

國立新竹高工室內空間設計科 114 學年度第一學期 設計概論 第一次期中評量試題

班級：

姓名：

座號：

一、選擇題（每題 2.5 分，共 100 分）

- () 1.下列有關於「設計」的相關敘述，何者有誤？
(A)設計這一詞包括了我們周圍的所有物品 (B)設計可為生活加值，讓生活條件更美好 (C)設計包容了人雙手所創造出來的所有物品 (D)設計可以取代藝術，是目前全世界的主流
- () 2.日文中的「意匠」，與下列何者的意思較為接近？
(A)工匠 (B)設計 (C)工藝 (D)美學
- () 3.關於設計的敘述，下列何者不正確？
(A)工業革命為影響近代設計發展的主要力量 (B)人類設計活動源於舊時器時代，與造形活動同步 (C)設計創作不需要依照人類的生活需求或方式來解決問題 (D)設計產品也能與藝術作品一樣，充滿哲學與情感訴求
- () 4.根據日本建築評論家川添登的著作《何謂設計》一書中，世界是由人、自然及社會所組成，若以設計做為媒介，請問下列敘述何者有誤？
(A)視覺傳達設計是做為人與社會之間溝通的媒介 (B)空間設計是自然與社會的媒介 (C)產品設計是人與自然的媒介 (D)空間設計是人與自然的媒介
- () 5.請問下列何者較不屬於產品設計領域的範圍內？
(A)工業設計 (B)生活用品設計 (C)家具設計 (D)插畫設計
- () 6.下列有關數位媒體設計（Digitalmediadesign）的相關述敘，何者有誤？
(A)數位媒體設計與時間有關，例如動畫影片是需要一秒數格的張數，才能形成一串連續性的畫面 (B)數位媒體設計包含了視覺與聽覺的刺激，亦加入人機互動的操作 (C)網站設計（Webdesign）不屬於數位媒體設計的範圍中 (D)現今企業行銷、教育訓練或各種公共導覽的主要呈現方式，大多是在數位媒體表現為主
- () 7.下列何者不包括在時尚設計（Fashiondesign）的範圍內？
(A)品牌設計（Brandingdesign） (B)珠寶設計（Jewelrydesign） (C)服裝設計（Costumedesign） (D)紋身（Tattooing）
- () 8.下列何者不是設計的客體？
(A)iPad 的雜誌廣告 (B)iPad 的產品概念 (C)iPad 的軟體介面 (D)iPad 的展場燈光
- () 9.下列何者是設計的主體？
(A)一首流行音樂 (B)創作者 (C)一支手機 (D)一棟大樓
- () 10.下列哪一種智慧財產權法條不需經過申請，只要完成就受到法律的保護？
(A)商標權 (B)專利權 (C)著作權 (D)原住民族傳統智慧創作保護條例
- () 11.請問專利法條中，「設計專利」的保護期為幾年？
(A)10 年 (B)20 年 (C)15 年 (D)30 年
- () 12.一件傑出優秀的設計作品，往往可以從中發現設計者的特質，然不包括下列哪一項特質？
(A)巧思 (B)學歷 (C)技巧 (D)才華
- () 13.設計師阿克為 A 設計公司全職員工，近日阿克在公司完成了一組圖像設計的作品，該圖像設計並未進行額外的著作權人特別約定，阿克與這組圖像設計的智慧財產權關係敘述，下列何者正確？
(A)A 公司為阿克的主要聘任雇主，因此，這組圖像設計的人格權理當為 A 公司所有 (B)阿克為圖像設計的主要創作者，因此，阿克有權決定該組圖像設計要如何進行銷售，並取得合理利潤 (C)該組圖像設計在智慧財產權的規範中，阿克向 A 公司進行一次性的銷售，A 公司無法重複銷售該組圖像 (D)在智財權的規範下，A 公司為該組圖像設計的智慧財產權擁有者，阿克無法決定圖像設計的銷售模式
- () 14.有關亞里斯多德（Aristotle）提出的四因說，以建造房屋為例，下列何者配對有誤？
(A)使用磚瓦建造-質料因 (B)設計藍圖-形式因 (C)保障財物安全-動力因 (D)保障人身安全-目的因
- () 15.曾提出：「形式追隨機能」（Form follows function）為何人？
(A)法蘭克· 洛伊· 萊特（Frank Lloyd Wright） (B)蘇利文（Louis Henri Sullivan） (C)亞里斯多德（Aristotle） (D)菲利普· 史塔克（Philippe Starck）
- () 16.心理學家馬斯洛（Abraham Maslow）主張人類對生活的需求優先順序，下列何者正確？
(A)安全需求 > 生理需求 > 社會需求 > 尊重認同 > 自我實現
(B)安全需求 > 生理需求 > 社會需求 > 自我實現 > 尊重認同
(C)生理需求 > 安全需求 > 社會需求 > 自我實現 > 尊重認同
(D)生理需求 > 安全需求 > 社會需求 > 尊重認同 > 自我實現
- () 17.請問哪一個國家於 1908 年設計量產福特 T 型汽車，使汽車走入平民百姓的生活中，亦是製造車輛的第一大國？
(A)英國 (B)德國 (C)日本 (D)美國
- () 18.織品與包裝紙常用的四方連續，主要是利用下列何種美的形式原理？

(A)比例 (B)反覆 (C)放射 (D)漸變

()19.下列何者是調和數列？

(A)2、4、6、8

(B)2、4、8、16

(C)2、3、5、8

(D)1、1/2、1/3、1/4

()20.根據美國史丹佛大學設計學院 (Stanford d.School) 所提倡的設計思考階段，其順序應為？

(A)需求定義 (Define) → 同理心 (Empathize) → 創意發想 (Ideate) → 實際測試 (Test) → 製作原型 (Prototype)

(B)同理心 (Empathize) → 需求定義 (Define) → 創意發想 (Ideate) → 製作原型 (Prototype) → 實際測試 (Test)

(C)需求定義 (Define) → 同理心 (Empathize) → 創意發想 (Ideate) → 實際測試 → 製作原型 (Prototype) (Test)

(D)同理心 (Empathize) → 創意發想 (Ideate) → 需求定義 (Define) → 實際測試 (Test) → 製作原型 (Prototype)

()21.下列有關明箱法 (Glass-box) 及暗箱法 (Black-box) 的相關敘述，何者有誤？

(A)明箱法如同一個透明玻璃箱，在思考的過程中皆可清楚被他人檢視 (B)導向性思考法及歸納分析法皆屬於暗箱法的方法 (C)暗箱法是指創作者的腦內思考過程如同黑盒子般神秘，過程旁人無從得知 (D)腦力激盪法、聯想法、5W2H 法皆屬於暗箱法的方法

()22.典範思維設計的階段順序，下列敘述何者正確？

(A)評估選擇方案 → 收集資料 → 確定任務 → 構思發想 → 執行方案

(B)確定任務 → 收集資料 → 構思發想 → 評估選擇方案 → 執行方案

(C)構思發想 → 收集資料 → 確定任務 → 執行方案 → 評估選擇方案

(D)收集資料 → 確定任務 → 構思發想 → 執行方案 → 評估選擇方案

()23.關於設計的象徵與寓意，下列敘述何者不正確？

(A)圖像 (Icon)、符號 (Index)、象徵 (Symbol) 為消費者對符號理解的三種層次 (B)透過符號傳達訊息，最容易達到溝通的效果 (C)符號需經過學習，才能理解其所代表的意義 (D)以廣告影片為例，圖像是一種符號，但是聲音、音效與配樂並不是符號

()24.符號學在設計傳達中為重要工具之一，下列何者為索緒爾 (Ferdinand de Saussure) 所敘述的二種符號關係？

(A)符徵、符旨 (B)圖號、象徵 (C)邏輯、創造 (D)象徵、指示

()25.有設計界奧斯卡美名國際性設計大獎是為

(A)德國 iF 設計獎 (B)德國紅點設計獎 (C)日本 G-Mark 設計獎 (D)新一代設計

()26.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」，那麼符號的內在精神象徵含意是？

(A)自己怎麼想都可以/符意 (B)一個紅色的圖案/符號 (C)圓圈圈與一條斜線/符咒 (D)不要再前進了/符旨

()27.視覺傳達的敘述中，下列何者正確？

(A)包含聽覺與觸覺 (B)可透過語言、書寫傳達 (C)印刷術的發明是言詞傳達主要的原動力 (D)以上皆是

()28.小櫻跟阿公解釋他正在進行設計的專業學習，說明設計跟藝術有什麼不同，下列有關設計定義的敘述何者不正確？

(A)設計需要有具體的創作目的，常具有實用的價值，所以設計領域又以二次元、三次元、四次元進行分類 (B)設計領域中常需考慮目標市場、使用受眾、可行性等關係，因此設計需學習滿足市場需求或是解決問題 (C)設計創意的執行具有較高強度的主觀性表達，且可以引導出藝術的風格，後現代主義設計就影響到普普藝術的發展 (D)設計的學習仍要注重藝術的美學，因為詮釋事物的時候，設計與藝術領域仍會相互借用其各自觀點

()29.下列何種設計被稱為「無聲的推銷員」？

(A)包裝設計 (B)景觀設計 (C)動畫設計 (D)室內設計

()30.有關設計過程的「心—物」關係，下列敘述何者最不正確？

(A)「物」是指設計本身內在所賦予的本質 (B)「物」是指「形而下」的層次 (C)「心」是指設計的主體 (D)「心」是指設計的理念

()31.當設計師創造出來的設計被視為一種無形的資產，透過具法律效益的登記能有效的保護相關的創意財，下列何者為其法律上的名稱？

(A)設計所有權 (B)創意表達權 (C)創意銷售權 (D)智慧財產權

()32.一般商標旁會加註英文字母 TM、R 或 C，其意義何者為正確？

(A)C 是指著作版權所有，有出版的權利 (B)TM 是指臺灣製造 (C)R 是指擁有權所有 (D)以上皆是

()33.下列何者是馬斯洛 (Maslow) 所提出「人類需求層次」中的最高階層次？

(A)生理的層次 (B)安全的層次 (C)自我發展實現的層次 (D)社會歸屬感的層次

()34.設計的機能條件可以分為：物理機能、生理機能、心理機能下列何者為設計的「心理機能」？

(A)不同年齡的色彩嗜好 (B)座椅的高矮考量 (C)字體大小易讀性 (D)建築之耐震度

()35.某山區的小村莊將針對一年一度的慶典，委託某設計公司團隊協助進行商品設計，設計公司團隊將透過創意發想的過程，凝聚出可以發展的共識與方向，下列各種創意發想的操作敘述何者正確？

(A)腦力激盪法—讓設計公司團隊成員針對該村莊的各種特徵與特色提出意見與構想 (B)問卷調查法—設計公司團隊成員走訪該村莊，針對耆老與居民透過觀察整理出脈絡 (C)歸納分析法—又稱為暗箱法，主要將各種天馬行

空的想法透過 5W2H 法進行整理 (D)明箱法－是一種水平思考的方式，著重在聯想與創造力的整合，能透明與深入進行分析

- ()36.自行車選手的帽子設計長而尾尖的造形是為了
(A)外形的美化 (B)選手需要 (C)代表標誌 (D)機能的要求
- ()37.下列何者不屬於美的形式原理？
(A)對比 (B)統一 (C)調和 (D)形狀
- ()38.「設計的目的」下列何者敘述不正確？
(A)設計主要的目的為滿足生活機能的需求。包括符合物理、生理和心理層面機能 (B)設計往往能自覺或不自覺地反映著時代的特徵和人們的精神需求 (C)設計會因應產品的生命週期、市場的競爭和人們求新、求變的需求 (D)設計只是滿足設計師個人的慾望及達到表現自我的需求
- ()39.《紀念碑谷》是 ustwogames 開發的一款解謎類手機遊戲，其音效和畫面設計相輔相成讓人歎為觀止。通過探索隱藏小路、利用錯覺以及擊敗神祕的烏鴉人來幫助沉默公主艾達走出紀念碑迷陣。請問以此類多媒體設計，一般運用最多的是哪一種知覺錯視法？
(A)視錯覺 (B)聽錯覺 (C)嗅錯覺 (D)心錯覺
- ()40.下列哪個圖像為 2020 東京奧運會的視覺形象設計？

