (D)蟠螭紋【107 自學】

(A)15.下列哪位藝術家曾致力於台灣工藝美術的推動，培育工藝設計人才，並擔任「臺展」的審查委員？

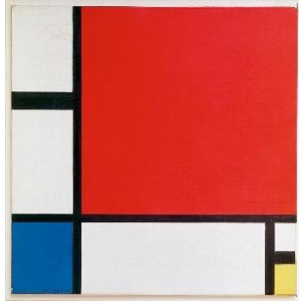
(A)顏水龍 (B)廖繼春 (C)陳澄波 (D)黃土水【109 教甄新北視覺】

(B)16.被譽為「台灣美術展覽會三少年，簡稱台展三少年」是哪三位臺灣早期代表性藝術家？(A)陳澄波、楊三郎、李梅樹 (B)郭雪湖、陳進、林玉山 (C)郭柏川、楊三郎、林玉山 (D)李石樵、楊三郎、郭雪湖【109 教甄台南】

(C)17.臺北著名地標圓山大飯店，在中國傳統建築中屋頂形式應屬於何種？

(A)懸山式 (B)硬山式 (C)歇山式 (D)廡殿式【108 教甄多媒】

(D)18.下圖為風格派作品，以水平線、垂直線、自由分割的構成，是出自哪一位設計師之手？



(A)格羅佩斯 (B)凡德羅 (C)康丁斯基 (D)蒙德里安【112 台北教甄】

(A)19.下列關於義大利「阿烈西」(Alessi)產品概念的敘述，何者錯誤？

(A)以生產不銹鋼家庭用品起家，堅持形象識別，不採用塑膠材質 (B)贊成「形隨機能」理論，機能所指為使用者的心理需求 (C)產品加入玩具或遊戲概念 (D)反對現代主義風格，加入手工概念【94 二技】

(D)20.關於裝飾藝術(Art Deco)的說明，以下何者不正確？

(A)美國的克萊斯勒大樓為此風格代表建築 (B)其特徵是對稱、直線、簡單的幾何圖形 (C)認為速度感即是時代感，作品中常出現交通工具 (D)起源於西元 1925 年之美國所舉辦的「現代工業裝飾藝術展覽會」【109 教甄多媒設計】

(D)21.下圖分別為四個不同階段的设计風格，依年代先後順序，下列何者正確？



(A)乙、丁、丙、甲
(B)甲、丙、丁、乙
(C)丁、丙、乙、甲
(D)丙、丁、甲、乙

【111 統測】

(C)22.圖為廊香教堂，被譽為 20 世紀最具表現力的建築作品之一，下列何者為此建築之設計師？



(A)扎哈·哈迪(Zaha Hadid) (B)密斯·凡·德洛(Ludwing Mies van der Rohe) (C)柯比意(Le Corbusier) (D)萊特(Frank Lloyd Wright)【110 自學】

(A)23.1952 年丹麥 Fritz Hansen 家具設計公司生產由北歐的現代主義之父、丹麥功能主義的倡導人雅可森(Arne Jacobsen)所設計的螞蟻椅(Ant Chair)，該椅銷售超過上百萬張，代表著北歐設計；則下列哪張為螞蟻椅(Ant Chair)？



【110 自學】

(C)24.知名西班牙建築師高第(Antoni Gaudi)，其作品展現出許多誇張的線條，看似不對稱的造形美學，如圖的聖家堂是他重要的代表性作品之一。高第的建築作品常被歸納於哪個風格？



(A)國際主義風格 (B)希臘風格 (C)新藝術風格 (D)超現實主義風格【107 自學】

(B)25.羅伯特·范圖利 (Robert Venturi) 曾說過：「少即是煩」(less is bore)，這樣的聲明是在貶低哪一種主義風格？

(A)新藝術風格 (B)現代主義 (C)後現代主義 (D)巴洛克風格【106 自學】

(D)26.如圖為哪一位建築師的作品？



(A)柯比意(Le Corbusier) (B)佛斯特(Norman Foster) (C)凡德洛(Mies van der Rohe) (D)哈蒂(Zaha Hadid)【105 自學】

(D)27.如圖，1959 年採用玻璃纖維設計出具有雕塑般美感蛋形椅，並且直接引發 60 年代設計新風格的北歐設計師為：



(A)韋格納(Hans J Wegner) (B)馬姆斯坦(Carl Malmsten) (C)阿爾托(Alvar Aalto) (D)雅各森(Arne Jacobsen)【104 自學】

(B)28.老師這禮拜要考近代設計史的內容，請問學生要從哪一設計時期開始準備才是為近代設計史的開端？

(A)浪漫主義 (B)美術工藝運動 (C)新藝術運動 (D)巴洛克

(B)29.有關英國水晶宮的敘述，下列何者正確？

(A)為一車站建築 (B)設計者為帕克斯頓(Joseph Paxton) (C)完成於二十世紀初 (D)由於使用大量生產的構件與系統化的組立，因此在二個月內就完工

(A)30.代表臺灣年度設計的最高榮譽國家設計獎，於 2009 年改稱為「金點設計獎」，其英文名稱是：

(A)Golden Pin Design Award (B)Golden Dot Award (C)Golden Point Design Award (D)Golden Design Award

【解析】臺灣創意設計中心舉辦的國際創意設計大賽，於 2009 年將其「國家設計獎」改稱為「金點設計獎」Golden Pin Design Award，代表臺灣年度設計最高榮譽。

(D)31.關於中國夏、商、周時期的造形文化，下列敘述何者不正確？

(A)獸面紋常出現於青銅器上 (B)在紋飾的表現上不限於動物圖案 (C)已有陶器、玉石所製成的器物 (D)鐵製農具已普遍使用於耕作上【104 統測】

【解析】鐵製農具普遍使用於耕作上是在春秋戰國時期之後。

(C)32.下列對法國新藝術平面設計大師阿爾豐斯·穆夏(Alphonse Mucha)的敘述何者為非？

(A)出生於捷克莫拉維亞地方，近三十歲至巴黎發展 (B)設計圖面避免直線，常以植物紋樣曲線形為中心 (C)運用消點透視呈現海報深度，避免色彩炫麗誇張 (D)設計具高度統一性，形象裝飾字體為新藝術典型【98 自學】

(A)33.對於十九世紀末法國新藝術設計師羅特列克(Henri de Toulouse-Lautrec)的敘述何者正確？

(A)設計海報的色彩往往是平塗的，不強調層次與立體 (B)海報內容主要描繪場景，為南法馬賽港與普羅旺斯 (C)為多產設計師，一生設計的彩色石版海報超過萬張 (D)其系列海報中，最讓人記憶深刻是《藍曬圖》系列【111 自學】

(D)34.關於德國包浩斯(Bauhaus)的敘述，下列何者正確？

(A)是一所歐洲重要的法學院 (B)直接受到文藝復興的影響 (C)首任校長是蒙德里安(Piet Mondrian) (D)其興衰榮敗與威瑪共和國是同步的【106 自學】

(C)35.下列有關「近代設計發展」(由古至今)之敘述，何者不正確？

(A)觀念上，由專業整合、專業分工，至軟硬體整合 (B)教育上，由師徒制、學院制，至全球菁英制 (C)定義上，由技術面、文化面至計畫面 (D)對象上，由個體、族群，至全球同質族群【96 二技統測】

【解析】設計發展至今依然是注重在技術面，而非文化或計畫等理論面。

(B)36.下列那一城市在 2010 年舉辦世界博覽會？

(A)東京 (B)上海 (C)倫敦 (D)紐約【99 二技】

(C)37.下列有關德國工作聯盟理念與影響之敘述，何者為非？

(A)主張標準化、規格化之機械大量生產 (B)強調機械化的產品也可達手工藝的美感 (C)以手工代替機械大量生產

所留下的不良產品 (D)對日後「包浩斯」有直接影響

(A)38.產業的發展從 OEM 進入到 ODM 的過程中，必需加入下列哪些專業？

(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【105 統測】

(A)39.有關後現代主義建築設計的敘述，下列何者正確？

(A)後現代主義比較常利用古典風格、歷史風格，來改造現代主義與國際主義設計 (B)主要的倡導者為美國建築師蘇利文(LouisHenriSullivan) (C)後現代主義設計中，常見將新藝術曲線風格更誇張的應用在建築表現的外觀中 (D)拒絕國際主義建築發展的設計語彙【110 自學】

【解析】夏商周以青銅器聞名，鐵器則於春秋戰國開始盛行，到秦漢時期正式進入鐵器時代。

(A)40.有關臺灣重要的建築與設計師，下列配對何者正確？

(A)臺南美術館二館：坂茂(Shigeru Ban) (B)蘭陽美術館：姚開陽 (C)臺灣大學社會科學院：安藤忠雄(Tadao Ando) (D)國立公共資訊圖書館：伊東豊雄(Toyo Ito)【111 全國教甄】