

國立臺北科技大學九十六學年度碩士班招生考試

系所組別：5230 創新設計研究所丙組

第一節 設計理論與實務 試題

填准考證號碼

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

第一頁 共一頁

**注意事項：**

1. 本試題包括設計理論試題四題，每題 10 分，設計實務試題一題，每題 60 分，配分共 100 分。
2. 請按順序標明大題、子題編號作答，不必抄題。
3. 全部答案均須分別答在指定之答案卷之答案欄內作答，設計理論試題請在 A4 答案卷(冊)作答，設計實務試題則在 A1 圖紙(答案卷)作答，否則不予計分。

設計理論試題 (40%)

一、請問部落格 (Blog) 的概念為何？請敘述部落格與設計關聯性？

二、請翻譯下列短文。

Creative thinking involves the intentional production of novelty, so you cannot be creative by producing something that you know has been produced before. If, however, you produce something that is new for you, but which was produced earlier by someone else, you are still creative. Also, according to this definition, you cannot be creative by accident. Most researchers who study creativity also assume that a product must have value to be creative. In contrast, some researchers do not include the criterion of value in the definition of creative. Value is included in the definition so that we are not trapped into calling any novel product a creative work. Nevertheless, we will not be able to determine definitively what products are creative and what individuals are creative, because the value of a product can change over time.

三、關於電腦繪圖中，請比較「點陣圖」與「向量圖」之特性與應用；並列舉說明常見之圖形檔案格式與其特性；以及解釋電腦圖檔中「解析度」的意義。

四、請闡述數位媒介中「互動性」與「虛擬現實」的意義與價值。

設計實務試題 (60%)

注意事項：

1. 設計實務試題共 1 題，配分共 60 分。
  2. 請依次標明各項要求作答的項目。
  3. 請在指定用紙上作答，全部答案均須答在試卷答案欄內，不得剪貼，否則不予計分。
- 一、由於任天堂公司 Wii 體感遊戲的影響，帶動互動遊戲的新玩法。請根據體感遊戲的概念，採用 RFID (無線射頻) 技術，設計一款適合高齡者運動的遊戲。內容包括設計構想草圖 (至少三案)，定案產品外觀圖 (一案，需有操作情境)，並以圖文敘述玩法劇本。