

2025 年 10 月高等教育自学考试

设计概论试题

课程代码:00688

1. 请考生按规定用笔将所有试题的答案涂、写在答题纸上。

2. 答题前,考生务必将自己的考试课程名称、姓名、准考证号用黑色字迹的签字笔或钢笔填写在答题纸规定的位置上。

选择题部分

注意事项:

每小题选出答案后,用 2B 铅笔把答题纸上对应题目的答案标号涂黑。如需改动,用橡皮擦干净后,再选涂其他答案标号。不能答在试题卷上。

一、单项选择题:本大题共 15 小题,每小题 2 分,共 30 分。在每小题列出的备选项中只有一项是最符合题目要求的,请将其选出。

1. 认为设计科学应成为人文教育的核心学科的是

- | | |
|-------------|-----------|
| A. 约翰·赫斯科特 | B. 胡伯特·布斯 |
| C. 维克多·帕帕奈克 | D. 赫伯特·西蒙 |

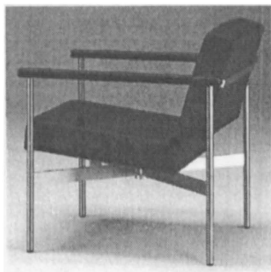
2. 设计行为的原动力是

- | | |
|-------|-------|
| A. 思维 | B. 本能 |
| C. 需求 | D. 利润 |

3. 对设计的范围进行大幅度延伸,认为“人人都是设计师”的设计理论家是

- | | |
|---------------|-------------|
| A. 乔尔乔·瓦萨里 | B. 维克多·帕帕奈克 |
| C. 弗朗西斯科·朗西洛提 | D. 约翰·赫斯科特 |

4. 如题 4 图所示 GS1076 扶手椅的设计者是

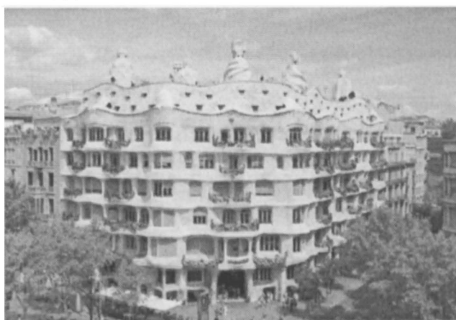


题 4 图

- | | |
|-------------|------------|
| A. 密斯·凡·德·罗 | B. 阿诺·雅各布森 |
| C. 汉斯·古格洛特 | D. 阿尔瓦·阿尔托 |



5. 美国 20 世纪 50 年代在丰富人们物质生活的同时, 大大损害人类生存环境的设计是
 - A. 商业性设计
 - B. 艺术性设计
 - C. 循环设计
 - D. 组合设计
6. “整体支配部分”所体现的设计形式法则是
 - A. 平衡
 - B. 多样
 - C. 比例
 - D. 统一
7. 逻辑的“中断”和思维的“飞跃”所表现的设计思维特征是
 - A. 超越性
 - B. 联动性
 - C. 创造性
 - D. 多向性
8. 如题 8 图所示建筑作品名称是



题 8 图

- A. 塔塞尔公馆
- B. 米拉公寓
- C. 斯托克莱宫
- D. 施罗德住宅
9. 改革开放以来,中国设计界经历了多次热潮,其中 20 世纪 80 年代形成的是
- A. “三大构成”热
- B. “工业设计”热
- C. “企业形象”热
- D. “影视设计”热
10. 下列不属于标志设计评判标准的是
- A. 易推广性
- B. 易识别性
- C. 视觉美感
- D. 传统底蕴
11. 唐纳德·亚瑟·诺曼认为好的日常用品设计应该具备的两个重要特征是
- A. 舒适性和便利性
- B. 控制性和功能性
- C. 可视性和易通性
- D. 文化性和社会性
12. OpenAI 在 2024 年 2 月推出的文本生成 AI 模型是
- A. ChatGPT
- B. Deepseek
- C. Kimi
- D. Sora
13. 公元前 5 世纪,希腊领袖伯里克利主导全面重建的城市是
- A. 迈锡尼卫城
- B. 庞贝城
- C. 雅典卫城
- D. 赫库兰尼姆城



14. 如题 14 图所示, 1961 年上映的《大闹天宫》的创作者是



题 14 图

- A. 张光宇
 - B. 郑曼陀
 - C. 周慕桥
 - D. 杭稚英
15. 绿色设计的理念起源于 20 世纪 60 年代在美国兴起的
- A. 通用设计运动
 - B. 反消费运动
 - C. 适度设计运动
 - D. 合理消费运动
- 二、多项选择题: 本大题共 5 小题, 每小题 3 分, 共 15 分。在每小题列出的备选项中至少有两项是符合题目要求的, 请将其选出, 错选、多选或少选均无分。
16. 设计的基本原则包括
- A. 功能性原则
 - B. 创新性原则
 - C. 经济性原则
 - D. 审美性原则
 - E. 系统性原则
17. 艾伯特·孟塞尔所定义的色彩属性包括
- A. 色温
 - B. 纯度
 - C. 色相
 - D. 色度
 - E. 明度
18. 故事板的主要要素为
- A. 故事
 - B. 图像
 - C. 文字描述
 - D. 声音
 - E. 标题
19. 现代设计美学具有
- A. 基于功能的造型之美
 - B. 服务大众的人性之美
 - C. 典雅节制的装饰之美
 - D. 简约效率的技术之美
 - E. 大众流行的通俗之美
20. 设计师简·麦戈尼格尔认为所有类型的游戏均应符合的基本特征包括
- A. 特效
 - B. 反馈系统
 - C. 规则
 - D. 自愿参与
 - E. 目标



非选择题部分

注意事项:

用黑色字迹的签字笔或钢笔将答案写在答题纸上,不能答在试题卷上。

三、名词解释题: 本大题共 4 小题, 每小题 4 分, 共 16 分。

21. 用户观察法
22. 设计管理
23. “科隆论战”
24. 图底关系

四、简答题: 本大题共 3 小题, 每小题 5 分, 共 15 分。

25. 简述设计的主体性原则。
26. 简述美国心理学家诺曼《情感化设计》所提出的设计情感三层次。
27. 简述设计批评常用的维度。

五、论述题: 本大题共 2 小题, 每小题 7 分, 共 14 分。

28. 结合具体案例, 论述虚拟现实(VR)技术的应用前景。
29. 结合具体事例, 论述设计师应具备的艺术与设计理论知识。

六、案例分析题: 本题 10 分。

30. ME Company 设计公司的创作队伍包括设计师、艺术指导、撰稿人、漫画家、插画师、雕塑家和网络开发商, 他们形成了一个多样性的、互相补充的团队, 这个团队为比约克、侯赛卡拉扬、苹果、可口可乐、耐克等公司设计了大量杰出的作品。

问题: (1) 简述设计师团队合作能力的重要性。

(2) 随着社会发展和专业分工细化, 设计师的团队合作能力应如何拓展?

