

1. 設計的問題具有層次上的不一樣，試討論「問題層次」對設計的影響。並簡單的描述層次的大致分類，且舉例說明之。(10%)
2. 在設計發展的過程中，設計師以各種方式來表示設計的物或概念；針對階段性的狀態 (States)，各種不同的模式 (Models) 被用來表示設計的物或概念。試任舉三種模式（以代表設計的初期、中期及末期），並一一說明其所具有的特點及所能表示設計物或概念的特質。(10%)
3. 何謂 well-defined problems 及 ill-defined problems？說明並比較其間的差異。設計問題一般會屬於那一種，為什麼？(10%)
4. 描述 Image Map (Image Scale) 在設計上的使用，包括：理論基礎、運用過程、使用時機、限制及應注意的事項。(10%)
5. 何謂設計策略 (Design Strategies)，策略的擬訂應注意什麼？(10%)

(背面仍有題目,請繼續作答)

(甲、丙組)

## Part II

一、甲公司擬發展一個適合六歲以下兒童玩而且可發出多種不同音樂的安全玩具，假設你/妳身為該公司的設計師，請利用明箱化的系統設計方法，為該公司發展一個可商品化且具有競爭力的高品質安全產品，並依下列規定完成你/妳的設計案。

- 在解決每一階段的問題時，應提出明確的策略、方法與詳細的執行步驟。
- 至少發展四個設計構想，並從中選出一個最佳設計方案。
- 在解決各部份問題時，採用直覺法 (intuitive method) 而無明確策略、方法與詳細執行步驟者，不予計分。
- 設計圖至少要含爆炸圖與外觀圖。(30%)

二、在問題一所完成的設計案中，有那些部份得以電腦化，請提出你/妳的觀點與具體作法。(8%)

三、試以下列所示的每個美學法則，針對檯燈，分別完成三個不同的造型設計，並說明各個設計的特點。(12%)

- (1) 比例
- (2) 統一與變化
- (3) 均衡與穩定
- (4) 簡潔