

# 臺中健康暨管理學院

## 九十三學年度大學部轉學招生考試試題紙

學系別	考試科目	考試日期	時間	備註
資訊與設計學系二年級	資訊設計概論	93.8.7	10:20-12:00	共一頁

請注意：回答時請依序標明題號，但不需照抄題目。

共三題分析題，字跡請工整，勿錯別字。

【35%】壹、一般 **Universal Design** 有七個原則：①Equitable Use, ②Flexibility in Use, ③Simple and Intuitive, ④Perceptible Information, ⑤Tolerance for Error, ⑥Low Physical Effort, ⑦Size and Space Approach and Use。請分別解釋各原則的意義，同時各舉出常見的代表設計/事物。

【40%】貳、你/妳一定有在外使用過洗手間的經驗。一般常見的男女廁所符號大多為「煙斗/高跟鞋」、「黑色男士/紅色女士」、甚至用撲克牌中的「黑桃K/紅桃Q」等符號來表示。除了視覺符號外，有的還用對聯型式：「男生/天下英雄豪傑到此俯首稱臣、女生/世間貞烈女子進來寬衣解裙」，或者富有文學氣息的敘述：「聽雨軒」、「觀瀑樓」與「鳴澗閣」等等。請試著回答下列問題：

【15%】(1) 從 **image-to-word**、**word-to-image** 來分析兩種設計(視覺符號/文字敘述)的優缺點。

【10%】(2) 請分析你/妳認為「標新立異/噱頭」在資訊設計活動中的定位與關係？

【15%】(3) 請你/妳從視覺角度出發來設計代表男女的符號，並試著說明你/妳將會如何進行？(簡單線稿與簡述設計用意)。

【25%】參、隨著科技的進步，過去人類習以為常的生活事物將會有新的變革。「電子化墓碑」即是一項明顯的革新，美國加州發明家白羅士發明觸控式電腦墓碑，讓亡者藉由事先的設計和生者溝通交流，針對這項發明白羅士已向相關單位申請專利。請試著回答下列問題：

【15%】(1) 請解釋何謂 **Information Design** 中有關 **Behavior** 的「habit zone」觀點？並以此來分析「電子化墓碑」將來商品化後，可能會碰到的困難？

【10%】(2) 委請你/妳來規劃「電子化墓碑」的 **Functional Analysis**，請說明你/妳所規劃的 **function**，以及所對應的使用者操作方式。

