

一、選擇題，請注意，正確答案有時不只一個。請將答案依序書寫於答案卷上。(50%)，每小題 2.5 分

- 下列敘述中，人類「訊息處理模式」的六個階段的前後關係（訊息處理的順序）何者正確？
  - 感官貯存 => 選擇 => 長期記憶 => 注意 => 圖樣辨識 => 短期記憶
  - 注意 => 圖樣辨識 => 選擇 => 短期記憶 => 感官貯存 => 長期記憶
  - 感官貯存 => 注意 => 圖樣辨識 => 選擇 => 短期記憶 => 長期記憶
  - 圖樣辨識 => 選擇 => 長期記憶 => 感官貯存 => 注意 => 短期記憶
  - 以上皆非
- 有關視覺訊息的處理。下列敘述中，何者正確？
  - 坊間常見的多媒體產品中，所呈現的閃爍圖像或文字，其作用在於幫助讀者閱讀方便。
  - 在視像儲存（視覺感官貯存）的研究中發現，人類視像儲存的容量最多可以接受三項信號
  - 「閱讀」並不是平穩地掃描一行課文，而是從一個注視點跳躍到另一個，只有當眼球固定，視線停留在某點時，才吸收訊息。
  - 假如人類沒有視像記憶，可改用短期記憶來儲存視覺感官的信號。
  - 以上皆是
- 有關記憶結構的研究。下列敘述中，何者正確？
  - 遺忘短期記憶的原因，主要是腦部受損。
  - 「短期記憶」又稱「工作記憶」，它的儲存容量沒有限制。
  - 「短期記憶」可以維持的時間較「感官貯存」長，但在這時間內訊息如果沒有被複述，很快就會消失掉。
  - 「長期記憶」具有相當永久性，所以訊息一旦被遺忘，就永久消失了
  - 以上皆非
- 有關影像、符號與圖像之間的關係。下列敘述中，何者是錯誤的？
  - 視覺過程中，外在的感覺刺激，是以光的形式，透過眼睛傳送到大腦，形成影像〔image〕，不過，還需要觀看者的個人經驗、知識和周圍的環境來解釋這個影像。
  - 人類視覺的十分之一是屬於物理層面，另外的十分之九則是屬於精神層面。
  - 人類所看到的一切符號，都是與生俱來能夠熟悉的，並不需要再學習。
  - 從視覺傳達的角度來看，人類所看到的一切影像大部份是符號〔sign〕的集合。
  - 以上皆非
- 如果期望圖像能被迅速、正確地辨識，下列敘述中何者不是圖像應該具備的特性？
  - 能夠正確地顯示真實世界的物件。
  - 能夠生動、清楚地陳述一個意義。
  - 能夠大膽創新、給使用者出乎意料的感受。
  - 能和其它圖像在觀念上分辨開來、不會曖昧混淆。
  - 以上皆非

(背面仍有題目,請繼續作答)

6. 有關多媒體中使用圖像的觀念。下列敘述中，何者正確？
  - A. 圖像可以完全取代文字。
  - B. 圖像一定能使產品更容易使用。
  - C. 圖像設計是一種純藝術。
  - D. 多媒體中的每一圖像都是設計師的結晶，所以都必須是明顯而清楚的。
  - E. 圖像設計必須充分考慮使用者的需求，和使用與多媒體之間互動的關係。
  
7. 下列敘述中，何者不屬於「訊息傳達」的四個元素之一？
  - A. 知識 (knowledge)
  - B. 發訊者 (giver)
  - C. 收訊者 (receiver)
  - D. 回饋 (feedback)。
  - E. 記憶 (memory)
  
8. 有關感覺與感知的關係。下列敘述中，何者正確？
  - A. 感知是處理感覺資料的結果
  - B. 如果沒有了感覺，感知系統則沒有原始資料可供處理
  - C. 如果沒有感知能力，人類的感覺就失去義意
  - D. 感覺探討的人類行為的生理部分，而感知探討的是人類行為的心理部分
  - E. 以上皆是
  
9. 以使用性為主要考量的介面設計，下列敘述中何者不是介面必須達成的目標？
  - A. 容易學、容易記
  - B. 明確而有效的指示與導引
  - C. 提供最尖端功能以突顯科技水準
  - D. 合理化的視覺呈現
  - E. 以上皆是
  
10. 在資訊介面設計的前期規劃過程中，對產品的定位不包括下列何項敘述？
  - A. Why, 之所以要開發之原因
  - B. Who, 使用者的定位
  - C. What, 使用者的需求為何
  - D. How, 如何使用網路科技
  - E. 以上皆是
  
11. 關於短期記憶的描述何者正確？
  - A. 容量大約為 6+2 個意元
  - B. 形成遺忘的原因包含干擾與消退與提取線索不足
  - C. 登碼形式只有聲碼
  - D. 搜尋的時間隨著搜尋項目之增多而增加
  - E. 維持時間約為 30 秒

12. 試指出下列何者為注意力理論中的瓶頸理論？
- A. 選擇模式
  - B. 容量模式
  - C. 減弱模式
  - D. 多元模式
  - E. 過濾模式
13. 下列關於注意力自動化之敘述何者正確？
- A. 會引起意識知覺
  - B. 不干擾其他心智活動
  - C. 需於意圖下產生
  - D. 菲力普效應是自動化的例子
  - E. 自動化可以減輕人的能力負荷
14. 關於伏魔殿系統下列何者正確？
- A. 屬於特徵分析論的代表
  - B. 屬於由上而下之訊息處理方法
  - C. 認知魔負責辨認出特徵
  - D. 是由 Selfridge 所提出的
  - E. 他可以成功的辨識手寫之印刷體字母
15. 下列何者不屬於「型態辨認」的研究方向？
- A. 完形心理學
  - B. 型態描述
  - C. 訊息處理
  - D. 三段論法
  - E. 網絡模式
16. 有個實驗曾顯示，當學習與測驗時的情境一致時，將得到較佳的測驗結果，這可說明以下哪一個原理？
- A. 建構原理
  - B. 再建構原理
  - C. 編碼特定原理
  - D. 命題性記憶原理
  - E. 以上皆非
17. 以下之考題哪些屬於記憶提取中之再認法
- A. 填充題
  - B. 配合題
  - C. 選擇題
  - D. 是非題
  - E. 問答題

18. 妨礙問題解決的因素有
- 知識
  - 經驗
  - 心向
  - 功能固著
  - 刻板印象
19. 塔夫德(Edward R. Tufte)在量化的資訊(The visual Display of Quantitative Information)一書中提出，有用的圖表至少應符合的條件中，下列何者為非？
- 將你的思考方向導引向形式而非本質
  - 鼓勵你對不同資料多做比較
  - 從單一層次顯示資料
  - 避免扭曲
  - 以上皆非
20. 最適合做量的比較的圖表為
- 曲線圖
  - 圓餅圖
  - 條形圖
  - 表格
  - 以上皆非

## 二、簡答題

- Jacques Bertin 在 *Semiology Graphics* 一書中將圖像變數(Graphical Variables)區分為 Size, Color 等 7 類，對圖像應用之發展上提供了參考。其後，Paul Mijksenaar 在 *Visual Function* 一書中將圖像變數區分為三大類，試問是哪三大類？並說明其意義。Bertin 與 Mijksenaar 分類上之相關性為何？(15%)
- 加法混色的混色方法可以區分為三種類型，請問是哪三種方法？舉例並說明三者間之異同。(10%)
- 當認知心理學家 Donald Norman 使用了現代多機能的電話機之後，對產品的操作提出批判。請簡單描述 Norman 的批判內容重點為何？(10%)
- Nigel Holmes 在 *Charts & Diagram* 一書中對進行圖表設計之分析案例階段提出 4 大步驟為：
  - Identify the reader/user of the chart
  - Select a production method
  - Review the numbers
  - Find the right symbol試問第三步驟之檢視數據重點包含哪些項目？(15%)