

제 4 교시

직업탐구 영역(디자인 일반)

성명		수험 번호									
----	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- 자신이 선택한 과목의 문제지인지 확인하십시오.
- 문제지의 해당란에 성명과 수험 번호를 정확히 쓰시오.
- 답안지의 해당란에 성명과 수험 번호를 쓰고, 또 수험 번호와 답을 정확히 표시하십시오.
- 선택한 과목 순서대로 문제를 풀고, 답은 답안지의 '제1선택'란부터 차례대로 표시하십시오.
- 문항에 따라 배점이 다르니, 각 물음의 끝에 표시된 배점을 참고하십시오. 3점 문항에만 점수가 표시되어 있습니다. 점수 표시가 없는 문항은 모두 2점입니다.

1. 다음은 디자인의 조건에 대한 설명이다. 이 조건을 적용한 사례로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은?

소비자는 사용하기 편리하고 튼튼하기만 한 제품에 만족하지 않고 좀 더 아름다운 형태를 원한다. 따라서 디자이너는 소비자가 공감할 수 있는 미의식을 디자인에 적용하도록 노력해야 한다.

<보 기>

- ㄱ. 허리선이 돋보이는 청바지
- ㄴ. 촉감이 부드러운 골프 장갑
- ㄷ. 명화가 인쇄된 에어컨디셔너

- ① ㄱ
- ② ㄴ
- ③ ㄱ, ㄷ
- ④ ㄴ, ㄷ
- ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

2. 그림은 레스토랑 심벌 마크의 디자인 사례이다. 대화 내용 중 (가), (나)에 들어갈 용어로 적절한 것은? [3점]



학생 : 선생님! 이 심벌 마크는 장식적인 요소가 많이 들어가 있어서 쉽게 눈에 띄지 않습니다.
 교사 : 그래, 이것은 (가)의 문제란다. 이와 같은 문제점을 보완하기 위해서는 (나)인 점·선·면으로 단순화해야 한다.

- | | |
|-------|-------|
| (가) | (나) |
| ① 가독성 | 개념 요소 |
| ② 가독성 | 구조 요소 |
| ③ 열독성 | 기능 요소 |
| ④ 열독성 | 개념 요소 |
| ⑤ 열독성 | 구조 요소 |

3. 그림은 웨지우드(Wedgwood, J.)가 산업 혁명 시기에 도자기를 만들면서 고민하였던 문제 중 하나이다.



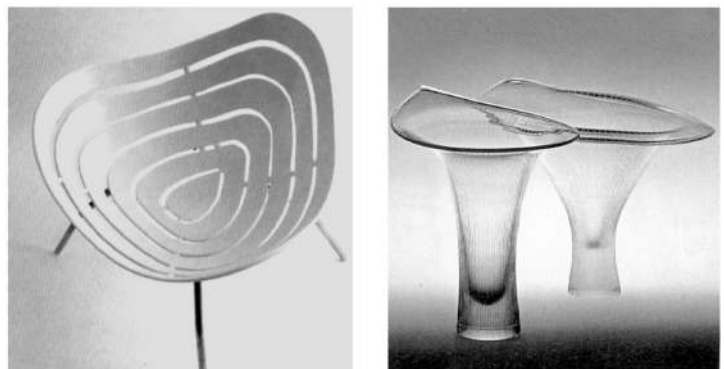
위 문제에 대한 해결 방안을 <보기>에서 고른 것은? [3점]

<보 기>

- ㄱ. 개성미를 표현한다.
- ㄴ. 규격화를 추구한다.
- ㄷ. 장식성을 강조한다.
- ㄹ. 생산 방법을 개선한다.

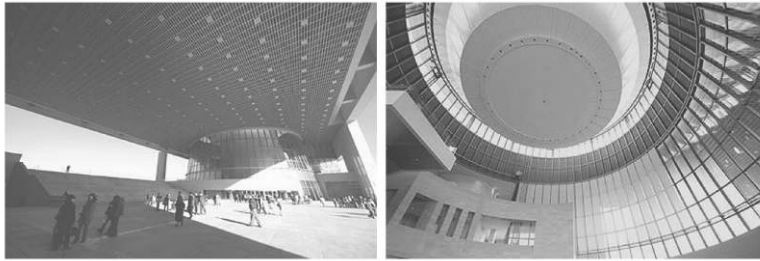
- ① ㄱ, ㄴ
- ② ㄱ, ㄷ
- ③ ㄱ, ㄹ
- ④ ㄴ, ㄹ
- ⑤ ㄷ, ㄹ

4. 그림은 자연물의 형상을 응용한 제품 디자인의 사례이다. 여기에 공통적으로 나타난 디자인 형태에 대한 설명으로 옳은 것은?



- ① 기능적 형태를 구상적으로 표현
- ② 기능적 형태를 구조적으로 표현
- ③ 기능적 형태를 합리적으로 표현
- ④ 유기적 형태를 사실적으로 표현
- ⑤ 유기적 형태를 인공적으로 표현

5. 그림의 건축물이 공통적으로 지닌 조형 요소에 대한 설명으로 거리가 먼 것은? [3점]



박물관 외부

박물관 내부

- ① 점과 선의 연속성이 나타나 있다.
- ② 진자의 역동적 움직임이 나타나 있다.
- ③ 깊이, 넓이, 길이의 3차원 요소를 갖는다.
- ④ 꼭지점, 모서리, 면의 구조 요소가 나타나 있다.
- ⑤ 공간감을 극대화하기 위하여 구조 역학 원리를 적용하였다.

6. 다음은 국내 기업의 디자인 개발 성공 사례이다. 이 사례에서 알 수 있는 공통적인 디자인 분야로 옳은 것은?

A사 모바일 영상 콘텐츠 디자인 개발로 휴대 전화 사용자들에게 각광을 받음

B사 홈페이지 방문객을 위한 가상 현실 모델 하우스 개발로 브랜드 인지도를 높임

C사 온라인 게임 '○○파티'에 등장하는 다양한 아바타 개발로 게임 제작 업체로서의 입지를 굳힘

- ① 그린 디자인
- ② 스테이지 디자인
- ③ 디스플레이 디자인
- ④ 멀티미디어 디자인
- ⑤ 아이덴티티 디자인

7. 다음 내용에 해당하는 디자인 분야에서 작업 시 고려해야 할 사항으로 적절한 것을 <보기>에서 고른 것은?

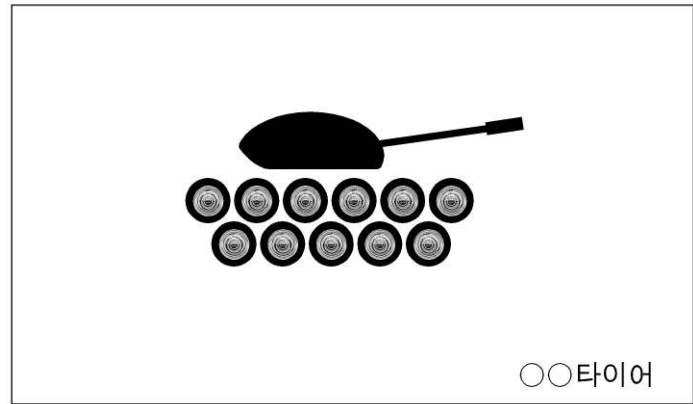
인간의 주거 공간을 보다 쾌적하고 안락하게 창출하는 데 목적이 있고, 공간 구성과 가구 배치 계획, 마감재 선정 등의 분야를 포함하여 디자인해야 한다.

<보 기>

- ㄱ. 대지의 선택과 이용
- ㄴ. 가구 생산에 대한 계획 수립
- ㄷ. 자연광 및 인공 조명의 사용
- ㄹ. 동선의 효율성과 순환의 유형 파악

- ① ㄱ, ㄴ
- ② ㄱ, ㄷ
- ③ ㄱ, ㄹ
- ④ ㄴ, ㄹ
- ⑤ ㄷ, ㄹ

8. 그림은 탱크와 타이어의 비주얼 요소를 이용하여 제작한 광고 사례이다.



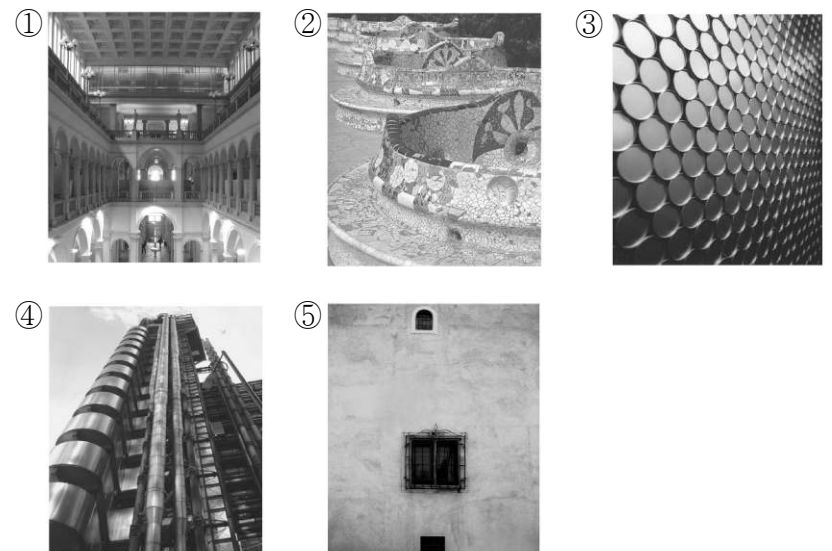
위 광고에 나타난 이미지를 보고 (가), (나)에 들어갈 의미 작용에 대한 내용으로 적절한 것은? [3점]

시각적 이미지	내용적 의미
(가)	(나)
표현 내용	
○○타이어는 탱크도 사용할 만큼 튼튼하다.	

- ① (가) : 타이어는 튼튼하다.
- ② (가) : 타이어는 탱크에도 쓸 수 있다.
- ③ (가) : 타이어를 반복하여 배치하였다.
- ④ (나) : 탱크와 타이어를 단순화하여 중앙에 집중시켰다.
- ⑤ (나) : 타이어의 곡선적 요소와 탱크의 직선적 요소를 대비시켰다.

9. 다음과 같은 디자인 원리를 적용한 조형물에 해당하는 것은?

이 원리는 시각적 힘의 강약을 주거나 어떤 요소가 나머지의 것들과 다를 때 나타난다. 또한 형태 요소들 사이에 반대되는 성질을 대치시킴으로써 극적인 효과를 줄 때에도 나타난다.



10. 다음 내용에 공통적으로 관련된 제품 디자인 사례로 적절한 것을 <보기>에서 고른 것은?

- 인간 생활의 실용적 효능과 가치 기준을 높이며 인간 복지를 추구한다.
- 물건, 기구, 환경 등을 설계할 때 인간의 특성이나 행동에 관한 적절한 정보를 체계적으로 적용한다.

<보 기>

- ㄱ. 안전을 고려하여 둥글게 처리한 테이블의 모서리
- ㄴ. 디지털 카메라 판매 촉진을 위한 고급 가죽 케이스
- ㄷ. 내부 세척이 용이하도록 입구를 넓게 설계한 보온병
- ㄹ. 형태의 아름다움을 위해 다양한 문양을 적용한 의자

- ① ㄱ, ㄴ ② ㄱ, ㄷ ③ ㄴ, ㄷ
- ④ ㄴ, ㄹ ⑤ ㄷ, ㄹ

11. 다음과 같은 내용의 기사를 작성하였다. (가)에 들어갈 제목으로 가장 적절한 것은?

(가)

이번 디자인은 △△시의 상징물을 새로운 이미지로 형상화하는 데 주안점을 두었다.

시에서 주최하는 각종 행사에 이용하고 상품화가 가능하도록 관련된 자료와 정보를 수집·검토하였다. 또한 △△시가 지닌 자연 환경을 시민들에게 쉽게 전달할 수 있도록 의인화하여 친근감있게 표현하였다.

- ① 캐릭터 디자인 개발
- ② 그린 디자인의 미래와 방향
- ③ 게임 디자인의 동향과 과제
- ④ 자연 친화적인 환경 디자인 육성
- ⑤ 소재의 다양화를 시도한 애니메이션

12. 다음 공예품의 특성으로 옳은 것을 <보기>에서 고른 것은?



조선시대 백자(달 항아리)

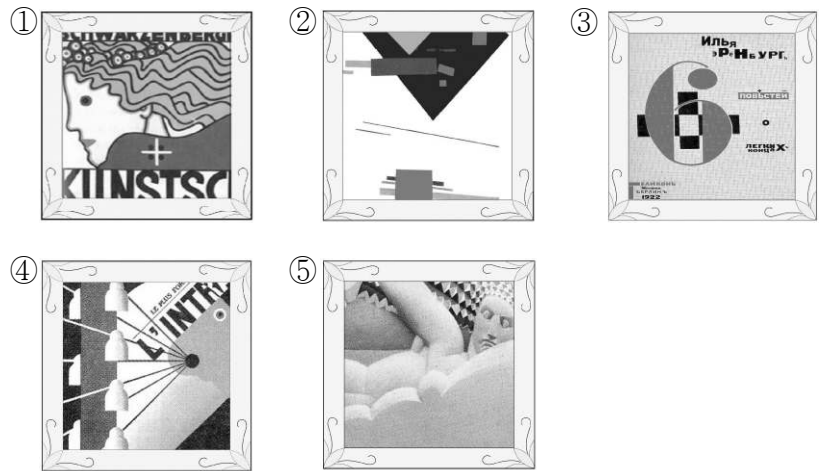
<보 기>

- ㄱ. 흡수성과 투광성이 있다.
- ㄴ. 유약은 은은한 광택을 낸다.
- ㄷ. 풍부한 양감이 강조되고 있다.
- ㄹ. 둔탁한 소리가 나며 굽보다 목이 높다.

- ① ㄱ, ㄴ ② ㄱ, ㄷ ③ ㄴ, ㄷ
- ④ ㄴ, ㄹ ⑤ ㄷ, ㄹ

13. 다음과 같은 보고서 내용을 적용하여 디자인한 스카프로 옳은 것은? [3점]

전시 관람 보고서	
전시회명	○○디자인의 발자취를 찾아서
전시기간	2007. 5. 10 ~ 6. 30
내 용	
<ul style="list-style-type: none"> ■ 1896년 Bing(S.)이 파리의 한 상점에서 가구 제작과 실내 장식을 하면서 주목을 받게 되었다. ■ 장식적 추상 형식이 화려한 색채와 더불어 유행하면서 불리워진 조형 양식이다. 	

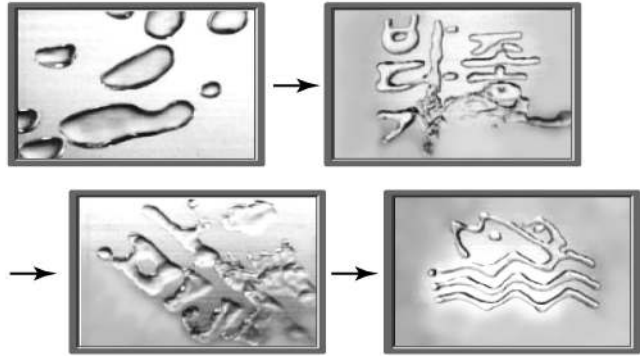


14. 그림은 냉장고 개발을 위한 회의 장면이다. 영업 팀장과 디자인 팀장이 적용하려는 디자인의 분야로 옳은 것은?



- | | |
|------------|--------|
| 영업 팀장 | 디자인 팀장 |
| ① 바이오 디자인 | 감성 디자인 |
| ② 바이오 디자인 | 실버 디자인 |
| ③ 유니버설 디자인 | 생태 디자인 |
| ④ 유니버설 디자인 | 실버 디자인 |
| ⑤ 유니버설 디자인 | 감성 디자인 |

15. 그림은 TV 광고의 사례를 나타낸 것이다. 이 광고에 나타난 시각 요소로서 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은? [3점]

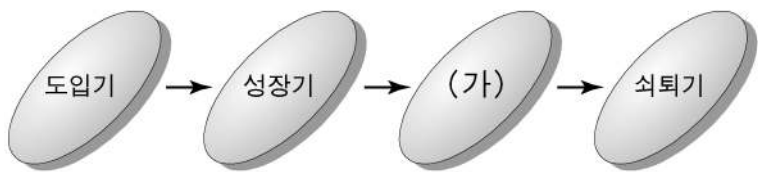


<보 기>

- ㉠ 물고기를 이용한 일러스트레이션이 나타나 있다.
- ㉡ 물의 이미지를 활용한 다이어그램이 나타나 있다.
- ㉢ 물방울의 이미지를 이용한 타이포그래피가 나타나 있다.

- ① ㉠ ② ㉡ ③ ㉠, ㉢
- ④ ㉡, ㉢ ⑤ ㉠, ㉡, ㉢

16. 다음은 제품의 수명 주기를 단계별로 나타낸 것이다. (가)에 해당하는 설명으로 가장 적절한 것은? [3점]



- ① 잠재 고객의 관심을 끌고 구매를 자극하는 단계
- ② 신규 투자 및 기존 제품의 모델 변화가 없는 단계
- ③ 소비자 기호가 변화하고 우수한 저가 상품으로 대체되는 단계
- ④ 기존 제품의 부분 개량에 의한 모델 다양화가 나타나는 단계
- ⑤ 신규 고객 외에 기존 고객의 반복 구매가 나타나기 시작하는 단계

17. 그림을 보고 공통적으로 알 수 있는 시 지각 원리를 <보기>에서 모두 고른 것은? [3점]



<보 기>

- ㉠ 방향과 각도에 의한 반전 효과
- ㉡ 대칭축을 중심으로 한 대비 효과
- ㉢ 배경과 형상의 변화에 의한 착시 효과

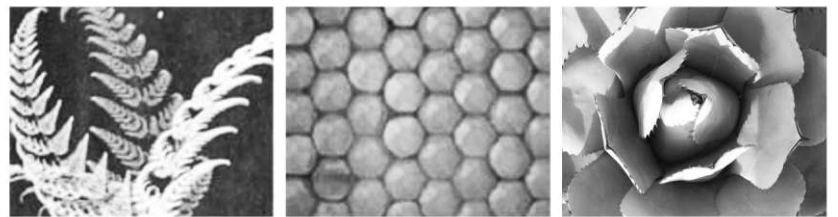
- ① ㉠ ② ㉡ ③ ㉠, ㉢
- ④ ㉡, ㉢ ⑤ ㉠, ㉡, ㉢

18. 다음 대화 내용에서 색의 진출 효과를 고려하여 운동복과 로고의 배색을 제안한 학생을 모두 고른 것은?

교사 : 이번 체육대회 때 입을 학급 운동복의 배색을 생각해 왔나요?
 미영 : 빨강색 바탕에 초록색 로고로 하면 좋을 것 같아요.
 영희 : 검정색 바탕에 노랑색 로고는 어때요? 선생님!
 정호 : 저는 바탕을 연두색으로, 로고는 보라색으로 하고 싶은데 어떨까요?

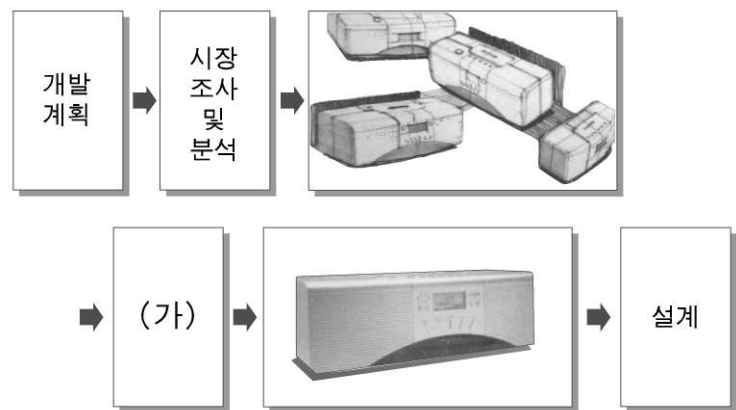
- ① 미영 ② 영희 ③ 미영, 정호
- ④ 영희, 정호 ⑤ 미영, 영희, 정호

19. 그림에서 공통적으로 발견할 수 있는 디자인 원리로 옳지 않은 것은? [3점]



- ① 구조의 경제성
- ② 기하학적인 질서
- ③ 유기적인 규칙성
- ④ 비례에 의한 점층
- ⑤ 구성 요소의 반복성

20. 다음은 오디오 디자인 개발 과정이다. (가)단계에 들어갈 내용으로 옳은 것은? [3점]



- ① 이미지 전개
- ② 완성 예상도 작업
- ③ 소비자 반응도 조사
- ④ 검토를 위한 실물 모형 제작
- ⑤ 시장 현황 파악 및 소구점 발견

* 확인 사항
 ◦ 답안지의 해당란에 필요한 내용을 정확히 기입(표기)했는지 확인 하시오.