



1. 18 世紀中葉，英國人瓦特改良蒸汽機之後，由一系列技術革命引起了從手工勞動向動力機器生產轉變的重大飛躍，這是設計史上第一次的工業革命。1980 年代個人電腦普及開始至今，科技進步一日千里，這個資訊化革命，被視為另一次的工業革命。請申論第一次工業革命和資訊化革命兩者之特性與差異，以及對當今設計的影響。(25%)
2. 綠色設計反映了人們對於現代科技文化所引起的環境及生態破壞的反思，同時也體現了設計師道德和社會責任心的回歸。綠色設計(Green Design)也稱為生態設計(Ecological Design)、環境設計(Design for Environment)等，其基本思想是：在設計階段就將環境因素和預防污染的措施納入產品設計之中，將環境性能作為產品的設計目標和出發點，力求使產品對環境的影響降為最小。
請舉出至少三個綠色設計的案例，並說明其綠色觀點和特性。(25%)
3. 服務設計是設計界近年來的重要議題，請說明服務設計的定義、意義，並請具名舉出一個觀光工廠，分析其在場域、活動、商品等方面的服務設計上的表現。(25%)
4. 文化創意產業已經成為我國政府的重要施政計畫之一，請敘述我國發展文化創意產業的源由、社會環境變化與歷史脈絡，並評論文化創意產業的價值創造效果。(25%)

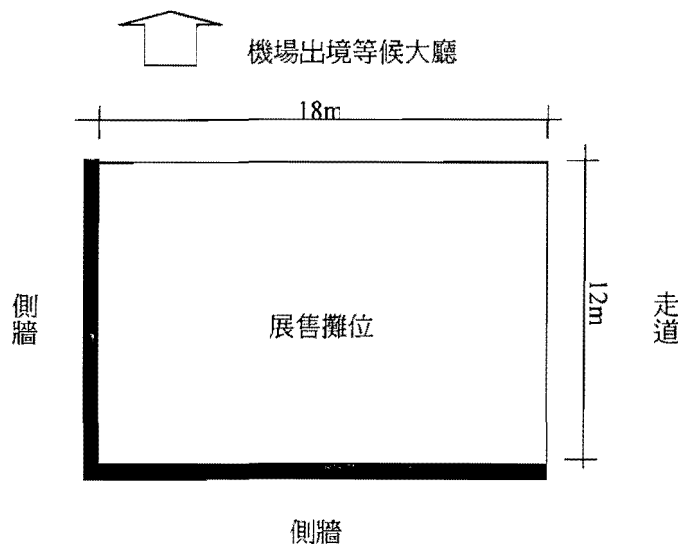


1. 文化之旅整合設計案：(40%)

假設在 201x 年，政府檢討中國大陸的觀光客數目雖然逐年上升，但容易受到兩岸政策影響，在未來具有相當的不確定因素。因此，為了確保來台觀光客的人數，擬針對其他國家的觀光客進行宣傳與行銷。根據交通部觀光局的統計，近 3 年來台觀光人數統計，以中國大陸人次最多，其次為日本、東南亞與港澳地區。政府將本次宣傳活動主要之定位設定為「文化之旅」，並以國姓爺鄭成功 (koxinga) 為題，欲推出一系列的形象宣傳，並於機場設置展售空間。相傳鄭成功具有日本血緣，生平與東南亞、港澳地區皆有所淵源。鄭成功生平縱橫海上，善於海戰，治軍嚴格，相關資訊請參閱參考資料。

[設計內容]

- (1) 請提出行銷活動設計與形象設計的構想草案，並提出 2 項週邊產品設計的草稿。
- (2) 本次行銷活動預定於某國際機場設置展售攤位，面積為 12m x 18m，其中一面朝向機場出境等候大廳（如附圖），請進行展場設計，機能請自訂。



[參考資料]

鄭成功 (1624 年 8 月 27 日 - 1662 年 6 月 23 日) 是 17 世紀一名忠於南明幼名福松，名森，字明儼、大木，因蒙隆武帝賜明朝國姓朱，更名成功，國姓」、「國姓爺」，又因蒙永曆帝封延平王，稱「鄭延平」。

鄭成功之父為出身福建泉州南安（現分屬福建省泉州市轄下的晉江市安海市石井鎮）、曾為海盜的南明水師將領鄭芝龍，母為出身日本肥前國平戶氏；他出生於母親的故鄉平戶，六歲時為父親接往福建老家，及長被送往學。1645 年清軍攻入江南，不久芝龍降清，田川氏在亂軍中自盡；成功乃舊部在中國東南沿海抗清，成為南明後期主要軍事力量之一，一度由海路圍清江寧府（前明南京），但終遭清軍擊退，只能憑藉海戰優勢固守海島門。1661 年率軍橫渡台灣海峽，翌年擊敗荷蘭東印度公司在大員（在今臺灣境內）的駐軍，開啓東寧王朝時代，但不久即病死。鄭成功死後，台灣民間設有廟宇（包括後來的延平郡王祠）加以祭祀。



的將領；
世稱「鄭
鎮及南安
島的田川
南京求
率領父親
突襲、包
廈門、金
灣臺南市



2. 攜帶陽光：(10%)

某科學家發明了一種可以完全儲存太陽光（包含太陽光所有的性質）的裝置，並可以製作成各種大小，便於攜帶。請您應用裝置進行設計，請繪製 3 種設計草圖，及概念說明。

3. 文化創意產業乃整合台灣的智慧與文化魅力，結合新的創意，並將其應用於產品發展或生活品質與美學之中。而其創意商品所隱含的符號/象徵，承載了國家的既有文化特色與生活型態。請以台灣 25 縣市 319 鄉為發想的基石，選擇具代表性的意象、材質、造型、情感等為設計元素，設計五款具地方代表的文化創意生活商品，並且加以說明其內涵。(10%)

4. 請試列出兩種（以上）之現有產品之（價值、功能、使用..），進行交叉組合，然後提出另一用途（改良）之新產品創意設計概念，並加以說明其過程與設計方法。(15%)

例如：蓋印章式的口紅、膠帶式的便條紙、組裝電腦式的機車…。

又如：(1+1=3)（輪子+椅子=輪椅、鉛筆+擦子=帶擦子的筆）。

5. 觀光工廠包括磚廠、化妝品工廠、食品工廠、樂器工廠、醬油工廠、汽水工廠、彈簧床工廠、建材工廠、紡織工廠、玻璃工廠…等，可見百業莫不可以為觀光工廠。但重點在於觀光工廠是否能將產業的故事、價值、美感、創意等呈現出來，並提供遊客良好的體驗。而為了呈現這些產業文化內容，觀光工廠的重新形塑的過程中，需要多方面設計專業的整合，例如展覽館的設計、空間動線的設計、商品與文化商品的設計、體驗活動的設計、顧客經驗管理等。請選擇一假設之產業為觀光工廠，進行以下之整合設計。(25%)

1)生活(社區)觀察分析

2)創意生活提案

3)體驗設計(多元文化同感設計)

4)文化商品設計(生活商品設計)

5)展示設計(生活文化再現設計)

6)活動設計(社區生活擾動設計)

7)服務設計(顧客經驗管理設計)

8)場域活化設計(社區生活再造設計)