

107 年 四技二專

統一入學測驗

設計概論

(本試題答案係統一入學測驗中心公布之標準答案)

◈ 試題分析 ◈

一、命題焦點

1. 設計概論試題共 17 題，由下方「配分比例表」分析得知，以課程內容來分析每章均有題目出現，合計第 1 章 4 題、第 2 章 7 題、第 3 章 2 題、第 4 章 2 題、第 5 章 1 題、第 6 章 1 題，今年只有第 10 題選出「妮姬·聖法爾 (Niki de Saint Phalle) 的作品」偏向時事題，第 2 題為課程的補充說明，故有高達 15 題為完全命中，【設計概論總複習】皆能找到相關答案。
2. 綜觀本次設計概論試題的難易度，難易比為「難：中：中偏易：易=0：1：2：14」，本次全數 17 題皆可從各版本課本找到答案，為近年專一考題最簡單的一屆，考題簡單多數學生容易掌握，考題中沒有出現太難考題，故學生作答後普遍反應「設計概論考題偏簡單」。
3. 本次的試題屬於課本內容「背誦知識」共 16 題，屬於課程內容「延伸思考」知識共 1 題，「延伸思考」題為第 10 題選出「妮姬·聖法爾 (Niki de Saint Phalle) 的作品」亦可在其他版本課本找到其作品訊息，故準備設計概論考科時應著重課本知識的通熟瞭解，準備上亦可多涉獵不同版本的設計概論相關知識。
4. 分析本屆試題中有 6 題屬於「設計史」的試題，如第 2 題為美國「反文化運動」代表年代題型、第 4 題為現代主義時期的設計概念題型、第 5 題仿生設計題型、第 12 題為流線型風格題型、第 13 題與第 15 題皆屬於新藝術風格題型，故廣義來說今年設計史相關題型共命中 6 題，雖較去年考題少 2 題但仍屬於高頻率出題的單元，同學未來應多加強對於「設計史」的準備。
5. 分析本屆試題中有 5 題屬於「設計常見專有名詞與競賽相關資訊」的試題，分別為第 5 題「仿生設計」、第 11 題「通用設計」、第 14 題「綠建築」，競賽相關資訊為第 1 題「IDEA」競賽、第 9 題「時報金犢獎」競賽，故廣

義來說今年此方向的題型共命中 5 題，與去年出題頻率相同，同學未來應多加強對於「設計常見專有名詞與競賽相關資訊」的認知。

6. 本次配分最多的章節落於第二章設計原理共有 7 題，尤其是 2-1 描述設計的發生共考出 6 題最多，其次為第 1 章發現設計單元共考出 4 題，2 個章節的知識概念涵蓋了 11 題，這兩章節皆屬於設計人應具備的基本知識與原理，考生未來應多強化基本觀念的認知。

二、配分比例表

		題數
第 1 章 發現設計	1-1 從構思計畫中發現設計	2
第 2 章 設計原理	2-1 描述設計的發生	6
	2-2 分析設計的原理及方法	1
第 3 章 設計及環境	3-1 實質環境中的人工與自然-設計、環境與生態	1
	3-2 設計現象中的主體及對象	1
第 4 章 設計與創意的相關技術	4-3 設計品牌、競賽與展覽活動	2
第 5 章 設計的職場行業	5-2 設計專業特色	1
第 6 章 設計的知識體系	6-3 設計知識的思考與關聯	1
	合計	17

◻ 試題內容 ◻

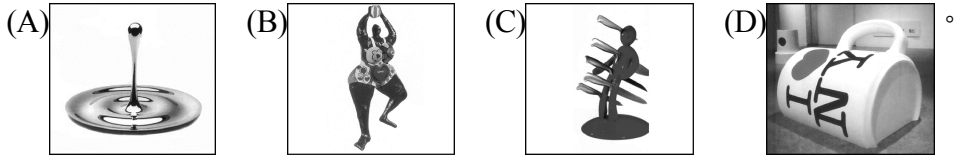
每題 2 分，共 34 分

- _____ 1. 由美國工業設計協會和商業週刊 (Business Week) 聯合舉辦的國際知名設計競賽為何? (A)iF (B)Red Dot (C)IDEA (D)G-Mark。
設計與創意的相關技術
- _____ 2. 美國「反文化運動」代表一種以反戰、反主流文化為特徵的價值觀和生活方式，發生在西元哪一年代? (A)六十年代 (B)七十年代 (C)八十年代 (D)九十年代。
設計原理
- _____ 3. 下列何者為美國設計理論家維克多·巴巴納克 (Victor Papanek) 有關綠色設計的著作? (A)為綠色世界而設計 (B)為真實世界而設計 (C)為地球世界而設計 (D)為美好世界而設計。
發現設計
- _____ 4. 下列何者屬於現代主義時期的設計概念? (A)感性工學 (Kansei Engineering) (B)使用者導向 (User-oriented) (C)形隨趣味 (Form Follows Fun) (D)少即是多 (Less is More)。
設計原理
- _____ 5. 仿效人體骨骼曲線的椅子是下列何種設計手法? (A)仿生設計 (B)綠色設計 (C)隱喻設計 (D)文創設計。
設計原理
- _____ 6. 包括造形、色彩、質感、構成、平面及立體等方面的訓練課程稱為: (A)基本設計 (B)機構設計 (C)服務設計 (D)永續設計。
發現設計
- _____ 7. 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。
設計的職場行業
- _____ 8. 下列哪一位提倡水平思考法 (Lateral Thinking)? (A)亞力克斯·奧斯本 (Alex Osborn) (B)彼得·杜拉克 (Peter Drucker) (C)愛德華·波諾 (Edward de Bono) (D)華特·格羅畢斯 (Walter Gropius)。
設計原理
- _____ 9. 由民間推動、創辦至今已 20 餘屆，成為華人社會中重要的學生廣告創意競賽項目是: (A)新一代設計展 (B)金點設計獎 (C)時報金犢獎 (D)臺灣國際學生創意設計大賽。
設計與創意的相關技術

A

1.(C) 2.(A) 3.(B) 4.(D) 5.(A) 6.(A) 7.(D) 8.(C) 9.(C)

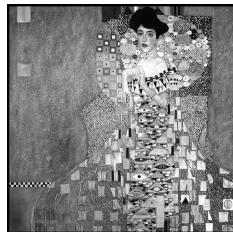
_____ 10. 妮姬·聖法爾 (Niki de Saint Phalle) 的作品中充滿戲劇性變化的色彩，直觀、勇於表達個人觀點，下列何者是她的作品？ 設計的知識體系



_____ 11. 有關「通用設計」的敘述，下列何者不正確？ (A)對人體及環境不會造成傷害 (B)簡易與直覺使用 (C)公平的使用 (D)專為年長者的體貼設計。 設計及環境

_____ 12. 下列何者是流線型風格的代表人物，此人藉由促進產品銷售的設計能力，成為時代雜誌封面人物？ (A)英國設計師威廉·莫里斯 (William Morris) (B)法國設計師飛利浦·史塔克 (Philippe Starck) (C)義大利設計師索薩斯 (Ettore Sottsass) (D)美國設計師雷蒙·洛威 (Raymond Loewy)。 設計原理

_____ 13. 如附圖克林姆特 (Klimt, G.) 的「艾蒂兒肖像」 (Portrait of Adele Bloch-Bauer I) 是屬於下列何種風格的作品？ (A)新藝術風格 (B)流線型風格 (C)裝飾藝術 (D)美術工藝運動。 設計原理



_____ 14. 有關「綠建築」設計指標的內容，下列何者不正確？ (A)省水器材 (B)通風節能 (C)生物單一化 (D)再生建材利用。 設計及環境

_____ 15. 有關「新藝術運動」的敘述，下列何者不正確？ (A)發生在十九世紀初 (B)強烈的植物線條和捲曲風格 (C)慕夏 (Mucha, A.)、羅特列克 (Toulouse-Lautrec) 之作品具代表性 (D)法國建築師葛立瑪 (Guimard, H.) 為地下鐵設計的出口造形具代表性。 設計原理

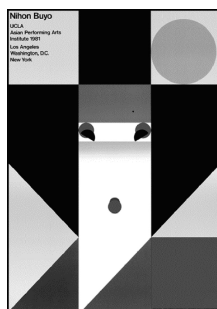
A 10.(B) 11.(D) 12.(D) 13.(A) 14.(C) 15.(A)

- _____ 16. 根據設計過程的「心—物」關係，有關臺北 101 大樓之設計，下列敘述何者正確？ (A)貝聿銘是該建築的設計者 (B)其設計的「主體—心」，是指建物本身 (C)多節式建築外觀，是設計「客體—物」的表現 (D)節節高升、花開富貴，是針對其設計一種「形而下」的說法。

發現設計

- _____ 17. 附圖為日本設計師田中一光（Ikko Tanaka）所設計的海報「日本舞蹈」，主要利用下列何種表現手法？ (A)點描 (B)構成 (C)具體描繪 (D)圖地反轉。

發現設計



A

16.(C) 17.(B)

休息一下！看我一眼，茅塞頓開

1. 美國 IDEA 設計獎為美國工業設計優秀獎始於 1979 年，由美國商業週刊（Business Week）與美國工業設計協會 IDSA（Industrial Designers Society of America）聯合舉辦的國際知名競賽，主要是頒發給已發售的創新產品為主。
2. 1960 年代美國興起迷幻反叛的幻覺藝術和搖滾風潮，美國嬉皮運動和搖滾唱片結合所發展的幻覺式設計風格，表現在許多地下運動海報與搖滾唱片封套上，形成當時極有特色的青年視覺文化。
3. 1960 年代，美國設計理論家維克多·巴巴納克（Victor Papanek）曾出版「**為真實世界而設計（Design for the real world）**」一書，強調「設計應該認真考慮有限地球資源的使用，為保護地球的環境而服務」。
4. 少即是多（Less is more）是由密斯·凡德羅（Ludwig Mies Van der Rohe）所提出，認為**多餘的裝飾將破壞設計美感**，堅持「少即是多」的標準，成就「國際主義樣式」的核心價值，符合現代主義時期的設計概念。ABC 皆偏向後現代多元文化風潮的設計概念。
5. 「仿生設計」就是向生物學習、模仿而得到有助於人類取得啟示，仿造各種生物的優點以用在科學技術的創造或改進。本題仿效人體骨骼曲線以作為椅子設計即為仿生設計。
6. 基本設計訓練課程是由形態、色彩、質感與構成等相關內容所組成的綜合訓練，包含平面與立體等強調整體美感的創作形式。
7. 臺灣產業轉型的順序的三進程分別為 OEM→ODM→OBM。OEM 為臺灣早期的廠商只賺取代工利潤，並沒有接觸到行銷的部分，所承擔是業主不給予訂單的風險。ODM 為廠商除了賺取代工利潤外，另外多賺取了設計的利潤。OBM 為建立自有品牌賺取所有利潤、直接經營市場等，所賺取的利潤是最大的，但是所承擔的風險是整個企業經營的風險。
8. 水平思考法（Lateral Thinking）是由英國創意思維大師愛德華·波諾（Edward de Bono）所提出，曾以水流被堵塞後到處散流的情形來形容水平思考法，透過水流突破固有的模式產生新思維。

9. 「時報廣告設計獎」由中國時報於 1978 年開辦，當時為廣告界最大盛會，後於 1980 年正式更名為「時報廣告金像獎」，金像獎於第 14 屆時，鑒於提升廣告水準及創意根源，教育出發以『初生之犢不畏虎』的精神，於 1992 年針對校園廣告相關學系設立了「時報廣告金犢獎」，成為華人社會中重要的學生廣告創意競賽項目。
10. 妮基·聖法爾（Niki de Saint Phalle，1930~2002）為法國雕塑師、畫家和電影導演，作品中充滿戲劇性變化的色彩，直觀、勇於表達個人觀點。
11. 「通用設計」（Universal Design）又稱為「UD 產品」所設計及生產的每件物品都能在最大的程度上被每個人使用，又名「全方位設計」，與本題(D)專為年長者的體貼設計敘述不合。
12. 1930 年代的美國因產業不景氣造就了流線型風格的興起。美國雷蒙·洛威（Raymond Loewy）把當時的火車頭，設計成流線型的外型帶動流行，藉由促進產品銷售的設計能力，成為時代雜誌封面人物，有美國工業設計之父的美譽。
13. 新藝術時期維也納分離派第一任會長克林姆特（Klimt, G.）的「艾蒂兒肖像」（Portrait of Adele Bloch-Bauer I）作品，喜用黃金來表示拜占庭的奢華，常以小方格作畫，作品中具有象徵性和裝飾性，另一特色為畫中主角大部分都是女人，主題則為「愛」、「性」、「生」與「死」的輪迴宿命。
14. (C)應為生物多樣化指標非生物單一化。
15. (A)新藝術運動起源自西元 1880 年~1910 年，應為 19 世紀末至 20 世紀初的風格。
16. (A)李祖原是該建築的設計者
(B)其設計的「主體-心」，是指建物本身的原始概念或創作動機
(D)節節高升、花開富貴，是針對其設計一種「形而上」的說法
17. 「日本舞蹈」作品是田中一光的海報設計作品，作品受到「構成概念」的影響。構成概念通常會排除對具象事物的描繪，表現純粹與非具象的形態，使用分割、位移、重疊、重複、錯視、反覆等手法處理。