

# 考科 1：APP 概論\_參考樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

C	1. 下列何者是 Facebook 於 2016 年新推出的遊戲服務？ (A) 電競平台 (B) 電商平台 (C) HTML5 遊戲平台 (D) 影片分享平台
D	2. 以下何者為近年遊戲產業最常提及的「IP」二字的定義？ (A) 投資組合(Investment Portfolio) (B) 網路業者(Internet Provider) (C) 資訊政策(Information Policy) (D) 智慧財產(Intellectual Property)
B	3. 2016 年全球 App Store 與 Google Play 兩大商店中，付費下載(paid app)佔總營收的比例為下列何者？ (A) 小於 1% (B) 小於 3% (C) 5~10% (D) 大於 10%
C	4. 下列哪一家行動遊戲大廠在 2016 年間積極投入虛擬實境(VR)領域？ (A) Zynga (B) Kabam (C) Colopl (D) KetchApp
D	5. 以下哪一家公司直到 2016 年才第一次推出行動遊戲應用？ (A) SEGA (B) EA (C) Ubisoft (D) 任天堂
B	6. App Annie 於 2016 年第 1 季的指數報告中，來自 iOS 應用收入超過日本，僅次於美國位列第二，請問是哪個國家市場？ (A) 韓國 (B) 中國 (C) 台灣 (D) 伊拉克
C	7. SimilarWeb 公司在 2016 年做了一項調查，根據全球 187 國的 Android 數據統計使用聊天 APP 的情況，發現每個國家都有一個最受歡迎的主要軟體。請問，韓國最多人使用的聊天 App 是哪一個？ (A) Line (B) Wechat (C) KakoTalk

# 考科 1：APP 概論\_參考樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

	(D) Whatsapp
A	8. 時下流行的人臉互換 APP，請問使用的是何種技術？ (A) AR (B) VR (C) MR (D) QR cord
A	9. 台灣之光！VoiceTube 奪 2016 臉書 FbStart 年度最佳 App。請問 FbStart 審核有四個原則，何者正確？ (A) 效率規模 (B) 高度付費率 (C) 強調未來科技的設計 (D) 高強度的文化風格
D	10. 2015 年全球遊戲產值 915 億美元（約新台幣 3.01 兆元），已超越筆電市場產值，研究調查機構甚至預估 2018 年將達 1,133 億美元（約新台幣 3.73 兆元），而台灣 2015 年遊戲人口數雖然全球排名 41 名，市場產值卻分別在 Google Play。而台灣去年遊戲人口數雖然全球排名 41 名，市場產值卻在 iOS 排名為： (A) 4 (B) 6 (C) 8 (D) 10
C	11. 上海於 2016 年，提供了一個公共腳踏車服務出租系統一個叫作「Mobike 摩拜」。他可透過指定 APP 做的事，何者為非？ (A) QR cord 解鎖 (B) 尋找附近空閒的 Mobile (C) 搜尋 Uber 服務 (D) 提前 15 分鐘預約指定位置 Mobike
D	12. 下列何種裝置並沒有搭載在智慧型手機 (A) NFC 近場通訊 (B) GPS 定位系統 (C) IMU 慣性測量單元 (D) Printer 印表機
B	13. 下列何種職務對行動遊戲開發沒有直接關聯性的幫助 (A) 程式設計師 (B) 媒體記者 (C) 美術插畫家 (D) 遊戲企劃

# 考科 1：APP 概論\_參考樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

B	14. Google 的 Project Tango 是手機的何種類型應用 (A) 行動支付 (B) 擴增實境 (C) 行動通訊 (D) 聲紋辨識
C	15. 下列何款為雷亞遊戲所開發的動作過關行動遊戲 (A) Deemo (B) Voze (C) Implosion (D) Mandora
B	16. 設計問卷調查法之前，必須仔細考慮幾個統計工程問題。下列何不是常被考慮範圍？ (A) 時間是否充分？用哪些統計分析方法進行資料分析？ (B) 周遭環境是否受到水污染，空氣污染？ (C) 預算是是否足夠？研究對象名單為何？ (D) 議題是否能切入核心？問題以何種型態來設計？
C	17. 吳同學想要得到一些受測者的消費習慣，但題目是針對個人收入和用藥情形等隱私問題，請問下列何者方法較可能蒐集到這些資料？ (A) 隨機抽樣法 (B) 電話訪談法 (C) 網路調查法 (D) 實驗設計
A	18. 在實驗設計中，受測者被隨機分派至各個實驗處置，下列何者不是主要目的？ (A) 遵循前人的作法 (B) 降低受測者特質對於處置效果的干擾 (C) 確保各組僅在實驗處置上不同，在其他方面則類似 (D) 滿足變異數分析的假設
A	19. 「您滿意這新產品的安全性與性能嗎？」此一問項最可能犯了何種錯誤？ (A) 隱含兩個以上的問題 (B) 引導性問題造成受測者回答的偏差 (C) 用語太難 (D) 使用含糊不清的字眼

# 考科 1：APP 概論\_參考樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

C	20. 下列何者是經常使用的信賴水準範圍？ (A) 50~70% (B) 70~90% (C) 90~99% (D) 99~100%
A	21. 四種訪問型態中最廣泛使用的是哪一種？ (A) 結構—直接訪問 (B) 非結構—直接訪問 (C) 結構—間接訪問 (D) 非結構—間接訪問
D	22. 下列哪一種量表所提供的訊息最多？ (A) 名義量表(Nominal Scale) (B) 順序量表(Ordinal Scale) (C) 區間量表(Interval Scale) (D) 比率量表(Ratio Scale)
D	23. 下列敘述何者正確？ (A) 衡量產品品質的好壞，是屬於潛在性的極端形容詞的類別 (B) 索斯洞量表(Thurstone Scale)除了列出一些與態度相關的意見外，尚要求受訪者指出對各意見之同意或不同意的程度 (C) 類似智力測驗的問題，可以放在問卷的開頭 (D) 調查消費者的購買行為必須採用態度量表來收集資料
D	24. 市場調查針對資料驅動型企業的方法，下列何者描述是對的？ (A) 只用量化分析 (B) 只用質性分析 (C) 只用大數據技術分析 (D) 不用問卷分析
A	25. 研究設計是實踐研究目標的藍圖，但不包括下列何者？ (A) 建立研究假設(Research Hypothesis) (B) 評估衡量工具的信度與效度 (C) 決定資料蒐集方法 (D) 決定抽樣方法
B	26. 若想以實驗法分析某一產品的價格是否會影響購買量，則下列哪一個變數是最不適當的控制變數？ (A) 受測者的每月可支配所得 (B) 受測者的居住地區 (C) 受測者對該產品的知覺品質 (D) 受測者對該產品的涉入程度

# 考科 1：APP 概論\_參考樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

A	27. 下列何者較不是促使經營者執行行銷研究的因素之一？ (A) 例行性的行銷活動 (B) 資料具可取得性 (C) 決策前有足夠時間做研究 (D) 決定進行新市場的行銷策略
A	28. 什麼是用戶留存率？ (A) 新用戶再啟動 APP 的比例 (B) 新用戶對 APP 評分的比例 (C) 用戶暫停 APP 的比例 (D) APP 中用戶分享資訊的次數比例
A	29. 以下何者不是 APP 開發者常用的分析服務？ (A) Photon (B) Flurry (C) Mixpanel (D) Google Analytics
A	30. 以下何者為業界公認對於遊戲 APP "次日-7 日-30 日" 留存率合格的標準？ (A) 40-20-10 (B) 80-70-60 (C) 60-40-20 (D) 50-30-10
A	31. 何者為 APP "ARPPU (Average Revenue Per Paying User)" 的定義？ (A) 總營收除以總付費用戶數 (B) 總營收除以總用戶數 (C) 總營收除以每日平均移除數 (D) 總營收除以每日平均廣告導入用戶數
A	32. 以下何者是增加 APP 留存率的較好方法？ (A) 減少程式錯誤 (B) 增加註冊資訊 (C) 增加廣告投放 (D) 請名人代言
B	33. 那一組數據的計算結果最能表達用戶的黏性 (A) 每日留存率 * 每月天數 (B) 平均日活躍人數 / 月活躍人數 (C) 新用戶數 * 註冊轉換率 (D) 月活躍人數 / 30 日留存率

# 考科 1：APP 概論\_參考樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

C	34. 一般情況下，每日活躍用戶數越高，那一個數據也會越高 (A) 次日留存率 (B) 新用戶數 (C) 頁面瀏覽數 (D) 購買轉換率
A	35. 每日活躍人數的英文縮寫是 (A) DAU (B) MAU (C) ARPU (D) ACU
B	36. 想要增加用戶的留存率，作那一件事影響最小 (A) 美化 APP UI (B) 美化廣告素材 (C) 每天發推播 (D) 首次打開 APP 增加說明畫面
B	37. 有一 APP 的每日活躍用戶數比起同類型的 APP 多、但留存率比同類型的 APP 低，我們可以推論出這款 APP 最有可能為下列何者 (A) 沒什麼人下載 (B) 很多人下載，但也很多人移除 (C) 新用戶不多、老用戶很多 (D) 用戶打開 APP 的頻率極低
C	38. 下列哪一個選項對「G-Sensor」的敘述正確？ (A) 一種提供方位角資訊的感測器 (B) 一種提供全球定位資訊的感測器 (C) 一種提供物體在加速過程中作用在物體上的力，比如晃動、跌落、上升、下降等各種位移變化的感測器 (D) 一種光感感測器
A	39. 一般使用下列哪一個選項作為「擴增實境」的縮寫？ (A) AR (B) QR (C) ER (D) MR
A	40. 請問在我們描述手機上網速度時，通常是採用以下那個單位？ (A) 4000 bps (B) 1024x768 pixel (C) 2.4 GHz (D) 60 fps



# 考科 1：APP 概論\_參考樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

A	41. 請問下列哪個設定可供使用者在開會或觀賞電影時，暫時拒絕所有來電？ (A) 飛航模式(Airplane mode) (B) 數據漫遊(Data roaming) (C) 行動數據(Mobile data) (D) 手機螢幕開關
B	42. 請問下列何種無線通訊技術，因允許中距離內進行非接觸式的資料交換，特別適合手機和免持裝置(如無線耳機)之間的連接，故大量裝載在現今的智慧型手機硬體中？ (A) LTE (B) Bluetooth (C) Wi-Fi (D) NFC
D	43. 請問下列哪一個選項對「Open Data」(JavaScript Object Notation)的敘述不正確？ (A) 是一種經過挑選與許可的資料，開放給公眾使用 (B) 取用這些資料不受著作權與專利權等限制 (C) 這些資料允許任何人自由使用 (D) 若因使用 Open Data 而獲利，需以特定形式回饋給原始資料提供者
A	44. 當我們在開發行動應用程式時，一般會需要來自硬體平台開發商提供的特定的軟體集合，包含軟體框架、硬體驅動程式、開發工具，甚至完整的作業系統及開發工具等，這套軟體集合一般統稱為？ (A) SDK(Software Development Kit) (B) NDK(Native Development Kit) (C) IDE(Integrated Development Environment) (D) ADT(Android Development Tools)
A	45. 請問以下何種技術僅能傳送文字訊息？ (A) SMS (B) MMS (C) Line (D) iMessage
A	46. 關於智慧型手機連接使用的雲端服務，請問利用 GMail 或 Yahoo APP 收發電子郵件是屬於以下何種類型？ (A) SaaS(Software as a Service) (B) IaaS (Infrastructure as a Service) (C) PaaS(Platform as a Service) (D) SaaS (Storage as a Service)

# 考科 1：APP 概論\_參考樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

D	47. 關於現今國際常用的 PayPal 付款機制，請問下列敘述何者為非？ (A) 主要用在小額付費上 (B) 可用美金、日幣、歐元等多種幣別付款 (C) PayPal 服務原本建立於網路拍賣使用者間的金錢往來 (D) 可以像信用卡一樣延後付款
B	48. 下列哪個軟體因率先提供免費全球通話功能，導致全球電信服務業者營收大幅縮水？ (A) Line (B) Skype (C) WeChat (微信) (D) iMessage
B	49. 請問以下何種雲端服務平台，可同時提供社群服務、檔案儲存、日曆、影音分享、電子郵件及部落格等整合服務，供使用者在手機上使用？ (A) Amazon (B) Google (C) Facebook (D) Twitter
C	50. 請問在網路程式設計中，除了常用的 XML 格式，也常使用以下何種格式去儲存和傳送簡單的結構資料？ (A) C++ (B) SQL (C) JSON (D) Perl