

112 年度 行動應用企劃師能力鑑定 初級試題

科目 1：A13 行動應用企劃概論

考試日期：112 年 11 月 04 日

第 1 頁，共 12 頁

單選題 50 題 (佔 100%)

C	1. 近年來資安問題頻傳，下列哪一種「不是」APP 的資安問題？ (A) APP 儲存的資料是否有洩漏的疑慮 (B) APP 的帳號密碼是否只有你知道 (C) APP 的內容是否有侵權 (D) APP 在連接網路時會不會有人從中竊取資訊
D	2. 關於加速行動網頁 AMP (Accelerated Mobile Pages)，下列哪一項「不是」其特色？ (A) 網頁讀取快速 (B) 搜尋排序提升 (C) 提升使用者體驗 (D) 搜尋時優先呈現原始網站
B	3. 關於 ASO (APP Search Optimize)，下列敘述哪一項「不」正確？ (A) 成果不僅反映於官方商店 (B) 能有效增加 APP 的留存率 (C) 可以增加 APP 的自然下載量 (D) 操作內容不限於 APP 圖示、APP 標題、APP 描述
B	4. 摺疊手機主要是應用下列哪一種技術？ (A) 反射式鏡頭 (B) 曲面螢幕 (C) 多核心 CPU (D) 特殊金屬外殼
D	5. 關於電競手機，下列敘述哪一項「不」正確？ (A) CPU 速度快，遊戲不延遲 (B) 螢幕尺寸大，方便使用者操作 (C) 畫面幀數/「每秒顯示影格數」(Frame per Second, FPS) 高，反應速度快 (D) 數倍電池容量，持續遊戲不中斷
B	6. 在描述手機螢幕畫面每秒更新次數時，通常採用下列哪一種

112 年度 行動應用企劃師能力鑑定 初級試題

科目 1：A13 行動應用企劃概論

考試日期：112 年 11 月 04 日

第 2 頁，共 12 頁

	<p>單位？</p> <p>(A) Hz</p> <p>(B) fps</p> <p>(C) bps</p> <p>(D) pixel</p>
A	<p>7. 下列哪一種應用，一般來說「不」需要智慧型手機連接到國際網路？</p> <p>(A) GPS 定位</p> <p>(B) 收聽網路廣播</p> <p>(C) 收發電子郵件</p> <p>(D) 使用通訊軟體與朋友聊天</p>
B	<p>8. 關於行動裝置的辨識功能。下列敘述哪一項「不」正確？</p> <p>(A) 指紋辨識是較早發展的</p> <p>(B) 虹膜辨識利用紫外線感測器來辨識</p> <p>(C) 人臉辨識利用紅外線感測器來辨識</p> <p>(D) 以上三種辨識功能，辨識度最高的是虹膜辨識</p>
A	<p>9. 手機內建的無線裝置有藍牙、NFC、Wi-Fi、3G/4G 等，請問下列敘述哪一項正確？</p> <p>(A) 傳輸速度上 4G > 藍牙 > NFC</p> <p>(B) 有效距離上 Wi-Fi > NFC > 藍牙</p> <p>(C) 藍牙、NFC 屬於 WPAN；Wi-Fi 屬於 WWAN</p> <p>(D) 目前手機的行動支付方式皆需開啟 NFC 功能方可使用</p>
C	<p>10. 關於「G-Sensor」，下列敘述哪一項正確？</p> <p>(A) 一種提供方位角資訊的感測器</p> <p>(B) 一種提供全球定位資訊的感測器</p> <p>(C) 一種提供物體在加速過程中作用在物體上的力，如：晃動、跌落、上升、下降等各種位移變化的感測器</p> <p>(D) 一種光感感測器</p>
A	<p>11. 某公司提供一種雲端服務，提供使用者在雲端平台編輯報</p>

112 年度 行動應用企劃師能力鑑定 初級試題

科目 1：A13 行動應用企劃概論

考試日期：112 年 11 月 04 日

第 3 頁，共 12 頁

	<p>表，並能分享給其它成員。該公司所提供的雲端服務屬於下列哪一種？</p> <p>(A) SaaS (Software as a Service)</p> <p>(B) PaaS (Platform as a Service)</p> <p>(C) IaaS (Infrastructure as a Service)</p> <p>(D) UaaS (Uptime as a Service)</p>
C	<p>12. 關於 Android 及 iPhone 的 APP 開發工具，下列敘述哪一項正確？</p> <p>(A) Android 及 iPhone 的 APP 均可使用 Java 程式語言進行開發</p> <p>(B) Android 的 APP 可使用任意設備開發；iPhone 的 APP 僅可使用 Mac 設備開發</p> <p>(C) 有些跨平台開發軟體允許一次開發就自動生成 Android 與 iOS 兩個平台的 APP</p> <p>(D) 使用跨平台開發軟體只須開發一套程式，開發商只須在一個市集審查上架即可</p>
C	<p>13. 關於 Google Play 及 Apple APP Store 兩個 APP 官方軟體市集，下列敘述哪一項「不」正確？</p> <p>(A) 兩者都有官方的上架審查機制</p> <p>(B) 目前兩個官方市集的 APP 數量都在數百萬種以上</p> <p>(C) 每個新開發的 APP 都需要繳交一次審查費，軟體更新版本則無須再付審查費</p> <p>(D) 蘋果與 Google 雖有絕對權力決定是否上架 APP，但若兩者因本身立場偏頗而任意下架 APP 的行為，實際上卻無法可管</p>
C	<p>14. 下列哪一種資訊可供使用者在手機上輸入，用以解鎖 SIM 卡的安全碼？</p> <p>(A) IMSI Code</p> <p>(B) IMEI Code</p> <p>(C) PIN Code</p>

112 年度 行動應用企劃師能力鑑定 初級試題

科目 1：A13 行動應用企劃概論

考試日期：112 年 11 月 04 日

第 4 頁，共 12 頁

	(D) SMS Message
A	15. 關於 RWD (Responsive Web Design) 的敘述，下列哪一項正確？ (A) 一種網頁設計方法，讓網頁不受使用者的裝置影響 (B) 一種讓行動裝置連接資料庫的技術 (C) 一種讓行動裝置進行遠端桌面連線的技術 (D) 一種讓行動裝置可以遠端寫入資料的技術
D	16. OpenID 是一種去中心化的網上身份認證系統，下列關於 OpenID 的優點敘述哪一項「不」正確？ (A) 方便使用者使用及管理密碼 (B) 使用者不需要記住每個個別網站的使用者名稱和密碼。只需要預先在一個作為 OpenID 身分提供者 (Identity Provider, IdP) 的網站上註冊，即可利用該身份資料在支援 OpenID 的網站上登錄 (C) 目前常見的身份提供者 (Identity Provider, IdP) 有 Gmail 與 Facebook 等 (D) 使用者可自行架設身份提供者服務
D	17. 下列哪一個「不」是開發智慧型手機應用程式常用的程式語言？ (A) Swift (B) Java (C) Objective-C (D) Pascal
A	18. 行動應用 APP 的開發者在軟體上架前，需要將程式封裝成特定格式供公司審核，下列哪一項是 Android 與 iOS 正確的格式？ (A) APK 與 IPA (B) IPA 與 EXEI (C) IPA 與 APK (D) APK 與 EXE
D	19. 某遊戲 APP 月收入為 450 萬且該 APP 有 4500 個付費用戶，

112 年度 行動應用企劃師能力鑑定 初級試題

科目 1：A13 行動應用企劃概論

考試日期：112 年 11 月 04 日

第 5 頁，共 12 頁

	45000 個活躍用戶，則每付費用戶平均收益為下列哪一個？ (A) 10 (B) 100 (C) 111 (D) 1000
A	20. 某遊戲 APP 花 60 萬刊登廣告共曝光了 15 萬次並帶來了 3 萬的使用者，3 萬的使用者中有 5700 使用者消費購買了虛擬寶物，平均每位消費使用者消費金額為 300 元，下列哪一項錯誤？ (A) 每次點擊成本為 10 元 (B) 點擊率 20% (C) 廣告轉換率 19% (D) 投資報酬率 185%
D	21. 日前金管會公布開放設立純網路銀行（純網銀），並公布網銀可設立名單，下列哪一家網銀業者在金管會公布名單內？ (A) LINE Bank 連線商業銀行 (B) 將來商業銀行 (C) 樂天國際商業銀行 (D) 以上皆是
A	22. APP 留存率低已成常態，提供社群互動是提高留存率方法之一，下列哪一項「不」是提供社群互動的方法？ (A) 優化操作流程 (B) 提供排名獎勵或等級稱號 (C) 推薦朋友註冊獲取福利 (D) 分享相關資訊到 Facebook
A	23. 5G（第五代行動網路系統）有許多主要應用領域，「不」包含下列何者？ (A) 區塊鏈 (B) 物聯網 (C) 無人機即時傳輸應用 (D) 強化型行動寬頻

112 年度 行動應用企劃師能力鑑定 初級試題

科目 1：A13 行動應用企劃概論

考試日期：112 年 11 月 04 日

第 6 頁，共 12 頁

D	24. 在 APP 中更新頁面內容的方式有許多種，下列哪一項設計最容易造成使用者操作上的問題？ (A) 手指按著畫面下滑 (B) 點擊畫面上的更新按鈕 (C) 跳出提示視窗讓使用者點選更新 (D) 連點兩次螢幕進行更新
D	25. 關於安全的系統發展生命週期 (Secure System Development Life Cycle, SSDLC) 的敘述，下列哪一項「不」正確？ (A) SDLC 為功能導向，較缺乏安全性考量的設計 (B) SSDLC 考量系統功能性的同時，也導入安全性的思維 (C) SSDLC 會拉長了設計的時程 (D) SSDLC 在系統開發過程中，在測試階段加入安全防護措施
C	26. 模組化 (Modularity) 是系統分析與設計時的一項重要因素，而內聚性 (Cohesion) 與耦合性 (Coupling) 可用來衡量其模組功能的獨立性。請問通常一個好的模組化，這兩者的程度應該為何？ (A) 高內聚性，高耦合性 (B) 低內聚性，低耦合性 (C) 高內聚性，低耦合性 (D) 低內聚性，高耦合性
C	27. 現今廣告也成為許多 Free APP 開發者的收入來源，若 APP 開發者想在專用行動應用程式內串接廣告商，下列何者為現今廣告技術供應商「不」支援的格式？ (A) 原生廣告 (Native Ads) (B) 插頁廣告 (Interstitial Ads) (C) 純聲音廣告 (Voice Ads) (D) 橫幅廣告 (Banner Ads)
D	28. 下列哪一個是系統設計師的必要技能？ (A) 良好的外語能力 (英文、日文為主)

112 年度 行動應用企劃師能力鑑定 初級試題

科目 1：A13 行動應用企劃概論

考試日期：112 年 11 月 04 日

第 7 頁，共 12 頁

	<p>(B) 能讀懂英文的技術文件</p> <p>(C) 要有不錯的業務能力</p> <p>(D) 要能設計出系統的流程與介面配置</p>
D	<p>29. 關於系統發展生命週期 (System Development Life Cycle, SDLC) 的敘述，下列哪一項正確？</p> <p>(A) 系統規劃是在 SDLC 的第二階段</p> <p>(B) 系統發展生命週期分為五個階段，依序為：系統分析 → 系統規劃 → 系統設計 → 系統建置實作 → 系統維護</p> <p>(C) 系統需求文件是屬於系統發展生命週期 (System Development Life Cycle, SDLC) 中系統規劃階段的產出</p> <p>(D) SDLC 每一階段的結果通常稱為交付成果 (Deliverable)，依序流入下個階段</p>
C	<p>30. 在某些行動裝置的軟硬體配合之下，行動裝置與耳機連接斷開時，同時會將音量自動靜音以避免行動裝置發出聲音。關於此設計的理念，下列敘述哪一項「不」正確？</p> <p>(A) 使用者可能中斷聆聽所以停止播放以省電</p> <p>(B) 保護使用者的隱私</p> <p>(C) 保護行動裝置與耳機不會突然當機</p> <p>(D) 避免放出聲音妨礙周遭他人</p>
D	<p>31. 使用者都不喜歡 Loading 讀取時的等待，請問下列何種功能最「難」以降低使用者等待時的不耐？</p> <p>(A) 增加讀取進度條</p> <p>(B) 增加已讀取百分比</p> <p>(C) 增加互動小遊戲</p> <p>(D) 增加顯示目前載入檔案名稱</p>
D	<p>32. 關於行動裝置的使用者介面 (User Interface, UI) 與使用者體驗 (User Experience, UX)，下列敘述哪一項「不」正確？</p> <p>(A) 使用者介面 (User Interface, UI) 是 APP 與使用者接觸的點，例如購物 APP 中購物車結帳按鈕或會員登</p>

112 年度 行動應用企劃師能力鑑定 初級試題

科目 1：A13 行動應用企劃概論

考試日期：112 年 11 月 04 日

第 8 頁，共 12 頁

	<p>入按鈕</p> <p>(B) 多數使用者如對 APP 操作流程不順手，可以定義使用者體驗 (User Experience,UX) 設計上易用性需改善</p> <p>(C) APP 開發時製作原型 (Prototyping) 可以用來評估改善 UI/UX 資料顯示及人機互動設計</p> <p>(D) 線框圖 (Wireframe) 只能用來確認視覺設計，不能用來確認行動應用的功能</p>
C	<p>33. 下列哪一項「不」是 UI/UX 設計的工作內容？</p> <p>(A) UI Flow</p> <p>(B) Wireframe</p> <p>(C) HTML/CSS</p> <p>(D) Function Map</p>
D	<p>34. 在使用服務的過程中，使用者會產生各種意圖，下列哪一項內容「不」屬於預測使用者意圖的設計？</p> <p>(A) 根據使用者過去的行為紀錄，來判斷使用者期待的操作</p> <p>(B) 根據多數使用者的行為來判斷使用者目前的操作行為正不正確</p> <p>(C) 根據同類型服務的使用紀錄，刪去或優化使用率偏低的功能選項</p> <p>(D) 人們面對同一件事情，瞬間可能產生許多細微的想法，能即時偵測到這些心聲，給予適當的操作選項</p>
A	<p>35. 下列哪一項是以防呆為設計目的？</p> <p>(A) 在輸入金額的欄位只允許輸入數字，輸入的文字不會生效及出現</p> <p>(B) 在登入畫面提供忘記密碼的連結按鈕</p> <p>(C) 當關卡失敗時提供玩家重玩此關卡的選項</p> <p>(D) 在聊天頻道屏蔽不雅的文字內容</p>
B	<p>36. 某些行動應用程式，為了儘可能增加點擊率與降低退出率，在按鈕 (Button) 的設計上較「不」會使用下列哪一項？</p>

112 年度 行動應用企劃師能力鑑定 初級試題

科目 1：A13 行動應用企劃概論

考試日期：112 年 11 月 04 日

第 9 頁，共 12 頁

	<p>(A) 在按鈕上增加抖動或縮放的動態以強調按鈕的存在感</p> <p>(B) 按鈕要使用跟背景相同色系的顏色</p> <p>(C) 將「確定」的按鈕的顏色與位置設計的比「取消」更顯眼</p> <p>(D) 按鈕被按下的動態效果盡量低調且舒適</p>
D	<p>37. 下列哪一個「不」是繪製行動應用程式 Prototype (原型) 的工具軟體？</p> <p>(A) Marvel</p> <p>(B) Atomic.ioe</p> <p>(C) Adobe XD</p> <p>(D) FreeCAD</p>
D	<p>38. 在開發 iOS 軟體時，Apple 官方會提供開發者須遵循對應的開發規範和設計原則，而在 iOS 介面設計時，下列哪一點「不是」設計主題的基本原則？</p> <p>(A) 清晰度 (Clarity)</p> <p>(B) 遵從 (Deference)</p> <p>(C) 深度 (Depth)</p> <p>(D) 創意 (Creative)</p>
D	<p>39. 關於瀑布模型 (Waterfall Model) 以及敏捷開發 (Agile Development) 的說明，下列哪一項「不」正確？</p> <p>(A) 傳統的瀑布模型的流程是：需求收集→設計→編寫程式→測試</p> <p>(B) 敏捷開發期望及早且頻繁的交付產品 (或部分的產出)</p> <p>(C) 通常而言，使用敏捷開發的產品，比起瀑布模型開發的產品，有更高的自由度可以在軟體開發的過程中進行變更</p> <p>(D) 以公司的角度而言，使用敏捷開發絕對優於使用瀑布模型開發</p>
D	<p>40. 關於學習軟體開發的流程，其目的下列哪一項「不」正確？</p> <p>(A) 提昇開發出來的軟體品質</p>

112 年度 行動應用企劃師能力鑑定 初級試題

科目 1：A13 行動應用企劃概論

考試日期：112 年 11 月 04 日

第 10 頁，共 12 頁

	<p>(B) 明確規範開發過程中，各階段的工作與目標</p> <p>(C) 期望進行時程與預算的管控</p> <p>(D) 增加製作團隊及參與者的溝通成本</p>
A	<p>41. 關於敏捷式開發 (Agile Development) 的核心價值觀，下列敘述哪一項「不」正確？</p> <p>(A) 「流程與工具」重於「個人與互動」</p> <p>(B) 「可用的軟體」重於「詳盡的文件」</p> <p>(C) 「與客戶合作」重於「合約協商談判」</p> <p>(D) 「隨時應對變化」重於「遵循計畫」</p>
A	<p>42. 關於 A/B 測試，下列敘述哪一項「不」正確？</p> <p>(A) 可針對行動應用程式功能進行除錯測試 (debug)</p> <p>(B) 可針對使用者經驗進行分析測試</p> <p>(C) 分為實驗組及對照組進行測試</p> <p>(D) 應用範圍可以涵蓋行動應用程式及行動網頁</p>
B	<p>43. 關於 Google 提出之設計敏捷方法 (Design Sprint Method)，下列敘述哪一項「不」正確？</p> <p>(A) 流程中包含以 Brand Storming 的形式，在短時間內快速產出大量想法</p> <p>(B) 在流程中應納入同質性高的職業類別加入</p> <p>(C) 需考量相關權益人 (Stakeholder) 的需求</p> <p>(D) 在流程中可製作簡單的原型，進行使用者測試與驗證</p>
D	<p>44. 「平均每位付費用戶收益」的縮寫為下列哪一個？</p> <p>(A) ACU</p> <p>(B) DAU</p> <p>(C) ARPU</p> <p>(D) ARPPU</p>
B	<p>45. 下列哪一項「不是」增加 APP 留存率的好方法？</p> <p>(A) 完善的新手教學</p> <p>(B) 密集的推播通知</p> <p>(C) 適當的程式容量</p>

112 年度 行動應用企劃師能力鑑定 初級試題

科目 1：A13 行動應用企劃概論

考試日期：112 年 11 月 04 日

第 11 頁，共 12 頁

	(D) 合適的功能權限要求
C	46. 假如你的 APP 有 20,000 個活躍用戶，其中 100 個是付費用戶，你的月收入是 20,000 美金，下列敘述哪一項「不」正確？ (A) 付費用戶規模為 0.5% (B) 一個活躍用戶平均一個月能給你帶來\$1 的收益 (C) 一個付費用戶平均在一個月能給你帶來\$1,000 的收益 (D) 對於同一時間的同一應用而言，ARPPU 的數值會明顯高於 ARPU
C	47. 次日留存率的計算方式，下列哪一個數據為基準？ (A) 新用戶在安裝 APP 隔天註冊的人數 (B) 新用戶在安裝 APP 隔天收到推播的人數 (C) 新用戶在安裝 APP 隔天打開 APP 的人數 (D) 新用戶在安裝 APP 隔天移除 APP 的人數
D	48. 有一款 APP 的每日活躍用戶數比起同類型的 APP 多，留存率也比同類型的 APP 高，下列敘述哪一項正確？ (A) 舊用戶少 (B) 少人下載；多人移除 (C) 新用戶數>每日活躍人數 (D) 比起同類型的 APP，用戶使用此 APP 的頻率是較高的
B	49. 某 APP 進行廣告宣傳，該廣告曝光次數 3 萬次，得到 6000 次點擊，最後成功獲得 3600 筆訂單，請問該廣告的 CTR 與 CVR 為下列哪一個？ (A) 20%；12% (B) 20%；60% (C) 60%；20% (D) 12%；20%
B	50. 某新開發行動遊戲 APP DAU(每日活躍人數)為 2 萬，MAU (每月活躍人數)為 60 萬，依以上敘述則下列哪一項是可以進行解讀的數據？

112 年度 行動應用企劃師能力鑑定 初級試題

科目 1：A13 行動應用企劃概論

考試日期：112 年 11 月 04 日

第 12 頁，共 12 頁

	(A) 營收 (B) 黏度 (C) 流失率 (D) 用戶每月平均體驗時間
--	---

精誠企劃