

# 大葉大學 九十三 學年度 大學甄選入學 招生考試試題紙

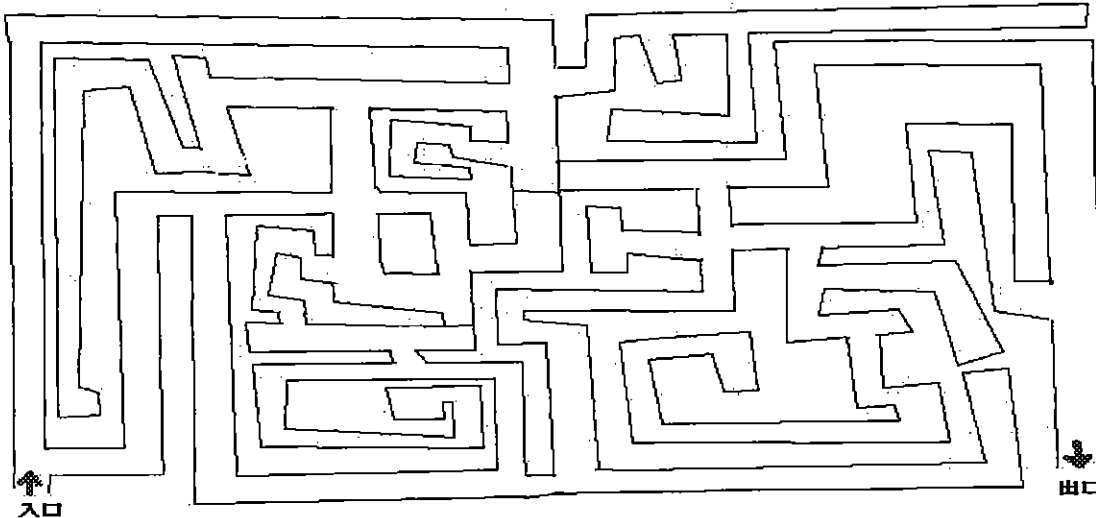
系 所 別	入學管道	考 試 科 目 (中文名稱)	考 試 日 期	節 次	備 註
工業設計 學系	<input checked="" type="checkbox"/> 學校推薦 <input type="checkbox"/> 個人申請	設計創意與構想	4月23日	第一節 9:30~12:00	共1頁, P-1

註：備註欄若未註明可攜帶計算機或其他資料作答時，考生一律不准攜帶。

## 【壹】(60%)

下圖是一個「走迷宮遊戲」的圖案。

由入口點開始，遊戲者必須快速且正確的走到出口點。



相信你也瞭解什麼是走迷宮遊戲。或許，走迷宮遊戲對多數人而言，它的圖案似乎很單純，卻隱含有各種陷阱或趣味.....。至少，不容易一眼看出可行之路線，才有遊戲的可玩性。

問題：不管你對紙上走迷宮遊戲的看法如何，本題要請你

繪出一紙上迷宮遊戲的圖案？

(請補充之說明)

## 【貳】(40%)

日常生活中存在許多不便利設計的，對學生而言最常面對的就是文具，請同學選擇一種使用不便利之文具，提出您對該文具設計不便利處的看法，尋求改善的方法並重新設計它。(40%)

※本題著重於文具在於使用不便利上的問題探討及解決，並不強調在外觀及造型美感上的設計。

需呈現之設計內容及計分比例如下：

- 0.選定文具之類別：如美工刀等，並說明該文具所具之基本功能。
- 1.現有問題點分析 7%：尋找現有設計之問題點，並提出解決方式，請以文字條列或配合圖示等方式詳加以說明。
- 2.構想設計圖面：26%繪出改良設計之構想圖面，需包含使用者操作情境圖，約繪製 15x15CM 範圍以上大小，需配合文字註解說明。
- 3.說明設計理念及特點 7%：請以條列方式說明您的設計理念及特點。

※設計考量點(僅供參考)：

- 1.功能性：考量設計產品能達到預期的功能，如刀子要符合切割的功能。
- 2.操作性：考慮使用者對該產品的操作合理性問題，如人體工學之考量。
- 3.安全性：考慮其設計對使用者不會造成意外或危害。
- 4.經濟性：考慮以最少的材料及結構來解決問題。
- 5.機構合理性：考慮以創新或簡化的機構來解決問題，但須考量合理性。
- 6.其 他：由同學自行提出問題，並尋求解決對策。