

- 一. 在設計(DESIGN)的記號學(Semiology)中,一個 Sign 有三個 Level, 即 (1) Semantic Level, (2) Syntactic Level, 以及 (3) Pragmatic Level, 請解釋這三個 Level 的真意義。(10%)
- 二. 請說明產品造型的 ICONIC Value 以及 SYMBOLIC Value 之間的差異性。(5%)
- 三. 在人(User)機(Product)系統間,如何去界定設計問題?(5%)
- 四. 什麼叫 System Ergonomics?(5%)
- 五. 在 System Theory 中, System 與 Context 如何區分? 它們之間的 Boundary 在那裡?(5%)
- 六. 在 System Theory 中, System 的 State 有 (1) stable 與 (2) Equilibrium 之分, 它們之間的分野在那裡?(10%)
- 七. 請以人體工學的觀點設計一支最有力, 最安全, 最舒適且最有效率的家用榔頭(鐵槌或木槌), 其功能純粹侷限於打釘或敲擊功能。【請注意: 人(使用人)/機(榔頭)系統介面(Interface)設計。(20%)】
 - 條件: 1. 請以草圖(Sketch)表達即可。
 - 2. 請註明設計特點。
 - 3. 設計的理理由必須特別清楚的陳明。
- 八. 請用鋁合金材料設計一大樓用窗戶系統(Window System), 包括窗框, 推窗或拉窗(push-type or sliding-type), 鎖具, 玻璃……等。(40%)
 - 設計準則: 1. 單元式模組化(MODULAR)
 - 2. 適合大量生產(生產方式必須經濟化)
 - 3. 考慮產品與大樓間的關係, 如何安裝, 施工。
 - 限制條件: 1. 限用材料(窗框限用鋁合金, 其他不限)。
 - 2. 每一零組件或系統必須註明材料, 成型法, 表面處理等。
 - 設計結果: 1. 草圖
 - 2. 各部位尺寸必須註明清楚。
 - 3. 重要部位的剖面圖。
 - 4. 使用材料特性說明。
 - 5. 使用成型方法說明。
 - 6. 造型特性說明。
 - 7. 功能特性說明。