

※ 請務必將答案寫於答案卷，寫於本試題卷上不予計分

※ 不必抄題，但請標上題號，依序作答

一、解釋名詞：請比較說明以下的「意義」、「內容」與「差異性」 (共 40%)

- (一)「RGB」VS.「CMYK」
- (二)「Product design」VS.「Media design」
- (三)「Green design」VS.「Universal design」
- (四)「工業設計運動之父」VS.「設計之母」

二、問答題 (共三大題，共 60%)

(一) 設計是一門相當多元的領域，亦是技術的化身，美學的表現和文化的象徵。

- (1)傳統上將設計的領域可歸納為哪四大領域？各包含哪些內容？(請舉例說明) 10%
- (2)您認為「設計」與「藝術」的差異性為何？ 10%

(二) 一位好的設計師必須具備的設計素養可以從「特質」、「技能」、「溝通」、「國際觀」等四個面向來探討，請您以自己來舉例說明「已具備」與「待學習」的部分各有哪些？ 20%

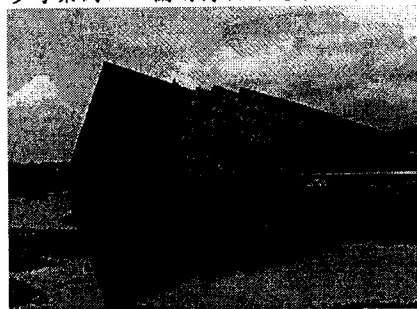
(三) 「設計的動力來自文化」，是 VOLVO 首席平台設計師史蒂夫·哈潑(Steve Harper)對於設計的觀點。對於「台灣」這個您生長的地方，有哪些地方文化特色或文化創意活動可以作為您在從事設計時的靈感參考？請您舉例說明並提出一個可應用在設計上的想法與草圖？ 20%

參考案例一：故宮系列公仔設計



從故宮歷代「嬰戲圖」的靈感所激發的創意公仔設計，公仔的身體可自由組合，藉由類似積木堆疊的概念，創造更具變化的多樣造型。不但為古老藝術注入現代精神，同時也讓社會大眾能以更輕鬆、更 easy 的方式親近古文物。

參考案例二：蘭陽博物館建築設計



即將於 2010 年 10 月間正式開館的蘭陽博物館，建築設計是以宜蘭北海岸常見的單面山為發想依據，傳達由土地中成長茁壯的感覺，因錯位而產生之縫隙亦可提供採光與視覺的穿透效果，與水域中的烏石相呼應。