

大同大學 106 學年度 (暑)轉學入學考試試題

考試科目:創意思考

系別:媒體設計學系 二年級

第 1 / 頁

註:本次考試 不可以參考自己的書籍及筆記; 不可以使用字典; 不可以使用計算器。

1. 請針對70歲以上的族群，提出一項互動設計提案，內容包括但不限以下項目(1)WHAT-設計主題/形式、(2)WHY-為何要使用、(3)WHERE-在哪裡使用、(4)WHEN-何時使用、(5)WHO-給誰使用、(6)HOW-如何使用、(7)預期產生的效益。
2. 請以圖像說明第1題的互動設計提案之完整操作流程。

評分方式：創意15%、提案完整度20%、設計傳達15%

「海洋」是地球所佔面積最大比例的部分，佔地球面積約71%，而南半球的海洋面積比北半球的海洋面積大，而一般將大陸邊緣的水域稱為「海」，遠離陸地的水域稱為「洋」。海洋對人類的影響也很大，很早之前，人類就學會以海洋為生，並對海洋進行探索，航海甚至是人類跨大陸運輸和旅行的主要方式，在遊戲設計中，海洋是最常見到的遊戲主題、場景或元素。

1. 請以「海洋」作為主題進行聯想，寫出12個與「海洋」有關的元素（如現象、物品），並文字說明這12個元素對「海洋」的關聯性。
2. 請以「海洋」作為遊戲設計的主要元素，並從第1題所聯想與「海洋」有關的元素中，挑選至少四樣以進行遊戲發展，請用圖像方式呈現該遊戲的樣貌，並說明遊戲目標（遊戲中玩家要達成的目標）、遊戲物品和遊戲流程（遊戲規則、計分方式與輸贏判定等）。

評分方式：創意聯想15%、遊戲創意10%、遊戲機制15%、遊戲內容表達10%