

# 新北市立光復高級中學 105 學年度第二學期高中部期末考查題

共 2 頁・第 1 頁 使用答案卡：■是 □否 使用答案卷：□是 ■否 班級：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_ 座號：\_\_\_\_\_

考試科目	創意潛能開發	使用班級	306	考試範圍	Ch4~Ch5	備註說明		得 分	
------	--------	------	-----	------	---------	------	--	--------	--

## 一、選擇題（50 題，每題 2 分，共 100 分）請將答案畫在答案卡上

- 下列何者非八大藝術之一？ (A)文學 (B)舞蹈 (C)電影 (D)電玩。
- 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。
- 科技時代的來臨，深深的影響了傳統工藝這樣的傳統產業，造成它很大的衝擊與改變，使得工藝不得不轉型，往哪個領域發展？ (A)包裝設計 (B)展示設計 (C)工業設計 (D)都市設計。
- 主要在協助與建立學生的設計認知，熟悉設計對象、生產分工和知識理論系統，以掌握設計的整體理論與知識架構。此一科目指的是 (A)設計與生活 (B)造形原理 (C)數位設計 (D)設計概論。
- 近幾年臺灣許多大學紛紛成立一些新領域的科系，其中不包含下列何者？ (A)數位內容設計學系 (B)媒體傳達設計學系 (C)資訊模擬與設計學系 (D)美術印刷系。
- 下列何者非藝術設計之一？ (A)商業設計 (B)程式設計 (C)室內設計 (D)景觀設計。
- 視覺傳達設計所完成的目的，不包含下列何者？ (A)誇大 (B)溝通 (C)說服 (D)表達。
- 下列何種領域不是設計師關切的範圍？ (A)風格變化 (B)消費市場 (C)文化趨勢 (D)測量施工。
- 一種讓人看不懂的廣告，引發人們的好奇心，愈看不懂，就愈想看懂，以逆向操作來達到目的。這種廣告稱為 (A)意識形態廣告 (B)藝術形態廣告 (C)裝置形態廣告 (D)名人形態廣告。
- 專指生活上各種用品的設計與生產，面對日常生活的器具需求，或是特定用途的物件，這是指 (A)未來設計 (B)空間設計 (C)產品設計 (D)媒體設計。
- 設計目的是以人為本的製造過程，不論空間的尺寸與規劃。這常常是指 (A)未來設計 (B)空間設計 (C)產品設計 (D)媒體設計。
- 在 CIS 的基本系統中，具附屬要素機能，可增加平面設計的展開運用，強化企業形象的是 (A)企業標誌 (B)企業標準色 (C)企業標準字 (D)象徵圖案。
- 面對新世代的生活與思考模式，設計產業的發展也必須有所調整，但不包含下列何者？ (A)設計技術 (B)設計思考 (C)設計管理 (D)設計比賽。
- 設計在電腦科技發展的影響與衝擊下，電腦所形成的角色，不包含下列何者？ (A)電腦作為取代創意發想的工具 (B)將電腦作為繪圖表現工具 (C)電腦作為管理工具 (D)電腦作為溝通工具。
- 下列何者非臺灣文化工業輸出的公司或集團之一？ (A)法藍瓷 (B)無印良品 MUJI (C)優人神鼓 (D)雲門舞集。
- 下列何者非傳統行銷概念的 4P？ (A)產品 (Product) (B)促銷 (Promotion) (C)價格 (Price) (D)大眾 (Population)。
- 在「全球化」的特色下，企業常將製造業轉移到哪些國家？ (A)勞力成本低廉的國家 (B)土地成本高的國家 (C)高度開發的國家 (D)高科技發展的國家。
- 後現代主義的設計特色中，下列何者不包含其中？ (A)講求差異性 (B)講求趣味性 (C)講求標準規格化 (D)講求機能隨形。
- 大多數的設計公司都逐漸跟著臺灣產業轉型，其轉型的發展順序為 (A)OEM→ODM→OBM (B)OEM→OBM→ODM (C)OBM→OEM→ODM (D)OBM→ODM→OEM。
- 數位設計實務中常透過許多方式表達創意及內容，下列何者逐漸被淘汰？ (A)幻燈機、幻燈片 (B)數位 3D 呈現 (C)虛擬實境 (D)動態影像媒體。
- 「資訊社會」是以下列何者為主導？ (A)製造業與勞動力 (B)服務業與知識力 (C)資訊業與勞動力 (D)商業貿易與創造力。
- 設計面對企業品牌化趨勢，可運用的內容不包含下列何者？ (A)企業識別系統規劃 (B)企業形象文化塑造 (C)企業空間改造體驗 (D)企業員工個人資料。
- 設計產業的主要特性為 (A)混沌理論知識、歷史知識產業 (B)陳述性知識、人類知識產業 (C)綜合技術知識、人文知識產業 (D)敘述性知識、自然知識產業。
- 義大利 ALESSI 公司的設計模式，是屬於下列哪一種公司？ (A)設計部門附屬於大企業組織架構下 (B)設計部門獨立於企業之中 (C)獨立型設計公司或設計工作室 (D)跨國之國營設計公司。
- 設計者在進行設計前，對於消費市場的分析是必要的，但可不必考慮下列何者？ (A)消費者心理 (B)消費者行為 (C)消費者身分字號 (D)消費者價值觀。
- 關於當代設計研究領域，在「設計與環保議題領域」中，不包含下列何者？ (A)材料 (B)省能 (C)樂活 (D)瑜珈。

# 新北市立光復高級中學 105 學年度第二學期高中部期末考查題

共 2 頁・第 2 頁 使用答案卡：■是 □否 使用答案卷：□是 ■否 班級：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_ 座號：\_\_\_\_\_

考試科目	創意潛能開發	使用班級	306	考試範圍	Ch4~Ch5	備註說明		得 分	
------	--------	------	-----	------	---------	------	--	--------	--

27. 現今設計作品不再只是單一作品，而是具有作品背後的意義，但其中並不包含下列何者？ (A)對現實簡單的反映 (B)創作者真實的意圖 (C)作品銷售的價格 (D)深層的價值與意識觀念。
28. 為提升設計專業者間共同信念與認知，設計專業者必須有所作為，但不包含下列何者？ (A)做好理財投資與管理 (B)有計畫淘汰不合時宜的設計觀念 (C)學習新的繪圖工具 (D)分享及吸收設計創新所需知識。
29. 下列哪一家公司的分類屬性明顯與其他不同？ (A)WORKING HOUSE (B)MUJI (C)IKEA (D)NOKIA。
30. 設計的內涵是文化、文學、哲學、藝術……的一種集合，形成具有精神意涵的設計。此種設計是屬於 (A)理性的設計 (B)感性的設計 (C)邏輯的設計 (D)條件的設計。
31. 設計為一門專業科目，在形塑深入基本意涵和理念時，其中並不包含下列何者？ (A)設計哲理 (B)設計研究 (C)設計典範 (D)設計代工。
32. 訓練創意的方式有很多，每個人的能力特質多少會有不足的地方，下列何種方法對創意沒有太大的幫助？ (A)增加注意力 (B)固執應付 (C)提升觀察力 (D)培養獨立思考的能力。
33. 創意除了講求智力的發展，更需加入何者，以把創造能力發揮到淋漓盡致？ (A)情緒商數 (B)反覆能力 (C)記憶能力 (D)語言能力。
34. 要成為一位成功多元的設計師，應該需要 (A)鑽研於單一設計領域 (B)勿聽信他人意見 (C)嚴格遵守設計條文 (D)更多跨領域的觀念。
35. 關於「文化」的敘述，下列何者較不適切？ (A)文化具有傳承性 (B)文化常用以解釋社會各種現象的整體意涵 (C)文化是影響社會與個人的重要力量 (D)文化內容與定義是少樣單一，恆久不變的。
36. 最常出現在「廣告媒體」中的設計思維的方法是哪一項？ (A)功能設計 (B)敘事設計 (C)典範設計 (D)行為設計。
37. 臺灣創意設計中心協助企業升級轉型，建立自有品牌，推動臺灣設計競賽，這是為哪一件事情而做？ (A)舉辦設計展 (B)永續發展 (C)方便好用 (D)提高產品附加價值。
38. 以下何者不是設計與心理議題的領域？ (A)品牌形象 (B)權力 (C)感性工學 (D)使用性。
39. 以下哪一項不屬於視覺傳達設計領域的範圍？ (A)包裝設計 (B)座椅設計 (C)廣告設計 (D)企業識別設計。
40. 現今的設計思潮不斷的受到時代潮流的影響，其中影響設計最深刻的是哪一項因素？ (A)審美觀 (B)價格定位 (C)電腦科技 (D)色彩的潮流。
41. 在進行設計案之前，設計工作者必須了解消費者心理、行為與價值觀等因素，並以何人為導向，發展設計產品？ (A)創作者 (B)使用者 (C)施工者 (D)設計者。
42. 產品設計是屬於幾次元？ (A)一 (B)二 (C)三 (D)四。
43. 從學校中哪一項變化，就可以洞悉社會上所流行與熱門的設計類別是什麼？ (A)科系名稱的轉變 (B)比賽項目 (C)制服設計 (D)學校的公共藝術。
44. 企業識別系統包括三個要素，廣告口號或精神標語是屬於哪一項？ (A)MI：理念識別 (B)BI：活動識別 (C)CI：行銷識別 (D)VI：視覺識別。
45. 成功的設計作品，解決其中一個問題，更造就另一種機能，這是屬於哪一種設計？ (A)多重的功能性 (B)獨一無二的設計 (C)沒有附加價值的設計 (D)單一個體的機能性。
46. 目前設計專業分科可分為六大類，但其中不包含下列何者？ (A)空間設計 (B)印刷電路板設計 (C)流行時尚設計 (D)多媒體時間設計。
47. 國際性的主要設計競賽，有世界三大設計獎項，並不包括 (A)德國 Red Dot (B)萬國博覽會 (C)美國 IDEA 設計獎 (D)德國漢諾威 iF 設計獎。
48. 如果設計思考是一種實用藝術，那麼圖形符號的設計，哪一項是不正確的？ (A)越易了解越好 (B)造形簡潔單純 (C)具有美感和實用價值 (D)寫實逼真的詮釋。
49. 目前設計工作方式逐漸從傳統手工創作的方式轉向為 (A)精緻手工 (B)數位創作 (C)代工代畫 (D)類比創作。
50. 良好且具有創意的設計，往往可以從何者中引發？ (A)抄襲 (B)構思 (C)憑空想像 (D)隨手繪製。