

初級行動應用企劃師能力鑑定樣題

科目 1：行動應用企劃概論

第 1 頁，共 8 頁

單選題 50 題 (佔 100%)

D	1. 關於 Google 推動的加速行動頁面 AMP (Accelerated Mobile Pages)，下列何者並非其特色？ (A) 網頁讀取快速 (B) 搜尋排序提升 (C) 支援 Java Script (D) 搜尋時優先呈現原始網站
D	2. 2018 歐盟正式執行之 GDPR (General Data Protection Regulation，簡稱一般資料保護規範)，其主要基礎為何？ (A) 著作權：使用者在網路上發表之內容，該使用者皆享有著作權 (B) 監控權：政府可以透過科技公司調閱並保護使用者個人資料 (C) 保密協定：使用者的對話紀錄有必要被科技公司嚴加保護 (D) 被遺忘權：使用者可以要求控制資料的一方，刪除個人資料的連結、副本或資料複製品
D	3. 關於 2018 年開始在智慧型手機上興起的 Hyper Casual Game，下列敘述何者不正確？ (A) 以廣告為主要營收管道 (B) 玩法簡單易上手 (C) 多數遊戲包含訂閱制服務 (D) 注重遊戲品質，多數發行商平均一個月僅上線一款
C	4. 為了想快速在遊戲中練等升級遊戲帳號，用戶 A 在其他電商 APP 中搜尋到可幫忙代練遊戲帳號服務的賣家 B。B 向 A 表示，若 A 願意私下轉帳匯款，以避免支付電商平台手續費，並私訊提供遊戲帳戶給 B 代為登入練等，即可獲得更優惠的代練服務價格。請問用戶 A 與賣家 B 進行交易後可能引發的爭議，下列敘述何者不正確？ (A) 用戶 A 與賣家 B 未依循電商 APP 正常流程交易，雙方均遭停權處分 (B) 用戶 A 的遊戲帳號可能外流，並遭到遊戲商以第三人盜用原因暫停帳號 (C) 如用戶 A 與賣家 B 交易後產生消費糾紛，雙方仍可依循消費者保護法申訴 (D) 用戶 A 私下匯款後，如遇賣家 B 盜用或轉售帳號，雖然是在遊戲營運期間發生之情形，但帳號外流所發生之損失屬個人行為所導致，因此無法向遊戲商申訴並要求賠償
D	5. Google 宣布 2019 年 8 月前，所有上架 Play 商店的 APP 都要支援 64-bit。在此之前，Apple iOS11 已經全面規定不再支援 32-bits APP。請問關於 32-bits APP 的影響，下列敘述何者不正確？ (A) 不可申請上架 (B) 已經在商店中的 APP 將無法被搜尋到 (C) 已經在手機中安裝的將無法執行 (D) 已經在手機中安裝的將無法更新
A	6. 關於智慧型手機之語音助理，下列敘述何者不正確？

初級行動應用企劃師能力鑑定樣題

科目 1：行動應用企劃概論

第 2 頁，共 8 頁

	<p>(A) 微軟的 Cortana 只有支援 Windows Phone 系列手機</p> <p>(B) Google Assistant 可安裝在 iOS 系統，預定 2018 年底支援中文版本</p> <p>(C) 亞馬遜 (Amazon) 的 Alexa 主要是使用在 Amazon Echo 智慧音箱上，但仍有推出 APP 版本的 Reverb for Amazon Alexa</p> <p>(D) 根據 2017 年美國研調機構 Stone Temple 調查實驗測試結果，蘋果 (Apple) 的 Siri 現階段在語音辨識度正確率相較於其他廠牌來的低</p>
B	<p>7. 關於翻譯類 APP，下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) 微軟推出的翻譯 APP - Microsoft Translator，無須連上網路也可以進行翻譯</p> <p>(B) Android 系統中的語系設定，可以將所有 APP 內的語言直接切換</p> <p>(C) Google 翻譯 APP，可以利用相機鏡頭進行 AR 置換文字的即時翻譯</p> <p>(D) iOS 11 版中，可以利用 Siri 語音助理進行語音翻譯</p>
C	<p>8. 關於博弈類 APP，下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) 博弈類 APP 依台灣現行法令不可兌換現金</p> <p>(B) 博弈類 APP 玩法簡單易懂，畫面豐富、聲光效果較吸引人</p> <p>(C) 中國大陸博弈類 APP 非常盛行，市場為全球第一</p> <p>(D) 大部分博弈類 APP 每天會提供免費點數，吸引玩家上線遊玩</p>
D	<p>9. 無線充電是近年來充電技術的研究方向，分為『磁感應』與『磁共振』兩種技術標準。其中關於磁共振技術，下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) 充電距離較長</p> <p>(B) 可同時為數個裝置充電</p> <p>(C) 可將充電板嵌入木頭或塑膠等絕緣材質</p> <p>(D) 性能較佳且裝置成本較低</p>
D	<p>10. 在 Android 的 8.x 版本 Android Oreo 中的一項重要更新是「Project Treble」，讓 Android 廠商能更快為自家手機提供最新的系統更新，請問主要是為了解決什麼問題？</p> <p>(A) 手機容易過熱</p> <p>(B) 網路連線不順</p> <p>(C) root 權限安全性</p> <p>(D) OS 版本碎片化</p>
D	<p>11. 關於 ASO (APP Search Optimize)，下列敘述何者正確？</p> <p>(A) 能有效增加 APP 的留存率</p> <p>(B) 成果僅反映於官方商店</p> <p>(C) 操作內容限於 APP 圖示、APP 標題、APP 描述三種</p> <p>(D) 可以增加 APP 的自然下載量</p>
D	<p>12. 許多智慧型手機在取消實體按鍵 (Home 鍵) 的情況下，要如何回到主畫面？</p> <p>(A) 連按電源鍵兩次</p> <p>(B) 長按音量鍵一秒</p> <p>(C) 快速晃動手機一秒</p> <p>(D) 特定手勢滑動螢幕</p>
A	<p>13. 2018 年 9 月發生的北海道大地震，暴露出手機行動支付最大的風險為</p>

初級行動應用企劃師能力鑑定樣題

科目 1：行動應用企劃概論

第 3 頁，共 8 頁

	<p>何？</p> <p>(A) 停電後支付機台無法運作</p> <p>(B) QRcode 毀損無法掃描</p> <p>(C) 地震造成磁場干擾無法感應</p> <p>(D) 地震導致手機損毀無法使用</p>
B	<p>14. 在 APP 開發上，「如何達到最佳的介面/設計/流程/動線」，一直是最重要的課題之一，為了解決這個問題，業界提出了什麼樣的概念？</p> <p>(A) Stress Testing</p> <p>(B) A/B Testing</p> <p>(C) Load Testing</p> <p>(D) Performance Testing</p>
D	<p>15. APP 讓行動裝置過於耗電的可能原因，下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) CPU 使用量過高</p> <p>(B) 長時間於背景運作</p> <p>(C) 強制停止 OS 自動休眠功能</p> <p>(D) APP 容量太大影響電池容量空間</p>
C	<p>16. 下列何者不是網路問卷調查法的優點？</p> <p>(A) 花費成本較低</p> <p>(B) 回收速度較快</p> <p>(C) 樣本代表性足</p> <p>(D) 問卷形式彈性大</p>
D	<p>17. 下列何者為質化市場調查？</p> <p>(A) 產品市場佔有率</p> <p>(B) 消費者對產品的需求量</p> <p>(C) 產品價格的滿意度調查</p> <p>(D) 消費者為什麼購買產品</p>
D	<p>18. 市場調查針對資料驅動型企業的方法，下列敘述何者正確？</p> <p>(A) 只用量化分析</p> <p>(B) 只用質性分析</p> <p>(C) 只用大數據技術分析</p> <p>(D) 一般不用問卷分析</p>
C	<p>19. 當想要訪問的對象條件比較特別，而請既有的受訪者介紹新的受訪者之調查方法稱為？</p> <p>(A) 隨機抽樣</p> <p>(B) 立意抽樣</p> <p>(C) 滾雪球抽樣</p> <p>(D) 系統抽樣</p>
C	<p>20. 某網購公司的行銷人員，想分析不同年齡的網購者平均網購金額是否有差異，他應該採用下列何種分析方式？</p> <p>(A) 迴歸分析</p> <p>(B) 聯合分析</p> <p>(C) 變異數分析</p> <p>(D) 因素分析</p>

初級行動應用企劃師能力鑑定樣題

科目 1：行動應用企劃概論

第 4 頁，共 8 頁

D	<p>21. 在變異數分析中，集區（Blocking）的技巧經常被使用，其目的為下列何者？</p> <p>(A) 增加集區內平均數之間的調和性</p> <p>(B) 修正樣本大小的差異性</p> <p>(C) 修正變異數齊一的偏離性</p> <p>(D) 增加集區內實驗單位的均一性</p>
B	<p>22. 為發掘問卷缺點、改善問卷品質，在正式市場調查前，可採用何種訪問法當作第一次預試，以直接了解受訪者對問卷的反應和態度？</p> <p>(A) 網路問卷</p> <p>(B) 人員訪問</p> <p>(C) 電話訪問</p> <p>(D) 郵寄問卷</p>
D	<p>23. 「搭公車上班與開自用車上班，哪一種比較經濟和方便？」，請問此敘述違反下列何者問題？</p> <p>(A) 避免引導性的問題</p> <p>(B) 避免導致偏差的問題</p> <p>(C) 避免估計的問題</p> <p>(D) 避免雙重目的的問題</p>
B	<p>24. 在問卷設計前，必須仔細考慮幾個統計工程問題。下列何者不是常被考慮的範圍？</p> <p>(A) 時間是否充分？用哪些統計分析方法進行資料分析？</p> <p>(B) 周遭環境是否受到水汙染，空氣汙染？</p> <p>(C) 預算是否足夠？研究對象名單為何？</p> <p>(D) 議題是否能切入核心？問題以何種型態來設計？</p>
D	<p>25. 關於問卷設計，下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) 問卷選項要完整、周延且互斥</p> <p>(B) 問卷的用語必須依照對象設計</p> <p>(C) 非結構型問題多以開放題的方式來詢問受訪者</p> <p>(D) 結構型問題可以引導出非預期性的調查意見反應</p>
D	<p>26. 下列何者無法有效改善用戶使用 APP 時數越來越短的問題？</p> <p>(A) 增加功能，進行產品更新</p> <p>(B) 重新吸引核心用戶</p> <p>(C) 與產品經理合作找尋新的行銷策略</p> <p>(D) 置入更多影片廣告</p>
A	<p>27. 要成為一位優秀的 APP 企劃人員，應該避免下列何種心態？</p> <p>(A) 剛愎自用</p> <p>(B) 有效運用開發資源</p> <p>(C) 激勵團隊士氣</p> <p>(D) 統合各方意見</p>
C	<p>28. 有關 DRR（Daily Retention Rate）指標觀察到的用戶使用情況，下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) 可觀察用戶對於 APP 的黏著度</p>

初級行動應用企劃師能力鑑定樣題

科目 1：行動應用企劃概論

第 5 頁，共 8 頁

	<p>(B) 可觀察用戶對於 APP 的適應性 (C) 可評估用戶對於 APP 的付費情況 (D) 可評估 APP 的廣告渠道投放效果</p>
A	<p>29. 關於 APP 常用的「廣告歸因 (Attribution)」，下列何者為其服務目的？ (A) 追蹤 APP 安裝的廣告來源 (B) 了解 APP 中用戶付費原因 (C) 紀錄 APP 因為廣告造成的程式錯誤 (D) 改善 APP 廣告暫存容量大小</p>
A	<p>30. 通常 APP 企劃師會使用 Flurry、Google Analytics...等網站進行下列何項服務？ (A) 數據分析 (B) 廣告行銷 (C) 程式學習 (D) 團隊溝通</p>
B	<p>31. 下列何項數據計算結果，最能表達用戶黏性？ (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</p>
B	<p>32. 關於 DAU (Daily Active Users) 的定義和計算方式，下列敘述何者正確？ (A) $DAU = DLU$ (每日登入用戶) / $ARPU$ (每用戶平均收入) (B) $DAU = DNU$ (每日新增用戶) + DOU (每日活躍舊用戶) (C) $DAU = DAOT$ (每日平均在線時間) * DRR (次日留存率) (D) $DAU = DPR$ (每日付費率) - DCR (每日流失率)</p>
A	<p>33. 小明為 APP 遊戲專案經理，即將上線一款注重玩家每日社交互動的社群遊戲 APP。小明在 APP 上線前先行封測了三款不同數值的版本，版本 A 的留存率數值為 0.9，版本 B 的留存率數值為 0.6，版本 C 的留存率數值為 0.3，請問小明應提交哪一版本上線？ (A) A (B) B (C) C (D) 無從判斷，因 APP 的每日社交互動與留存率無關。</p>
A	<p>34. 下列何者是增加 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</p>
A	<p>35. 某款 APP 在 1 月 1 日湧入 100 個新用戶，這 100 個新用戶中有 40 個在 1 月 2 日打開 APP，有 10 個在 1 月 3 日打開 APP，有 3 個在 1 月 4 日打開 APP，下列敘述何者正確？ (A) 次日留存率為 40% (B) 次日留存率為 3%</p>

初級行動應用企劃師能力鑑定樣題

科目 1：行動應用企劃概論

第 6 頁，共 8 頁

	(C) 次日留存率為 13% (D) 次日留存率為 10%
C	36. 關於 APP 每日平均活躍人數與最高同時在線人數，下列敘述何者不正確？ (A) 每日平均活躍人數：100 人、最高同時在線人數：100 人 (B) 每日平均活躍人數：200 人、最高同時在線人數：150 人 (C) 每日平均活躍人數：150 人、最高同時在線人數：200 人 (D) 每日平均活躍人數：150 人、最高同時在線人數：100 人
C	37. 某款 APP 推廣上線第一天有 5,000 次下載量，新增 2,000 個新用戶，其中有 50 名用戶付費，單日營收為 1,000 元，下列敘述何者正確？ (A) DAU（日活躍用戶）為 3,000 (B) ARPU（每用戶平均收入）為 10 (C) Conversion Rate（付費轉換率）為 2.5% (D) DNU（日新增用戶）為 1,500
D	38. 在描述手機螢幕畫面每秒更新次數時，通常採用下列何種單位？ (A) Hz (B) pixel (C) bps (D) fps
B	39. 智慧型手機是透過下列何者來達成電子羅盤的功能？ (A) 加速度感測器（G-sensor/Accelerometer） (B) 磁力感測器（M-Sensor） (C) 熱感感測器（Heat Sensor） (D) 光線感測器（Light-Sensor）
D	40. 智慧型手機開啟「飛航模式」時，手機會關閉部分元件的功能，這些元件一般不包含下列何者？ (A) Wi-Fi (B) Bluetooth (C) 3G/4G (D) GPU
A	41. 關於 NFC（Near Field Communication）常見的應用範疇，下列敘述何者不正確？ (A) 導航定位 (B) 悠遊卡 (C) 檔案傳輸 (D) 電子錢包
D	42. 現今的行動裝置大多安裝了許多感測器，下列敘述何者不正確？ (A) 重力感測器通常運用在手機需要切換橫豎屏（看電影）、拍照朝向、重力感應類遊戲（如：賽車遊戲） (B) 陀螺儀是用來測量物體旋轉角度，手機中的“搖一搖”功能、體感技術都要運用到陀螺儀感測器 (C) 距離感測器用來檢測手機正面和其他物體的距離，常應用在接聽電話上 (D) 光線感測器用來協助調整螢幕亮度。光線強時降低螢幕亮度，光線暗時

初級行動應用企劃師能力鑑定樣題

科目 1：行動應用企劃概論

第 7 頁，共 8 頁

	提高螢幕亮度
A	43. 下列何種應用，一般來說不需要智慧型手機連接到網際網路？ (A)GPS 定位 (B)使用通訊軟體與朋友聊天 (C)收聽網路廣播 (D)收發電子郵件
B	44. 關於 Android 與 iOS App，下列敘述何者不正確？ (A)兩者都可以使用 SQLite 資料庫 (B)Android App 可以使用 JavaScript 或 Kotlin 原生語言撰寫 (C)iOS App 是使用 Swift 或 Objective-C 語言撰寫 (D)兩者都支援 JPG、MP3、MP4 等多媒體格式
B	45. 若開發者透過使用 Google Map API 來設計導航功能，請問使用的是屬於下列何種雲端服務？ (A)儲存即服務 (SaaS, Storage as a Service) (B)平台即服務 (PaaS, Platform as a Service) (C)基礎建設即服務 (IaaS, Infrastructure as a Service) (D)軟體即服務 (SaaS, Software as a Service)
D	46. OpenID 是一種去中心化的網路身份認證系統，下列敘述何者不正確？ (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	47. 關於街口支付、LINE Pay 等行動支付方式，下列敘述何者不正確？ (A)皆可透過 QR code 刷條碼的方式來傳輸交易資料 (B)商家不用另外添購感應式刷卡機 (C)不會有手機型號的限制 (D)皆需開啟手機 NFC 功能方能進行支付
B	48. 請問下列何種雲端服務平台，可同時提供檔案儲存、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
A	49. 現在許多通訊 APP，如：Line、FB，都有應用到 Chatbot。請問在 Chatbot 的應用中，何種語言技術會拆解使用者所說的話，抽出執行任務的條件，之後改用電腦程式來產生 SQL 指令，完成符合這些條件的查詢動作？ (A)自然語言 (B)Java

初級行動應用企劃師能力鑑定樣題

科目 1：行動應用企劃概論

第 8 頁，共 8 頁

	(C) Python (D) C
D	50. 關於智慧型手機上常見的 LBS (Local Based Service) 服務說明，下列敘述何者不正確？ (A) 可使用 Facebook 打卡功能將現在的位置分享給社群朋友 (B) 可用來查詢附近的咖啡廳 (C) 可查詢住家附近今天的天氣 (D) 可查詢信用卡剩餘紅利點數