

臺灣綜合大學系統 115 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 11 頁

第一部分：單選題（共 35 題，每題 2 分，共 70 分）

※每題僅有一個正確答案，答錯不倒扣。

1. 「文化創意產業」最核心的價值為何？

- (A) 大量製造商品
- (B) 將文化內容轉化為創意與經濟價值
- (C) 降低生產成本
- (D) 增加工業產值

2. 下列何者最符合「地方創生」概念？

- (A) 建立大型購物中心
- (B) 以中央統一規劃地方文化
- (C) 結合地方文化、產業與青年返鄉發展
- (D) 將地方文化完全商業化

3. 下列何者屬於「文化科技」應用？

- (A) AR 博物館導覽
- (B) 紙本文宣印刷
- (C) 傳統看板廣告
- (D) 一般商品包裝

4. 「通用設計（Universal Design）」最主要強調：

- (A) 高價值設計
- (B) 特定族群專用設計
- (C) 多數人皆能公平使用的設計
- (D) 完全不使用科技

5. 下列何者較符合「數位策展」概念？

臺灣綜合大學系統 115 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 11 頁

- (A) 僅展示紙本文物
- (B) 線上虛擬展覽與互動內容設計
- (C) 傳統海報設計
- (D) 商品販售活動

6. 下列哪一項較符合 SDGs 與文化永續的概念？

- (A) 大量消耗文化資源
- (B) 單次活動行銷
- (C) 推動文化平權與永續參與
- (D) 完全商業化經營

7. 「IP (Intellectual Property)」在文創產業中通常指：

- (A) 網路位置
- (B) 智慧財產與內容品牌經營
- (C) 工業機械設備
- (D) 展覽空間規劃

8. 下列何者最符合「沉浸式展覽」特色？

- (A) 強調觀眾互動與空間體驗
- (B) 僅閱讀文字說明
- (C) 單向觀看作品
- (D) 完全禁止科技媒介

9. 文化資產保存最重要的核心目的為何？

- (A) 增加商業收益
- (B) 降低地方人口
- (C) 建立大型商場
- (D) 保存文化記憶與歷史價值

臺灣綜合大學系統 115 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 **11** 頁

10. 下列何者屬於「非物質文化資產」？

- (A) 古蹟建築
- (B) 傳統戲曲與民俗技藝
- (C) 百貨公司
- (D) 商業廣場

11. 下列何者最符合「文化平權」理念？

- (A) 僅服務多數族群
- (B) 商業導向
- (C) 限制身障者參與
- (D) 提供不同族群平等參與文化機會

12. 近年博物館大量使用 AI 技術，其主要目的之一為：

- (A) 完全取代策展人
- (B) 提升觀眾互動與文化近用性
- (C) 減少展覽內容
- (D) 取消教育功能

13. 下列何者最符合「社會設計」概念？

- (A) 僅強調商品販售
- (B) 解決社會問題並提升公共價值
- (C) 完全個人化藝術創作
- (D) 商業廣告包裝

14. 「地方品牌」建立最重要的基礎通常為：

- (A) 地方文化特色與故事性
- (B) 模仿其他城市

臺灣綜合大學系統 115 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 **11** 頁

(C) 大量複製商品

(D) 短期觀光操作

15. 下列何者最符合「數位人文」概念？

(A) 完全不使用科技研究文化

(B) 程式設計

(C) 利用數位技術分析與呈現人文內容

(D) 純商業行銷活動

16. 某地方文化館希望吸引年輕族群參與，下列何者最適合作為策展策略？

(A) 增加大量紙本資料

(B) 展示傳統文物

(C) 結合社群媒體與互動式體驗

(D) 完全取消地方元素

17. 某博物館希望提升視障者參觀體驗，下列何者最適合？

(A) 增加燈光亮度

(B) 提供觸覺模型與口述影像

(C) 禁止觸摸展品

(D) 僅提供文字簡介

18. 某文化品牌希望透過 AI 技術提升文化體驗，下列何者較適合？

(A) AI 互動導覽與個人化推薦

(B) 完全取消實體展覽

(C) 只增加商業廣告

(D) 完全不使用數位技術

19. 英國學者 John Howkins 提出「創意經濟 (Creative Economy)」概念，其核心觀點最接近

背面有題，請繼續作答。

臺灣綜合大學系統 115 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 11 頁	
下列何者？			
(A) 工業生產將逐漸取代文化產業			
(B) 創意產品不具市場交換價值			
(C) 創意產業主要依賴政府補助			
(D) 知識、創意與智慧財產將成為經濟核心資源			
20.下列何者最符合 Pierre Bourdieu 所提出之「文化資本（Cultural Capital）」概念？			
(A) 文化商品的生產成本			
(B) 個人透過教育、品味與文化參與所形成之社會優勢			
(C) 國家文化預算總額			
(D) 文化產業的出口總值			
21.若以 Richard Florida 的「創意城市（Creative City）」理論分析，下列何者最可能有助於提升城市創新發展？			
(A) 單一產業集中			
(B) 高度限制外來人口			
(C) 多元文化與創意人才聚集			
(D) 降低公共文化空間			
22.下列何者最符合「文化中介者（Cultural Intermediary）」角色？			
(A) 連結文化內容、生產與消費之策展、媒體與設計工作者			
(B) 生產工廠技術人員			
(C) 單純行政管理人員			
(D) 展場保全人員			
23.下列何者最符合「參與式策展（Participatory Curating）」概念？			
(A) 由館方單向決定所有展示內容			
(B) 強調觀眾、社群與策展共同參與知識建構			
(C) 完全取消策展論述			

臺灣綜合大學系統 115 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 11 頁

(D) 僅展示典藏品

24. 近年博物館推動「開放典藏 (Open Access)」政策，其最主要目的為何？

- (A) 降低典藏保存品質
- (B) 提升文化資源共享與公共近用
- (C) 限制學術研究使用
- (D) 增加館藏封閉性

25. 下列何者最接近「沉浸式經濟 (Experience Economy)」之觀點？

- (A) 消費者僅重視商品價格
- (B) 展覽空間不需互動性
- (C) 體驗無法形成市場價值
- (D) 消費者重視體驗、情感與參與感

26. 若博物館使用 AI 生成語音導覽，其最主要涉及下列哪一項議題？

- (A) 文化科技應用
- (B) 傳統農業技術
- (C) 工業生產效率
- (D) 機械製造流程

27. 下列何者最符合「文化永續 (Cultural Sustainability)」概念？

- (A) 短期商業收益最大化
- (B) 僅保存古蹟建築外觀
- (C) 持續維護文化多樣性與世代傳承
- (D) 完全排除數位科技

28. 「策展敘事 (Curatorial Narrative)」最主要強調：

- (A) 展品數量越多越好

臺灣綜合大學系統 115 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 11 頁

(B) 展覽主題、空間與觀眾經驗之整體關聯

(C) 展覽完全無須文字

(D) 展覽僅作商品販售

29. Creative Commons（創用 CC）授權最主要目的為何？

(A) 完全放棄所有著作權

(B) 在保留部分權利下促進文化內容的合法分享與再利用

(C) 將作品自動轉為公共財

(D) 僅供商業用途使用

30. 下列何者較符合「平台化文化（Platformization）」現象？

(A) 文化消費完全脫離數位媒介

(B) 僅依賴紙本出版

(C) 文化內容逐漸透過串流與社群平台流通

(D) 展覽完全取消線上宣傳

31. 下列何者最符合「地方品牌化（Place Branding）」概念？

(A) 完全模仿其他城市

(B) 增加商場數量

(C) 大量複製商品

(D) 強調地方文化特色與故事轉譯

32. NFT 曾被大量應用於數位藝術市場，其核心特徵為：

(A) 完全無法驗證所有權

(B) 區塊鏈技術與數位資產認證

(C) 純紙本交易形式

(D) 不涉及數位文化

臺灣綜合大學系統 115 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 **11** 頁

33. 下列何者最符合「文化治理（Cultural Governance）」概念？

- (A) 文化政策僅由政府單向制定
- (B) 政府、民間與社群共同參與文化政策與資源分配
- (C) 完全市場自由化
- (D) 僅由企業主導文化發展

34. 下列何者最可能造成「文化觀光」負面影響？

- (A) 社區參與
- (B) 地方文化保存
- (C) 過度商業化與文化同質化
- (D) 增加文化教育活動

35. 下列何者最符合「跨媒體敘事（Transmedia Storytelling）」？

- (A) 不同媒介共同建構完整故事世界
- (B) 單一媒介重複相同內容
- (C) 僅限紙本小說
- (D) 完全不需角色設定

第二部分：複選題（共 10 題，每題 3 分，共 30 分）

※每題至少有二個正確答案，全部答對才給分，答錯不倒扣。

36. ICOM 2022 博物館新定義中，被明確強調之核心價值為何？

- (A) 市場競爭
- (B) 社會包容
- (C) 典藏優先
- (D) 社群參與
- (E) 永續發展

臺灣綜合大學系統 115 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 11 頁

37. 下列哪些現象屬於演算法文化（Algorithmic Culture）？

- (A) Spotify 個人化推薦
- (B) 社群平台熱門排序
- (C) Netflix 依觀看紀錄推薦內容
- (D) YouTube 推薦機制
- (E) 圖書館人工編目

38. 文化韌性（Cultural Resilience）較重視哪些面向？

- (A) 國際觀光收入
- (B) 地方文化知識保存
- (C) 社群自主能力
- (D) 文化傳承與調適能力
- (E) 商業市場規模

39. 下列哪些最符合平台資本主義（Platform Capitalism）？

- (A) 創作者完全自主
- (B) 平台掌握大量數據
- (C) 降低市場集中
- (D) 演算法控制內容流通
- (E) 非營利運作

40. 博物館去殖民化（Decolonization）關注哪些議題？

- (A) 文物返還
- (B) 原住民族知識權
- (C) 社群參與策展
- (D) 殖民歷史重新詮釋
- (E) 展覽商業收入

臺灣綜合大學系統 115 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 11 頁

41. 生成式 AI 在文化創意產業中的主要爭議為何？

- (A) 訓練資料著作權
- (B) 創意勞動價值改變
- (C) AI 生成內容透明揭露
- (D) AI 無法創作
- (E) AI 完全取代藝術家

42. 下列哪些案例最符合文化外交（Cultural Diplomacy）？

- (A) 國際藝術駐村
- (B) 地方夜市促銷
- (C) 威尼斯雙年展國家館
- (D) 百貨公司周年慶
- (E) 電商購物節

43. 依 Stuart Hall 理論，下列哪些敘述正確？

- (A) 文化意義具有建構性
- (B) 存在協商式解讀
- (C) 存在對立式解讀
- (D) 文化與權力相關
- (E) 不同群體可能有不同詮釋

44. ESG 概念中的 Social 面向包括哪些？

- (A) 董事會治理
- (B) 碳排放管理
- (C) 員工勞動權益
- (D) 多元族群參與
- (E) 無障礙文化近用

臺灣綜合大學系統 115 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 11 頁

45. 數位人文研究常採用之研究方法包括哪些？

- (A) GIS 空間分析
- (B) 後設資料分析
- (C) 網絡分析 (Network Analysis)
- (D) 文字探勘 (Text Mining)
- (E) 區塊鏈驗證技術

-完-