

大同大學 107 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

第 全 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。

一、遊戲自古以來就存在，而古代的小孩子們會玩些什麼呢？在唐宋詩詞有些敘述：李白《長干行》：「...郎騎竹馬來，繞床弄青梅。同居長千里，兩小無嫌猜。...」、白居易《觀兒戲》：「...弄塵或鬥草，盡日樂嬉嬉。...」、陸遊《觀村童戲溪上》：「...竹馬踉蹌沖淖去，紙鳶跋扈挾風鳴。...」，詩詞中指出竹馬、弄塵、鬥草、紙鳶...等等。而近一點的年代，在父母的小時候，有什麼可以玩呢？跳房子、尪仔標、打彈珠、打陀螺、跳高、扮家家酒、沙包、滾鐵環、踩高蹺、木槍、彈珠台...各式各樣的玩具或遊戲，共同的特色就是它不是數位的，不插電。因此：

找一款古早的玩具或遊戲，將其修改成數位的遊戲，其類型、角色、關卡、美術，甚至需要有其他道具或裝置輔助...皆自由決定，沒有限制，唯獨新版的數位遊戲必須可以被認知到是一款古早玩具或遊戲所修改的。請完成下列事項：

- (1) 指出是那一款古早玩具或遊戲，並說明其玩法。(10%)
- (2) 新版數位遊戲的遊玩對象？遊戲機制？勝負條件？(25%)
- (3) 簡易描繪出數位遊戲的樣貌、或畫面、或道具、或遊戲情境？(15%)

二、請針對以下特徵之消費族群開發一款「裝置」，形式並不設限，此裝置可以作為該族群國內外旅行最便捷的輔助工具。

目標族群說明：

- 性別：男、女。
- 年齡：25-30 歲。
- 月薪：3 萬~5 萬。
- 個性特徵：勇於嘗試、愛冒險、開朗自信、追求流行與新科技、雖然精明但有時也會有些迷糊。
- 居住地區：台灣。
- 最喜歡做的事情：到世界各地旅行。

【設計要求】

- (1) 請試想並列出該族群於國內外旅行時，經常會遇到的問題有哪些？請至少列出 10 個以上的問題。(5%)
- (2) 請說明你所開發的裝置最想解決的核心問題為何？將規劃此裝置具備哪些功能？(5%)
- (3) 請繪製裝置造型精稿，並詳細標示材質、尺寸、重量、功能項目、使用操作方式。(20%)
- (4) 請特別放大繪製該裝置之介面視覺設計精稿，並標示所有 icons 之功能，以及操作方式。(20%)