

- 一、 認知心理學中的型態辨識理論中有所謂的脈絡(context)效果，請詳細說明何謂脈絡(context)效果，有哪種不同類型的脈絡效果，並請舉出圖說實例說明之。(10%)
- 二、 試論述在進行資訊設計的研究中，如何應用新科技或新技術於相關研究上，並具體指出運用不同方法時之適用情形與優缺點。(15%)
- 三、 資訊介面的設計與使用者的特性之間有極大之相關是不爭之事實，試申論在進行資訊介面設計時所必須考慮之使用者特性有哪些，並說明其內容之要點。(15%)
- 四、 試申論完形心理學如何運用於人機介面設計（資訊介面設計）中，並請以實例說明運用的技巧與達成效果，實例可以運用畫圖的方法進行說明。(10%)
- 五、 ISO 中對於使用性之內容定義為三大內容項目：「Effectiveness」、「Efficiency」、「Satisfaction」，試說明這三大項目之內涵與其相關之量測方法。(15%)
- 六、 認知心理學者D.A.Norman在其設計心理學一書中指出產品易用性設計中，所必須考慮之設計原則為何？請舉出實例詳細說明各原則之內容，實例可以運用畫圖的方法進行說明。(15%)
- 七、 請說明何謂ICON,SYMBOL,INDEX？並請各畫出2個圖來說明各分類間差異的要點。(10%)
- 八、 在電腦介面上，所運用的溝通方法包含自然語言、指令、功能表(選單)、問答式對話、填表式對話等方法，請說明各方法的選擇與使用者的使用經驗、使用頻率間有何關聯性？(10%)