

國立臺北科技大學九十九學年度碩士班招生考試

系所組別：5200 創新設計研究所

第二節 設計理論 試題

第一頁 共一頁

注意事項：

1. 本試題共十一大題，配分共 100 分。
2. 請標明大題、子題編號作答，不必抄題，未標示題號者不予記分。
3. 全部答案均須在答案卷之答案欄內作答，否則不予計分。

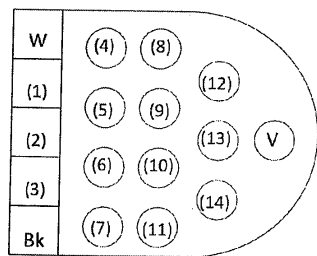
一、試闡述德國紅點設計獎(red dot design award)產品設計之評審準則(criteria)。(15%)

二、名詞解釋 (25%=5%*5)

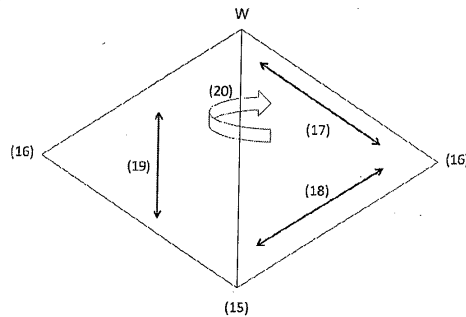
1. 文化創意產業
2. 設計思維(Design Thinking)
3. 現代主義(Modernism)
4. 使用者體驗(User Experience)
5. 創新管理(Innovation Management)

三、填充題 (10%=0.5%*20)

1. 左下圖為 (Practical Color Coordinate System, PCCS) 的色調區分圖，請分別寫出(1)~(14)中色調的簡略記號。
2. 右下圖為 Ostwald 色立體表色法，請寫出(15)、(16)所代表的顏色量的簡略記號，以及(17)~(20)各是什麼系列。



PCCS 色調區分圖



Ostwald 色立體表色法

四、請說明 Foolproof 的設計原則。(10%，限 100 字以內作答，超出部份不計分)

五、荷蘭設計師 Gerrit Thomas Rietveld 於 1918 年及 1924 年，分別設計了 Red-Blue Chair 及 Rietveld Schröder House，請簡述此兩者設計之共通的造型原理。(10%，限 100 字以內作答，超出部份不計分)

六、English-Chinese Translation: Please translate the following English passage into Chinese passage (5%)

According to a survey, 35 percent of global consumers said they would buy a mobile phone if it was co-branded with a luxury brand— a sector that fashion giants such as Prada and Armani have already taken advantage of. One in six global consumers even said they would buy designer branded MP3 players and kitchen appliances. Asian consumers from the Philippines, Indonesia and China were most enthusiastic about luxury or designer branded 3C products.

七、English-Chinese Translation: Please translate the following English passage into Chinese passage (5%)

Design methods originally drew from a 1962 conference called "The Conference on Systematic and Intuitive Methods in Engineering, Industrial Design, Architecture and Communications." This event was organized by John Chris Jones, and Peter Slann who, with conference invitees, were driven by concerns about how their modern industrialized world was being manifested.

八、中翻英：請將下列中文段落翻譯成英文 (5%)。

Design Studies 期刊於 1984~2006 年間出版的 370 篇論文中，根據論文發表篇數和被引用次數統計，最熱門的前五個研究議題依序為設計創意過程、設計團隊運作模式、造形方法與技術、電腦輔助設計、設計教育。

九、中翻英：請將下列中文段落翻譯成英文 (5%)。

原本學家具與室內設計的英國工業設計師 James Dyson 締造了 Dyson 吸塵器傳奇。當初的一項市場調查顯示，大多數的消費者不會購買這種機體透明的吸塵器，因為看來骯髒、不舒服。但後來的銷售數字證明，人們就是喜歡這樣的設計，甚至在邊打掃邊觀看透明盒慢慢裝滿的過程中獲得莫名的生活情趣。

十、日本設計家中西元男以「戰略-戰術」和「設計師-領導人」兩個主軸概分出四個設計教育體系發展的象限，請以你對此架構的解讀，勾勒出一個台灣當前最迫切需要的「設計研究所」之樣貌 (5%，限 100 字以內作答，超出部份不計分)。

	戰略層次的思維		
	塑造明星設計師 促進文創產業發展	發展新一代的常識 促進社會文化發展	
專業設計師 的培養	設計師學習企業經營 如千葉大學、九州大學	經營者學習設計思維 如 Stanford d.school、東京 大學 i-school	社會領導人 的培養
	戰術層次的思維		

十一、Na'vi 大學設計學院共有 A、B 兩系，Augustine 博士隨機抽問這兩系的大四學生在學期間參加設計競賽的次數。A 系問了 20 位，平均 5.5 次，標準差 1.5；B 系問了 30 位，平均 2.9 次，標準差 2.3；接著以 $(5.5+2.9)/2=4.2$ 和 $(1.5+2.3)/2=1.9$ 分別當作設計學院學生的平均參賽次數和標準差。請問這樣的算法和說法有何差錯。(5%，限 100 字以內作答，超出部份不計分)。