

제 4 교시

직업탐구 영역(디자인 일반)

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

- 자신이 선택한 과목의 문제지인지 확인하시오.
- 문제지의 해당란에 성명과 수험 번호를 정확히 쓰시오.
- 답안지의 해당란에 성명과 수험 번호를 쓰고, 또 수험 번호와 답을 정확히 표시하시오.
- 선택한 과목 순서대로 문제를 풀고, 답은 답안지의 '제1선택'란부터 차례대로 표시하시오.
- 문항에 따라 배점이 다르니, 각 물음의 끝에 표시된 배점을 참고하시오. 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.



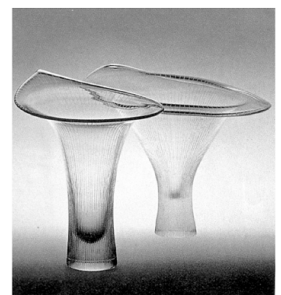
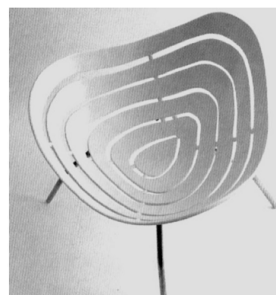
위 문제에 대한 해결 방안을 <보기>에서 고른 것은? [3점]

<보 기>

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

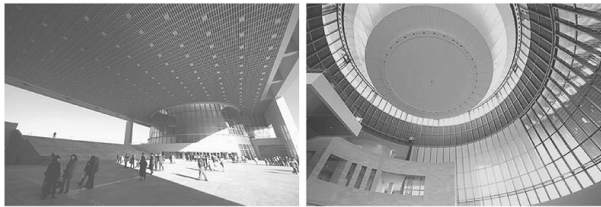
- ① ㄱ, ㄴ ② ㄱ, ㄷ ③ ㄱ, ㄹ
 ④ ㄴ, ㄹ ⑤ ㄷ, ㄹ

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]

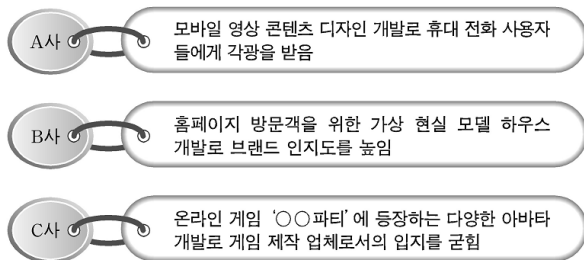


박물관 외부

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?



- 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?

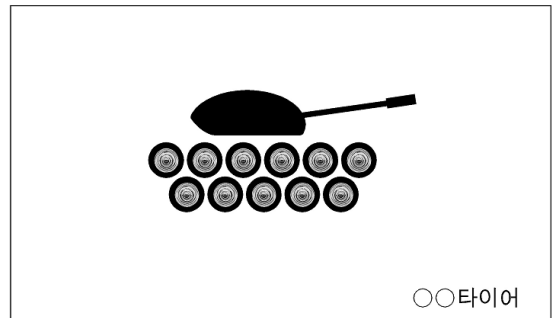
인간의 주거 공간을 보다 쾌적하고 안락하게 창출하는 데 목적이 있고, 공간 구성과 가구 배치 계획, 마감재 선정 등의 분야를 포함하여 디자인해야 한다.

<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.



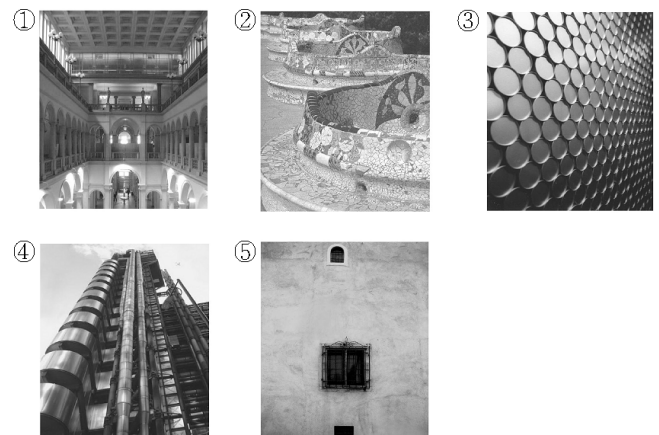
- 위 광고에 나타난 이미지를 보고 (가), (나)에 들어갈 의미 작용에 대한 내용으로 적절한 것은? [3점]

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 나머지 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?

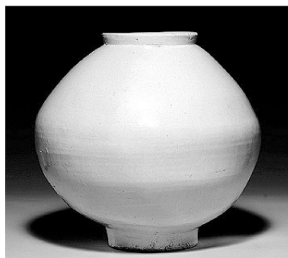
(가)

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)

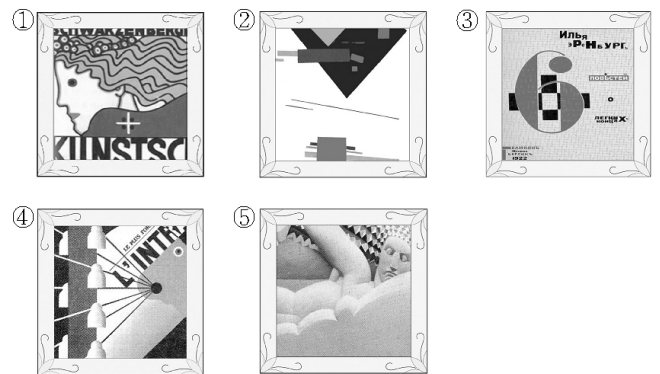
<보 기>

- ㄱ. 흡수성과 투광성이 있다.
- ㄴ. 유약은 은은한 광택을 낸다.
- ㄷ. 풍부한 양감이 강조되고 있다.
- ㄹ. 둔탁한 소리가 나며 굵보다 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	
■ 1896년 빙(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?

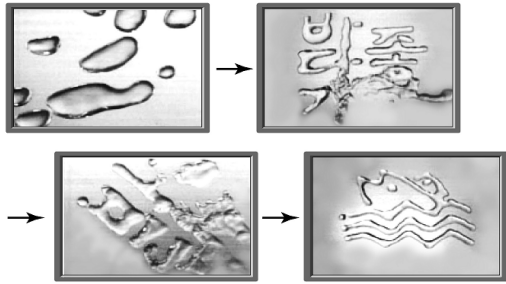


영업 팀장

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]

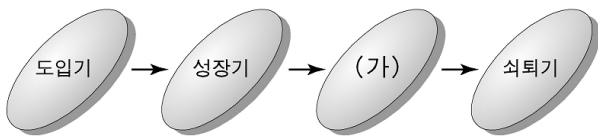


<보 기>

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

- ① ㄱ ② ㄴ ③ ㄱ, ㄷ
 ④ ㄴ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

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>

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

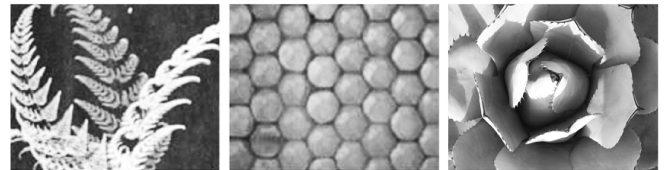
- ① ㄱ ② ㄴ ③ ㄱ, ㄷ
 ④ ㄴ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

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.
 영화 : 검정색 바탕에 노랑색 로고는 어때요? 선생님!
 정호 : 저는 바탕을 연두색으로, 로고는 보라색으로 하고 싶은데 어떨까요?

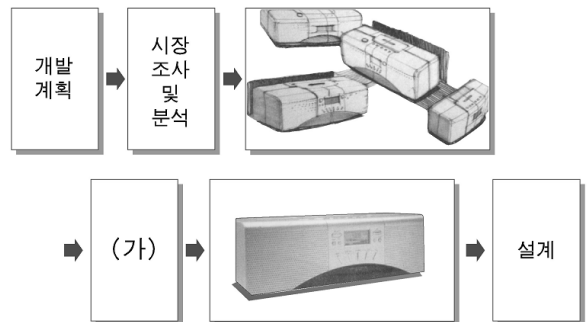
- ① 미영 ② 영화 ③ 미영, 정호
 ④ 영화, 정호 ⑤ 미영, 영화, 정호

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.