

108 年 四技二專

統一入學測驗

設計概論

(本試題答案係依據統一入學測驗中心於 108 年 5 月 6 日公布之標準答案)

◈ 試題分析 ◈

一、命題焦點

1. 設計概論試題部分共 17 題，由下方「配分比例表」分析得知，每章均有題目出現，合計第 1 章 1 題、第 2 章 4 題、第 3 章 4 題、第 4 章 4 題、第 5 章 3 題、第 6 章 1 題，除了第 49 題為焦點 31 的延伸補充外，有高達 16 題為完全命中，【必勝】設計概論總複習講義皆能找到正確答案。
2. 綜觀本次設計概論試題的難易度，難易比為「難：中偏難：中：中偏易：易 = 0：0：0：1：16」，本次題型全數 17 題皆可從本書或各版本課本中找到答案，為近年來設計概論試題中最簡單的一屆，考題簡單多數學生容易掌握，故學生作答後普遍反應**設計概論考題非常簡單**，但也擔心這樣的試題大家都會，試卷的鑑別度稍差。
3. 本次的試題屬於課本內容「背誦知識」共 16 題，除了第 46 題詢問「關於設計史分析敘述的題型」，延伸思考的考題本屆較少只有 1 題。
4. 分析本屆試題中有 5 題屬於「**設計史**」的試題，如第 34 題詢問「近代設計史源頭的題型」、第 37 題詢問「西方第一個以商業為目的創作海報藝術家的題型」、第 38 題詢問「包浩斯時期的代表作的題型」、第 45 題詢問「包浩斯建築學校教師的題型」、第 46 題詢問「關於設計史分析敘述的題型」，故今年設計史相關題型共 5 題，雖較去年考題少 1 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. 分析本屆試題中共有 4 題屬於「**環境保護**」的試題，分別為第 35 題「**綠色設計 3R 概念試題**」、第 39 題「**綠建築概念試題**」、第 41 題「**資源回收標誌概念試題**」、第 41 題「**正視地球生態的紀錄片概念試題**」，故今年此方向的題型共 4 題，可見「**地球環境的保護**」為上大學前每個同學必須瞭解的知識體系。

6. 分析本屆試題中有 8 題屬於「設計常見專有名詞與競賽相關訊息」的試題，分別為第 40 題「馬斯洛人性的 5 大需求概念試題」、第 42 題「企業識別系統 CIS 概念試題」、第 43 題「虛擬實境 VR 概念試題」、第 44 題「通用設計 7 個原則概念試題」、第 47 題「設計代工 ODM 概念試題」、第 50 題「川添登三領域分類法概念試題」等，競賽相關資訊為第 36 題「四大設計競賽概念試題」、第 48 題「金點設計獎概念試題」競賽，故今年此方向的題型共 8 題，較去年的 5 題多了 3 題，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。
7. 本次配分最多的章節落於第二章設計原理、第三章設計及環境和第四章設計及創意的相關技術皆各有 4 題，尤其是單元中 2-1 描述設計的發生與 3-2 設計現象中的主體及對象各有 4 題命題最多，3 個章節的知識概念涵蓋了 12 題，這三章節皆屬於對設計應有的基本知識與原理，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	1
第 2 章 設計原理	2-1 描述設計的發生	4
第 3 章 設計及環境	3-2 設計現象中的主體及對象	4
第 4 章 設計與創意的相關技術	4-1 抽象思維及操作技藝的關聯性	2
	4-2 設計品牌競賽與展覽活動	2
第 5 章 設計的職場行業	5-1 設計專業的實務及理論	2
	5-2 設計專業特色	1
第 6 章 設計的知識體系	6-2 關聯思考自己心中的設計知識體系	1
	合計	17

◻ 試題內容 ◻

每題 2 分，共 34 分

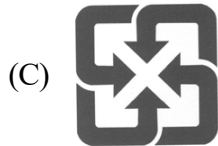
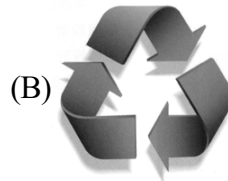
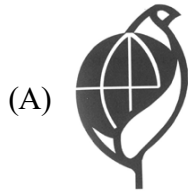
- _____ 1. 近代設計史是由哪個國家開始？ (A)日本 (B)英國 (C)美國 (D)德國。
設計原理
- _____ 2. 寶特瓶融化後抽絲織成運動衫是屬於綠色設計的哪一項原則的實踐？
 (A)Reduce (B)Replace (C)Reuse (D)Recycle。
設計及環境
- _____ 3. 下列何者是由日本舉辦的國際四大設計競賽之一？ (A)G-Mark
 (B)Red Dot (C)IDEA award (D)iF。
設計與創意的相關技術
- _____ 4. 下列何者是西方第一個以商業為目的創作的海報藝術家？ (A)慕夏
 (Alfons Maria Mucha) (B)莫里斯 (William Morris) (C)羅特列克
 (Henri Marie Raymond de Toulouse -Lautrec -Monfa) (D)沃荷 (Andy
 Warhol)。
設計原理
- _____ 5. 下列哪一張座椅是包浩斯時期的代表作？ (A)麥金塔斯 (Charles
 Mackintosh) 的希爾豪斯椅 (Hill House Chair) (B)李特維德 (Gerrit
 Rietveld) 的紅藍椅 (Red and Blue Chair) (C)費納·潘頓 (Verner
 Panton) 的潘頓疊椅 (Panton Chair) (D)凡德洛 (Ludwig Mies van der
 Rohe) 的巴塞隆納椅 (Barcelona Chair)。
設計的知識體系
- _____ 6. 下列何者是綠建築的定義？ (A)建築物造形要美觀，通風採光良好
 (B)庭院陽台充分綠化，採取自動澆灌系統 (C)消耗最少地球資源，製
 造最少廢棄物的建築物 (D)室內安裝空氣濾清器，減少 PM2.5 汙染
 源。
設計及環境
- _____ 7. 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。
設計與創意的相關技術



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

_____ 8. 下列何者為臺灣的資源回收標誌？

設計及環境



_____ 9. 將企業形象與品牌進行規劃，使社會大眾對其文化、風格、政策與使命有一致的認同，下列何者為此設計活動之簡稱？ (A)CNS (B)CAS (C)CIS (D)COS。

設計的職場行業

_____ 10. 新科技知識與技術的產生往往引領新的設計創作與表現，下列何者是虛擬實境技術的縮寫？ (A)KR (B)AR (C)VR (D)MR。

設計的職場行業

_____ 11. 通用設計是美國學者麥斯（Ron Mace）所提出的概念，他認為設計師應盡最大可能讓產品及設計能被每個人使用，下列何者不屬於本概念的原則？ (A)公平使用 (B)彈性使用 (C)直覺使用 (D)不許錯誤。

設計及環境

_____ 12. 下列何者是包浩斯建築學校的教師？ (A)奧古斯都·普金（Augustus Welby Northmore Pugin） (B)摩荷里·那基（Laszlo Moholy-Nagy） (C)約翰·拉斯金（John Ruskin） (D)歐文·瓊斯（Owen Jones）。

設計原理

_____ 13. 關於設計史的敘述，下列何者正確？ (A)美術工藝運動發生於十九世紀初期，反對機械化大量生產，追求人性價值的改革運動 (B)李特維德（Gerrit Rietveld）的紅藍椅是構成主義（Constructivism）的代表作 (C)新藝術運動反對粗陋的機械生產，擅長將植物曲線形狀運用於建築、家具、海報等設計中 (D)包浩斯是德國的一所設計學校，主張形隨機能而生，採用工坊制，反對機器化量產。

設計原理



8.(C) 9.(C) 10.(C) 11.(D) 12.(B) 13.(C)

- _____ 14. 下列何者是為客戶提供設計製造和代工服務的企業經營型態？
(A)OEM (B)ODM (C)OBM (D)OTM。 **設計的職場行業**
- _____ 15. 下列何者是臺灣由經濟部工業局設立的國家級設計獎項？ (A)金典設計獎 (B)金鼎獎 (C)金犢獎 (D)金點設計獎。 **設計與創意的相關技術**
- _____ 16. 製作紀錄片「不願面對的真相」(An Inconvenient Truth)，呼籲世界各國政府正視地球生態環境浩劫的為何人？ (A)美國設計理論家帕帕尼克 (Victor Papanek) (B)美國前副總統高爾 (Al Gore) (C)臺灣導演齊柏林 (Po-lin Chi) (D)美國建築師麥斯 (Ron Mace)。 **設計及環境**
- _____ 17. 《何謂設計》之作者，依人、自然與社會互動關聯性，將設計分成產品設計、視覺傳達設計和空間設計三個領域的為何人？ (A)柳宗理 (Sori Yanagi) (B)川添登 (Kawazoe Noboru) (C)深澤直人 (Fukasawa Naoto) (D)鈴木大拙 (Suzuki Teitaro Daisetz)。 **發現設計**



14.(B) 15.(D) 16.(B) 17.(B)



休息一下！看我一眼，茅塞頓開

1. (B)近代設計文化的形成，主要來自十八至十九世紀**英國**發生的工業革命。工業革命由於新動力（蒸汽機等動力改革）、新材料（鋼鐵、玻璃、塑膠）的加入，大幅改變了人類造形的技術與能力，「設計」的重要性日益提升，形成近代設計的風貌。
2. (D)寶特瓶融化後抽絲織成運動衫主要是收集本來要廢棄的材料，分解後再製成新產品，回收後循環再造是屬於 3R 當中的「Recycle」。
3. (A)G-Mark 設計獎是**日本**產業設計振興會在 1957 年創立的獎項，為日本消費產品設計代表性大獎，得獎的設計必須符合使用者習慣的需求，參加日本 G-mark 競賽複審通過者，作品即可現場展覽，且供民眾參觀。
4. (C)海報設計師**羅德列克**（Toulouse-Lautrec）使用石版來表現海報，最著名的為**紅磨坊海報**共創造 31 幅海報，為西方第一個以商業為目的創作的海報藝術家。
5. (D)密斯·凡德洛（Ludwig Mies Van Der Rohe 1886-1969）於包浩斯柏林時期擔任第三任校長，積極推動建築教育研究，使得教學逐漸上軌道，代表作為**巴塞隆納椅**（Barcelona chair）等。
6. (C)綠建築依據內政部建築研究所的《建築解說與評估手冊》中，「綠建築」定義為：「**消耗最少地球資源，製造最少廢棄物的建築**」，以最低能源、最有效利用資源、最低環境負荷的方式，建造安全、健康及舒適的居住空間。
7. (D)西元 1954 年美國人本心理學家馬斯洛（Abraham Maslow）出版了書籍《動機與個性》（Motivation and Personality）一書提出人性的五大需求，如三角形切割五層次，由下而上分別為：**01.生理需求→02.安全需求→03.社會需求（社會歸屬感的需求）→04.尊重認同的需求→05.自我實現的需求**。
8. (C)臺灣的資源回收標誌是以中國字「回」轉化而成的圖形，指資源回收再利用的概念，收集本來要廢棄的材料，分解後再製成新產品，或者是收集用過的產品，清潔、處理之後再出售。

9. (C) CIS 企業識別系統 Corporate Identity System (CIS) 基本上是由三項要素所組成，分別是理念識別 (Mind Identity, 簡稱 MI)、活動識別 (Behavior Identity, 簡稱 BI)、視覺識別 (Visual Identity, 簡稱 VI)，主要將企業形象與品牌進行規劃，使社會大眾對其文化、風格、政策與使命有一致的認同。
10. (C) 虛擬科技設計即為虛擬實境 (Virtual Reality) 簡稱 VR，由美國藍尼爾 (Jaron Lanier) 所創，VR 的定義就是用電腦模擬出一個擬真的環境，強調實體空間與虛擬影像的結合，透過各種數位工具進行表現，感覺就好像處在現實中一樣，模擬出一個真實感很高的空間，讓操作者不需親臨實境也可感受親臨實境的錯覺。
11. 西元 1974 年，美國學者麥斯 (Ronald L. Mace) 提出「通用設計」的概念，「通用」是指簡單、直覺化的使用設計，通用設計共有七大原則分別為(1)公平使用、(2)訊息簡單、(3)彈性使用、(4)合理空間、(5)容許錯誤、(6)降低負擔、(7)直接使用等，本題(D)描述不許錯誤應修正為**允許錯誤**才正確。
12. (B) 摩荷理·那基 (Laszlo Moholy·Nagy 1895-1946) 為伊登 (Itten) 離職後接任基礎設計課程，曾說：「雕刻是體積的創造，其雕刻過程首重量感」，為理性造形思維的代表，其餘(A)(C)應為新藝術時期，(D)應為維多利亞時期。
13. (A) 美術工藝運動約發生於 1850~1900 年應為十九世紀中期，非初期
(B) 李特維德 (Gerrit Rietveld) 的紅藍椅是新造形主義 (Neo Plasticism) 的代表作
(D) 包浩斯的成立象徵現代設計學校的開始，目的是結合建築、工藝、與藝術的學校，認為現代設計教育必須結合藝術與技術，強調利用機器作為創作工具，並未反對機器化量產，反而積極研究大量生產的可行性。
14. (B) ODM 除了製造產品外，還包含了為客戶設計產品，依照業主需求為客戶設計開發、發展技術專利、代工生產符合要求的產品，之後掛上企業客戶的商標品牌，由客戶自行銷售。
15. (D) 由**經濟部工業局**主辦，台灣創意設計中心負責執行的「**金點設計獎**」。前身是「國家設計獎」於 2009 年改稱為「金點設計獎」(Golden Pin Design Award)，2014 年開始走向全球華人市場最頂尖設計獎項的新定位。
16. (B) 美國前副總統高爾 (Al Gore) 製作紀錄片「不願面對的真相」(An Inconvenient Truth)，呼籲世界各國政府正視地球生態環境浩劫。
17. (B) 日本學者川添登 (Kawazoe Noboru) 依人、自然與社會互動關聯性，提出三領域分類法，將設計分成產品設計、視覺傳達設計和空間設計三類。