

제 4 교시

직업탐구 영역 (디자인 일반)

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

- 자신이 선택한 과목의 문제지인지 확인하십시오.
- 문제지에 성명과 수험 번호를 정확히 써 넣으시오.
- 답안지에 성명과 수험 번호를 써 넣고, 또 수험 번호와 답을 정확히 표시하십시오.
- 과목을 선택한 순서대로 풀고, 답은 답안지의 '제1선택'란에서부터 차례대로 표시하십시오.
- 문항에 따라 배점이 다르니, 각 물음의 끝에 표시된 배점을 참고하십시오. 3점 문항에만 점수가 표시되어 있습니다. 점수 표시가 없는 문항은 모두 2점입니다.

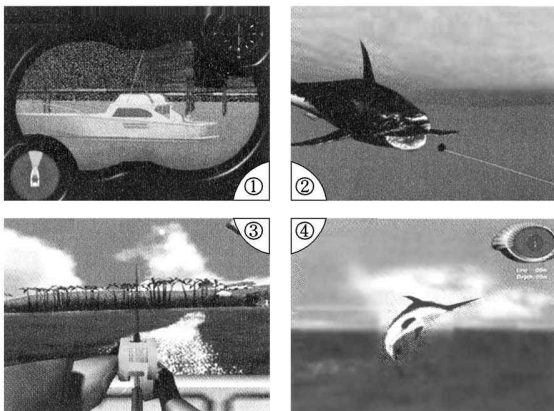
1. 디자인 행위에 대한 사례로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은?

<보 기>

- ㄱ. 학급 환경 미화를 위해 게시판의 모양과 색상을 바꾸었다.
 ㄴ. 금강산 여행 중 단풍의 아름다움을 발견하고 감동하였다.
 ㄷ. 수업 시간에 교내 청결 캠페인을 위한 포스터를 제작하였다.
 ㄹ. 약수터 표지판을 눈에 잘 띄는 색상으로 만들어 입구에 설치하였다.

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

2. 그림은 PC용 시뮬레이션 게임의 화면이다. 이와 같은 유형의 게임 특성에 대하여 가장 바르게 설명한 학생은? [3점]



- 민수: 일반적으로 전략 전술을 생각할 시간보다는 손과 눈이 먼저 반응하는 게임이야.
 길동: 현실과 유사한 게임의 세계 속에서 플레이어의 의지가 게임의 흐름을 만들어가는 게임이야.
 민정: 여러 명의 참가자가 보드 주위에 모여 앉아 주사위에 나온 숫자만큼 자신의 말을 움직이는 게임이야.
 영희: 미리 설정해 놓은 줄거리를 따라 문제를 대처하고 해결해 나가며, 마지막 목적지에 도달하는 게임이야.
 철수: 플레이어가 게임을 진행하기 전에 자신이 맡을 인물을 선택하고, 그 역할을 수행하면서 진행하는 게임이야.

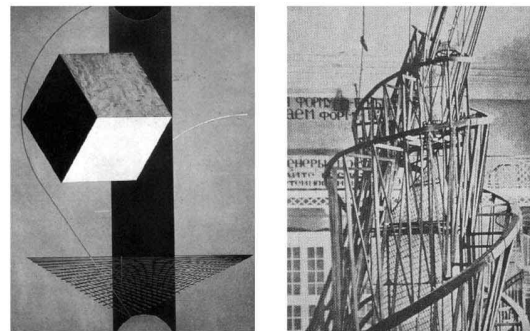
- ① 민수 ② 길동 ③ 민정 ④ 영희 ⑤ 철수

3. 디자인 용도의 창조 과정에 대한 다음 그림에서 (가)에 해당하는 내용으로 옳은 것은?



- ① 물리적으로 보고 만질 수 있는 단계
 ② 이미지를 구체화하고 시각화하는 단계
 ③ 모형 제작 단계를 거친 제작 도면의 단계
 ④ 전문 디자인 교육을 받은 디자이너만 할 수 있는 단계
 ⑤ 쓸모 있는 물건이나 대상을 생각해 보는 디자인 전 단계

4. 그림과 내용이 설명하고 있는 디자인 운동은? [3점]



- 사회주의 혁명 정신에 입각하여 일어난 새로운 조형 운동임.
- 기계에 의한 조형미를 실험하고 유럽의 디자인 운동에 전파시킴.
- 조형의 추상성과 기하학적 간결함, 형태의 경제성에 입각한 디자인을 추구함.

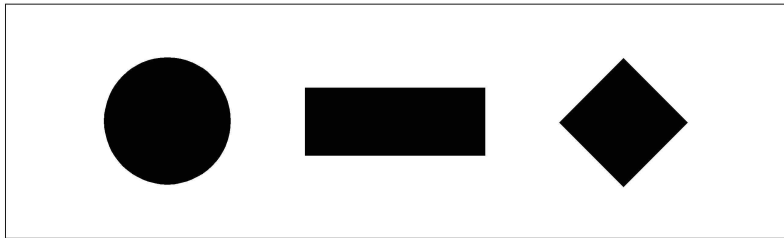
- ① 미래파 ② 분리파 ③ 구성주의
 ④ 사실주의 ⑤ 신조형주의

5. 다음은 신제품 전화기의 개발을 위해 기존 제품을 분석한 방법이다. 내용에 적합한 디자인 분석법은?

- 시각적 효과를 위하여 다양한 크기의 숫자와 기호를 적용하였다.
- 사용의 편의성을 위하여 여러 사람들이 버튼 조작을 실험하였다.
- 색채는 야간에도 눈에 떨 수 있도록 야광 도료로 도색 후 관찰하였다.

- ① 가치 분석 ② 관계 분석 ③ 원인 분석
 ④ 사용 과정 분석 ⑤ 판매 촉진 분석

6. 그림에 나타난 적극적인 면의 특성을 <보기>에서 고른 것은?



<보 기>

- ㄱ. 선의 이동 ㄴ. 점의 이동
ㄷ. 선의 집합 ㄹ. 점의 확대

- ① ㄱ, ㄴ ② ㄱ, ㄹ ③ ㄴ, ㄷ
④ ㄴ, ㄹ ⑤ ㄷ, ㄹ

7. 다음 글에서 가장 강조되는 디자인의 목적은?

일본 S사의 신화를 무너뜨린, 한국의 MP3 플레이어

태국 젊은이들에게 매력적인 디자인의 한국산 MP3 플레이어는 구매 목록 1위 품목이다. 한국의 R사 경우 지난해 중국, 홍콩 등 아시아 지역에서만 47만 대를 팔았다.

<중략>

한국산 MP3 플레이어는 냉장고, TV 등 일반 가전제품의 수출 증대에 큰 영향을 미치고 있다. MP3 플레이어 브랜드에 대한 호감이 다른 제품으로 자연스럽게 이어지고 있기 때문이다. 일본의 S사가 1980년대 '워크맨' 신화를 이뤄내면서 '가전왕국'의 위상을 쌓았다면, 한국 전자회사들은 이제 MP3 플레이어와 휴대전화를 앞세워 일본의 S사를 밀어내고 있는 것이다.

-○○일보, 2005. 6. 22.-

- ① 디자인은 생활과 문화의 질을 향상시킨다.
② 디자인은 유행적이며 유행에 따라 판단된다.
③ 디자인은 국가 경제 성장의 수단으로 존재한다.
④ 디자인은 인간 생활의 물질적 풍요를 충족시킨다.
⑤ 디자인은 기능과 미적 가치를 통합하는 실체적 과정이다.

8. 다음 ㉠, ㉡에 적합한 기업 경쟁의 유형을 바르게 짝지은 것은? [3점]

A사는 기능성 다이어트 음료 ○○의 로고와 라벨, 포장 디자인 등을 개선하여 새로운 시판에 나섰다. 우선 판매 증대가 예상되므로 물류 회사를 설립하여 ㉠판매 경로를 확대하고 통제하였으며, ㉡구매 예상 소비자를 대상으로 무료 시음 행사를 열고, 신문 매체를 활용하여 광고를 하였다.

㉠

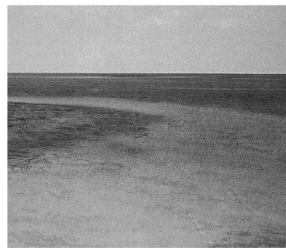
㉡

- ① 계열화 경쟁 신제품 경쟁
② 계열화 경쟁 판매촉진 경쟁
③ 신제품 경쟁 판매촉진 경쟁
④ 판매촉진 경쟁 신제품 경쟁
⑤ 판매촉진 경쟁 계열화 경쟁

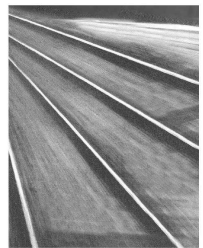
9. 다음 그림과 관련된 내용을 <보기>에서 골라 바르게 짝지은 것은?



(가)



(나)



(다)

<보 기>

- ㄱ. 평화, 정지를 나타내고 안정감과 고요함을 준다.
ㄴ. 고결함, 희망을 나타내며, 상승감, 긴장감을 준다.
ㄷ. 움직임이 강하게 나타나고, 동적이고 불안정한 느낌을 준다.

- | | (가) | (나) | (다) |
|---|-----|-----|-----|
| ① | ㄱ | ㄴ | ㄷ |
| ② | ㄱ | ㄷ | ㄴ |
| ③ | ㄴ | ㄱ | ㄷ |
| ④ | ㄴ | ㄷ | ㄱ |
| ⑤ | ㄷ | ㄱ | ㄴ |

10. 그림을 보고 대화한 내용이다. 바르게 설명한 사람을 <보기>에서 모두 고른 것은? [3점]



<보 기>

- ㄱ. 영희: 식물의 구조나 형태에서 조형적 질서를 배울 수 있어.
ㄴ. 철수: 대상을 관찰하여 기능적이고 합리적인 요소를 발견했어.
ㄷ. 민수: 기하학적 형태에서 디자인 요소를 찾아 제품에 적용한 거야.
ㄹ. 길동: 자연의 아름다움을 관찰하고 묘사함으로써 미적 감각을 충족한 거야.

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

11. 다음 대화에서 선택하고자 하는 광고 매체의 특성을 <보기>에서 모두 고른 것은? [3점]



<보 기>

- ㄱ. 매체의 신뢰도가 가장 높다.
ㄴ. 상호 작용(interactive)을 할 수 있다.
ㄷ. 새로운 마케팅 수단으로 자리 잡고 있다.
ㄹ. 시간과 지면의 제약이 거의 없는 광고 매체이다.

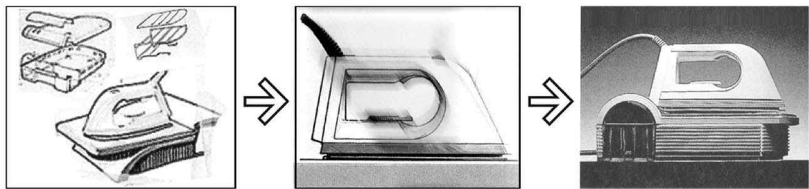
- ① ㄱ, ㄴ ② ㄴ, ㄷ ③ ㄷ, ㄹ
④ ㄱ, ㄴ, ㄷ ⑤ ㄴ, ㄷ, ㄹ

12. 다음 내용과 관련된 재료를 이용하여 만든 공예품은?

페니키아의 상인이 천연소다 덩어리를 배에 싣고 와서, 시리아의 해안에 상륙하여 모래톱에서 취사하려고 화덕을 만들어 불을 지폈다고 한다. 그랬더니 소다와 모래톱의 모래가 녹아서 이 재료가 만들어졌다고 알려져 있다. 주성분 중 생성 산화물로는 산화규소가 있고, 염기성 산화물로는 산화나트륨, 산화망간 등이 있다. 이 재료는 각종 기물 제작, 조명, 광학용, 장식품, 식품 용기 등 그 활용 범위가 넓다.

- ① 유리를 이용하여 만든 화병
② 점토를 이용하여 만든 접시
③ 칠보를 이용하여 만든 브로치
④ 놋쇠를 이용하여 만든 뿔과리
⑤ 복합재료를 이용하여 만든 벽걸이

13. 그림은 제품 개발 진행 과정의 일부를 나타낸 것이다. (가) 과정에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 고른 것은? [3점]



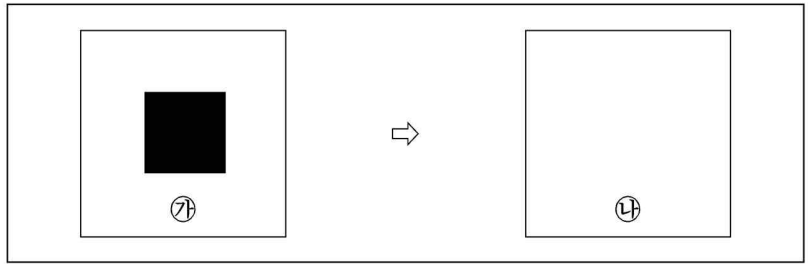
(가)

<보 기>

- ㄱ. 목적 중심보다는 표현 중심이다.
ㄴ. 자세한 묘사보다는 많은 양을 그린다.
ㄷ. 시각적이며 즉각적인 아이디어 발전과정으로 이용한다.
ㄹ. 완성될 제품에 대한 예상도로서 표현, 묘사, 연출이라는 뜻이다.

- ① ㄱ, ㄴ ② ㄱ, ㄷ ③ ㄴ, ㄷ
④ ㄴ, ㄹ ⑤ ㄷ, ㄹ

14. 다음 그림과 내용으로 알 수 있는, 색의 현상을 이용한 사례는? [3점]



㉠을 한참 동안 응시하다가 갑자기 ㉡로 시선을 옮기면, ㉠의 보색이 상으로 잠시 보이는데, 이러한 현상은 눈에 있는 망막상의 색 신경이 어떤 색의 자극을 받으면 그 색의 보색에 대한 감수성이 높아져서 일어나는 현상이다.

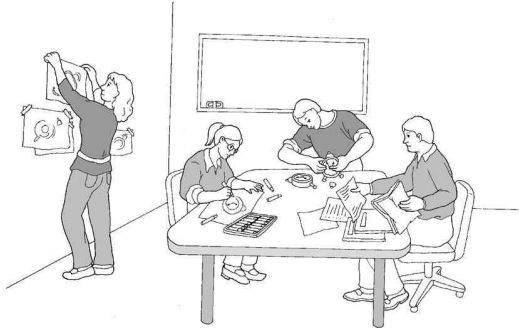
- ① 초록색 그라운드에서 잘 보이게 하기 위하여 골키퍼에게 노란색 줄무늬의 유니폼을 입혔다.
② 도로 상에서 시각적 인지도를 높이기 위하여, 노란색과 검정색을 사용하여 교통 표식을 제작하였다.
③ 수술 중에 흰 벽면과 흰 수술복에서 나타나는 시각적 현상을 막기 위해 벽면과 수술복을 청록색으로 하였다.
④ 자동차 구입 시 색상 견본과 실물은 색채 효과가 달라질 가능성이 크므로, 직접 매장에 방문하여 색상을 결정하였다.
⑤ 그림을 그릴 때 원근감이 뚜렷이 보일 수 있도록, 멀리 있는 물체는 한색을 사용하고, 가까이 있는 물체는 난색을 사용하였다.

15. 다음은 포장 디자인의 기능에 대한 설명이다. 밑줄 친 내용을 가장 잘 나타낸 것은?

현대의 포장은 그 기능이 확대되어, 제조자와 소비자를 연결시켜 주는 촉진제 역할은 물론 유통 과정에서 제품을 보호해 주는 기능을 가져야 한다. 또 구매를 자극할 수 있는 심미성과 제품의 내용이나 정보를 알려주는 전달력도 있어야 한다. 한편, 사용되는 동안 많은 사람들과 빈번한 접촉이 이루어지기 때문에 움직이는 홍보물로서의 역할을 담당한다. 그러므로 상업적인 목적 이외에도 사회의 다양한 단체나 조직들에서도 행사를 홍보하는 의도로 널리 사용되고 있다.



16. 그림과 내용은 신제품 개발을 위해 디자인 개발팀이 준비하는 상황을 나타낸 것이다. 디자인 과정의 구성 중 해당하는 단계는? [3점]



디자이너1: 마커를 이용하여 렌더링을 하였다.
 디자이너2: 실제의 모형을 가지고 동작을 실험하였다.
 디자이너3: 아이디어 스케치를 잘 보이는 벽면에 부착하였다.
 팀장: 내일 예정되어 있는 디자인 결정을 위한 회의 자료를 정리하였다.

- ① 계획 ② 분석 ③ 조사 ④ 종합 ⑤ 평가

17. 옷 가게를 찾은 철수와 점원의 대화에서 점원이 권해야 할 옷으로 가장 적절한 색은?



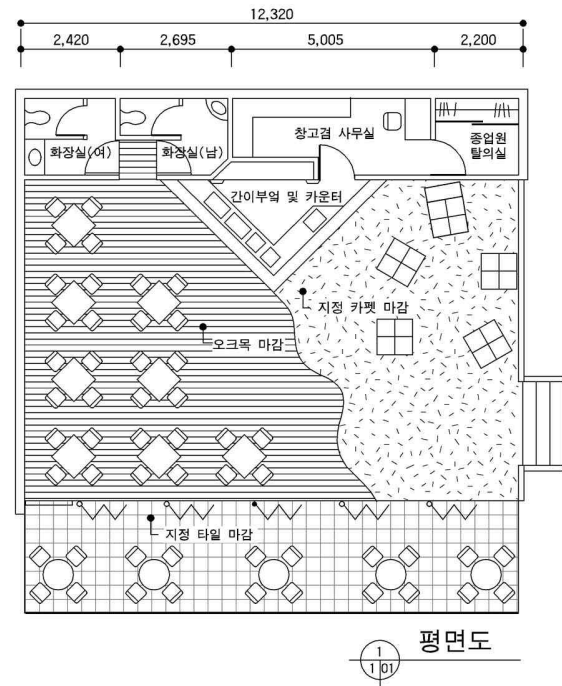
- ① 고명도·고채도의 난색 ② 고명도·저채도의 한색
 ③ 고명도·저채도의 난색 ④ 저명도·저채도의 한색
 ⑤ 저명도·고채도의 난색

18. 다음의 디자인 진흥 단체가 추구한 것으로 옳은 것은? [3점]

- 중심 인물: 무테지우스(Muthesius, Hermann)
- 결성 장소 및 시기: 독일의 뮌헨 / 1907년
- 결성 배경: 독일의 건축이나 공예가 시대에 뒤떨어졌음을 통감함.
- 특징: 규격화에 의해서만 대중의 취미 향상이 가능해지고, 상품의 양질화가 도모된다고 주장함.

- ① 전통 예술의 반대와 기계적인 미래 도시 건설
 ② 예술, 공예, 상업 간의 협력을 통한 기계 제품의 품질 향상
 ③ 권위주의적이고 세속적인 과거 양식으로부터 분리를 추구
 ④ 높은 첨탑, 끝이 뾰족한 아치형 입구와 수직적 구조의 건축 양식 추구
 ⑤ 자연의 모방이 아닌 인간의 감성에 의한 순수한 절대적 조형 디자인 추구

19. 그림은 생과일 주스 전문점의 평면도이다. 실내 디자이너가 고려한 사항을 <보기>에서 모두 고른 것은?



<보 기>

- ㄱ. 조정 ㄴ. 마감재
 ㄷ. 가구배치 ㄹ. 공간구성

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

20. 다음 밑줄 친 내용과 관련 있는 것을 <보기>에서 모두 고른 것은? [3점]

다양하게 변하는 세계 경제 동향 속에서 날로 심화되는 기업 간의 생존을 위한 경쟁은, 기술 혁신과 좋은 디자인의 창출을 통해 우수한 제품을 개발하여 경쟁력을 높여야 한다는 점을 일깨워 주었다. “굿 디자인은 굿 비즈니스다(Good design is good business.).”라는 말은 디자인과 비즈니스의 긴밀한 관계를 강조하는 것이기도 하다.

<보 기>

- ㄱ. 디자이너와 마케팅 담당자 간의 끊임없는 대화와 협력이 필요하다.
 ㄴ. 마케팅 담당자는 소비자의 특성이나 요구를 디자이너에게 제공한다.
 ㄷ. 디자이너는 마케팅 정보를 기초로 하여 창의적인 아이디어를 제시한다.
 ㄹ. 경영에서 디자인은 중요하므로 디자인 부서는 업무의 독립성을 유지하여야 한다.

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

* 확인 사항

- 답안지의 해당란에 필요한 내용을 정확히 기입(표기)했는지 확인 하시오.