

1. Patrick W. Jordan 在其著書「An Introduction to Usability」中提出使用性之組成包含五項要素，分別為：推測性(guessability)，學習性(learnability)，經驗使用表現(experienced user performance: EUP)，系統潛能(system potential)，再使用性(re-usability)。請說明何謂推測性(guessability)，學習性(learnability)，再使用性(re-usability)，以及其間的關係性。(20分)
2. 完形心理學家對於知覺組織的現象，提出系統的理論解釋，歸納出許多法則，稱為完形組織法則(Gestalt principles of organization)，請問有哪些法則並舉出實例說明之。(20分)
3. 介面圖像的設計原則包含以下五種原則，請簡要說明各原則之重點(20分)
 - A. 立即辨識(immediacy)
 - B. 普遍性(generality)
 - C. 一致性(cohesiveness)
 - D. 特徵描述(characterization)
 - E. 可溝通性(communicability)
4. 解釋名詞(包含4子題，每子題10分，合計40分)
 - A. 感性工學(Kansei Engineering)
 - B. 資訊設計(Information Design)
 - C. 通用設計(Universal Design)
 - D. 史初普效應 Stroop Effect