

臺灣銀行 108 年新進人員甄試試題

甄試類別【代碼】：創新實驗室使用者介面(UI)流程設計人員【O8602】

科目一：設計心理學

*入場通知書編號：_____

注意：①作答前先檢查答案卷，測驗入場通知書編號、座位標籤、應試科目是否相符，如有不同應立即請監試人員處理。使用非本人答案卷作答者，不予計分。
②本試卷為一張單面，非選擇題共 4 大題，每題各 25 分，共 100 分。
③非選擇題限以藍、黑色鋼筆或原子筆於答案卷上採橫式作答，請參照答案卷所載注意事項，於各題指定作答區內作答，並標明題號及小題號。
④請勿於答案卷上書寫姓名、入場通知書號碼或與答案無關之任何文字或符號。
⑤本項測驗僅得使用簡易型電子計算器（不具任何財務函數、工程函數、儲存程式、文數字編輯、內建程式、外接插卡、攝（錄）影音、資料傳輸、通訊或類似功能），且不得發出聲響。應考人如有下列情事扣該節成績 10 分，如再犯者該節不予計分。1.電子計算器發出聲響，經制止仍執意續犯者。2.將不符規定之電子計算器置於桌面或使用，經制止仍執意續犯者。
⑥答案卷務必繳回，未繳回者該節以零分計算。

第一題：

日常用品設計中，有一個很重要的概念是：可視性，請解釋何謂可視性？一個高可視性產品應具有何種特性，並請舉例說明。【25 分】

第二題：

對一位設計師來說，我們經常無法控制使用者的目標或事件。請以下述案例解釋如何透過設計的基本原則讓使用者正確地執行動作的步驟，並讓結果符合使用者的預期。

案例：某使用者與朋友約好要去某餐廳，然而在途中迷路，於是拿出手機，打開手機內尋找餐廳的功能，透過導航而到達目的地。請解釋設計師如何透過設計的步驟和原則來告訴使用者如何使用導航功能，並解決問題及完成任務。【25 分】

第三題：

使用者介面設計常用的心理法則包括：1.希爾特(Hick)認知負荷定律(Hick's Law)；2.費茲(Paul Fitts)的操作時間、距離與尺寸關係(Fitt's Law)；3.格式塔的完形理論(Gestalt Principles)；4.羅伯特·齊歐迪尼(Robert B. Cialdini)說服理論(Persuasion Principles)等理論，請說明上述四種理論的主要內容，並解釋這些理論如何運用於設計。【25 分】

第四題：

請解釋馬斯洛的需要層級理論(Maslow's Hierarchy of Needs)，繪圖說明此理論的主要內容，並舉例說明在設計時，如何應用此理論，進行一個好的設計。【25 分】