

臺灣綜合大學系統 112 學年度學士班轉學生聯合招生考試試題

科目名稱	文化與創意 (一)	類組代碼	B28
		科目碼	B2891

※本項考試依簡章規定所有考科均「不可」使用計算機。 本科試題共計 5 頁

選擇題 類型一：題號自 1 到 10 (共 10 題，每題 3 分，總計 30 分)

請根據以下文字敘述，判斷其資訊描述正確或錯誤。正確為 (A)；錯誤為 (B)。

- 地方發展文化創意產品，對於地方振興具有很大的貢獻，不僅可以促進當地就業與創業機會，還可增加當地居民收入，甚至透過數位文創平臺進行推廣。
(A) 正確 (B) 錯誤
- 文化的積累是由象徵、價值、規範等社會發展的符號體系架構。影響創造力的文化因素與個人文化、組織文化、社會文化…等，則無太大關聯。
(A) 正確 (B) 錯誤
- 產品設計是一種根據產業狀況來決定製作物品之適應特質的創造活動。適應物品特質，不單指物品的結構，而且兼顧使用者和生產者雙方的觀點，使抽象的概念系統化，完成統一而具體化的物品形象。
(A) 正確 (B) 錯誤
- 文化是固著的，文化創意產業又往往只流於創意的發想，因此極具衝突。產業自身文化傳統的盤點工作也於事無補。
(A) 正確 (B) 錯誤
- 品牌首要的作用在於方便消費者用以辨識及區隔產品，當消費者對某一產品有正面感受，繼而重複購買，主動推薦宣傳，形成品牌忠誠度，則品牌即發揮其作用，品牌的核心理價值也被建立。
(A) 正確 (B) 錯誤
- 文化是一種歷史累積而成的智慧。如果想要真正落實文化企劃，可掌握其中四大要素：企劃者、企劃目標、企劃商品與企劃方案。
(A) 正確 (B) 錯誤
- 由點、線、面三者根據數學運算後而構成的圖形，其各個物件都是單獨的個體，保有形狀、顏色、大小、輪廓和位置等屬性，因此無論是放大或縮小，都不會出現失真的現象，是向量圖的特色。
(A) 正確 (B) 錯誤
- 展演是一種商業社交行為的方式。通常展演活動，包含審美觀點的顯現，同時也能傳達人、展出物、空間的互動模式。
(A) 正確 (B) 錯誤
- 展示設計中有所謂「明度之情感作用」。明度低的色彩，視覺上使人感到輕快、活潑，適用於強調健康概念的展示設計中。
(A) 正確 (B) 錯誤
- 進行市場區隔分析時，通常會接觸到所謂 STP 方法。一般來說，根據此方法我們可以將市場的區隔變數分成三大類，亦即人口統計變數、心理統計變數以及行為特性變數。
(A) 正確 (B) 錯誤

臺灣綜合大學系統 112 學年度學士班轉學生聯合招生考試試題

科目名稱	文化與創意 (一)	類組代碼	B28
		科目碼	B2891

※本項考試依簡章規定所有考科均「不可」使用計算機。 本科試題共計 5 頁

選擇題 類型二：題號自 11 到 20 (共 10 題，每題 3 分，總計 30 分)

請根據題目的描述，從(A). (B). (C). (D). (E)當中選擇唯一正確的答案(單選題)。

11. 回顧世界各國的文化創意法展史，哪一個國家最早將「文化」當作一種「產業」來發展，且產業架構最完整？
(A) 荷蘭 (B) 南韓 (C) 美國 (D) 英國 (E) 日本
12. 文化創意產業領域的前端，經常搭配創意思考方法來進行，其中劇本法 (Scenario)也是常用的一種方法。請問以下描述中，何者正確？
(A) 又稱為劇本導引法、情境故事法
(B) 通常依照時序，以敘述形式描寫一個活動的過程、一些動作的型態或事件的片段，包含人、事、時、地、物，可以用圖畫或簡單文字來呈現
(C) 目的是在設計流程中扮演溝通引導的角色，協助發展者協調設計流程與回應
(D) 可以表現重點分類與概要，協助設計者組織、擷取片段、歸納
(E) 以上皆是
13. 文化品牌化的要素，不包含下列何者？
(A) 故事性 (B) 信仰理念 (C) 跟隨地位 (D) 象徵性 (E) 膜拜儀式
14. 臺灣文化創意產業的推動，主要是由哪一個中央主管機關負責？
(A) 經濟部 (B) 教育部 (C) 勞動部 (D) 教育部 (E) 文化部
15. 對於「感動文化學習型」消費行為態度模式，下列行為過程排序和者正確？
(A) 感情 >> 認知 >> 行動
(B) 認知 >> 感情 >> 行動
(C) 認知 >> 行動 >> 感情
(D) 感情 >> 行動 >> 認知
(E) 行動 >> 認知 >> 感情
16. 透過 Adobe Illustrator 的設計後，如果想要將完成的圖文作品交付四色印刷，轉存成以下哪種檔案格式最為恰當、適合？
(A) SVG (B) TIFF (C) PDF (D) PNG (E) GIF
17. 在 Adobe Photoshop 中，如果想將一張「彩色 RGB」影像處理為雙色調 (Duotone) 影像且交付印刷，下列順序組合哪一個是正確的？
(A) 灰度 (Grayscale) > 雙色調 (Duotone) > 存檔為 PSD
(B) 雙色調 (Duotone) > RGB > 存檔為 JPEG
(C) 灰度 (Grayscale) > 雙色調 (Duotone) > 存檔為 TIFF
(D) 雙色調 (Duotone) > 灰度 (Grayscale) > 存檔為 PSD
(E) 灰度 (Grayscale) > 雙色調 (Duotone) > 存檔為 PNG

(請接續下頁，繼續畫卡作答)

臺灣綜合大學系統 112 學年度學士班轉學生聯合招生考試試題

科目名稱	文化與創意 (一)	類組代碼	B28
		科目碼	B2891

※本項考試依簡章規定所有考科均「不可」使用計算機。

本科試題共計 5 頁

18. 中文字體的呈現，依照裝飾性與易讀性而有不同的選擇。
請根據下圖所列的五種字體，選出設計上可以正確溝通的字體名稱搭配。

1. 中興文創
2. 中興文創
3. 中興文創
4. 中興文創
5. 中興文創

- (A) 1>明體；2>仿宋體；3>隸書體；4>中黑體；5>楷書體
(B) 1>仿宋體；2>明體；3>隸書體；4>中黑體；5>楷書體
(C) 1>仿宋體；2>明體；3>中黑體；4>隸書體；5>楷書體
(D) 1>仿宋體；2>明體；3>中黑體；4>楷書體；5>隸書體
(E) 1>楷書體；2>明體；3>中黑體；4>仿宋體；5>隸書體

19. 文化創意產業經常需要透過展示空間，將其內容或設計推廣給大眾。而展覽空間設計的控制要素包含多樣，以下哪個是錯誤的？

(A) 形態要素 (B) 材料要素 (C) 色彩要素 (D) 道具要素 (E) 耗時要素

20. 消費者決策過程通常包含五個階段：1.購買、2.購後評估、3.問題認知、4.評估可行方案、5.資料蒐集。請選出正確的決策過程先後排序。

- (A) 3>5>4>1>2
(B) 3>5>4>2>1
(C) 1>2>3>4>5
(D) 1>2>5>4>3
(E) 3>5>1>4>2

(請接續下頁，繼續畫卡作答)

臺灣綜合大學系統 112 學年度學士班轉學生聯合招生考試試題

科目名稱	文化與創意 (一)	類組代碼	B28
		科目碼	B2891

※本項考試依簡章規定所有考科均「不可」使用計算機。 本科試題共計 5 頁

選擇題 類型三：題號自 21 到 30 (共 10 題，每題 4 分，總計 40 分)

請根據題目的描述，選出該題所有正確的答案。複選題〈全部選取正確才給分〉

21. 於 2019 年成立的行政法人「文化內容策進院(簡稱文策院、TAICCA)」，包含以下哪些主要業務處？
(A) 策略研究處 (B) 文化金融處 (C) 全球市場處 (D) 內容策進處 (E) 文化科技處
22. 文化創意產品在開發上可能會面臨以下哪些大方向的風險？
(A) 文化面風險 (B) 材料面風險 (C) 市場面風險 (D) 技術面風險 (E) 地理面風險
23. 產品行銷企劃之 APEC，下列何者正確？
(A) 擬定規劃廣義產品企劃目標
(B) 提出廣義產品行動方案與執行時間表
(C) 執行進度與控管時間與績效評估及檢討
(D) 分享廣義產品特色與價值
(E) 深入分析廣義產品相關訊息
24. 創造力與組織文化需建立在互動模式下才能進行機會的產生與回饋。而影響組織創造力的因素包含以下哪些？
(A) 組織的結構性 (B) 組織領導風格 (C) 組員人格特質 (D) 組員的性別比例 (E) 組織內外的多元連結
25. 文化創意產業形成市場的基本條件有以下哪些？
(A) 可量測性 (B) 具足量性 (C) 可移出性 (D) 可進入性 (E) 可執行性
26. 經濟部工業局於 2015 年「臺灣設計產業翱翔計畫」中，定義出設計服務產業類別範疇，請問包含以下哪些類別？
(A) 數位遊戲設計 (B) 產品設計 (C) 視覺傳達設計 (D) 影視作品設計 (E) 包裝設計
27. 文化品牌經營，是指將品牌視為獨立的資源和有形及無形的資本，並以文化為主導。品牌形象的經營在發展過程中會經歷數個階段，請問以下所列哪些包含在內？
(A) 品牌建構 (B) 品牌轉換 (C) 品牌形塑 (D) 品牌連結 (E) 品牌跨界
28. 文化消費的過程中，也可視為一種文化學習及產品體驗的過程，依據消費心理態度的差異，會產生不同的文化學習類型。請問這些類型包含哪些？
(A) 主動文化學習 (B) 感動文化學習 (C) 例行文化學習 (D) 衝動文化學習 (E) 被動文化學習

(請接續下頁，繼續畫卡作答)

臺灣綜合大學系統 112 學年度學士班轉學生聯合招生考試試題

科目名稱	文化與創意 (一)	類組代碼	B28
		科目碼	B2891

※本項考試依簡章規定所有考科均「不可」使用計算機。 本科試題共計 5 頁

29. 展覽場館的空間可以區分為以下哪些?

(A) 自然空間 (B) 客觀空間 (C) 知覺空間 (D) 人造空間 (E) 奇幻空間

30. 商業展示空間中會搭配音響設計，其主要作用包含下列哪些？

(A) 營造購物氣氛 (B) 紓解顧客情緒 (C) 提振員工士氣 (D) 緩解員工疲勞 (E) 宣揚品牌文化

(此頁為題目最後一頁。繳交前請再次檢查答案卡)