

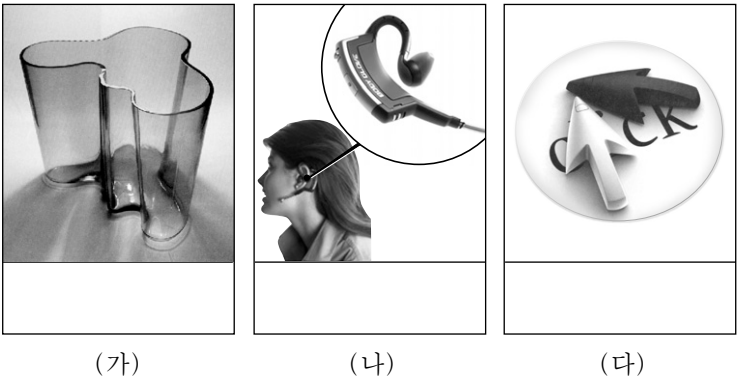
제 4 교시

직업탐구 영역(디자인 일반)

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

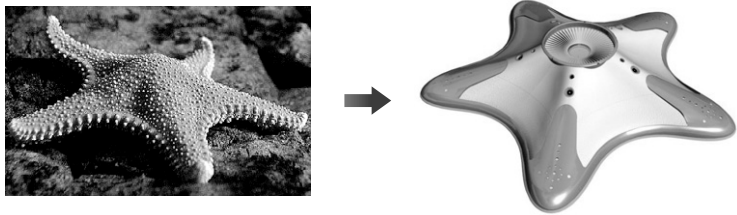
- 자신이 선택한 과목의 문제지인지 확인하시오.
- 문제지의 해당란에 성명과 수험 번호를 정확히 쓰시오.
- 답안지의 해당란에 성명과 수험 번호를 쓰고, 또 수험 번호와 답을 정확히 표시하시오.
- 선택한 과목 순서대로 문제를 풀고, 답은 답안지의 '제1선택'란부터 차례대로 표시하시오.
- 문항에 따라 배점이 다르니, 각 물음의 끝에 표시된 배점을 참고하시오. 3점 문항에만 점수가 표시되어 있습니다. 점수 표시가 없는 문항은 모두 2점입니다.

1. 그림 (가)~(다)의 사례에서 강조된 디자인 조건으로 가장 적절한 것은?



- | (가) | (나) | (다) |
|--------|------|------|
| ① 독창성 | 경제성 | 심미성 |
| ② 독창성 | 합목적성 | 경제성 |
| ③ 심미성 | 합목적성 | 독창성 |
| ④ 심미성 | 경제성 | 합목적성 |
| ⑤ 합목적성 | 심미성 | 독창성 |

2. 그림은 자연물을 디자인에 응용한 사례이다. 이에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?



- ① 자연물에서 발전한 기하학적인 형태이다.
- ② 자연물의 기능을 적용하여 형상화한 것이다.
- ③ 자연물의 비례와 질서를 강조하여 재해석하였다.
- ④ 자연적 형태를 이용하여 기능적인 형태로 제작하였다.
- ⑤ 자연적 형태를 디자인의 중요한 근원으로 응용하였다.

3. 그림은 학교 부근 도로변에 설치한 펜스이다. 이와 같은 디자인을 할 때 고려해야 할 사항으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은? [3점]



- < 보 기 > —
- ㄱ. 보행자의 안전 확보를 위해 설치해야 한다.
 - ㄴ. 공간 구성을 위한 동선 배치를 계획해야 한다.
 - ㄷ. 단위화하여 시공과 보수를 용이하게 해야 한다.
 - ㄹ. 친근한 조형처리로 심리적 안정감을 주어야 한다.

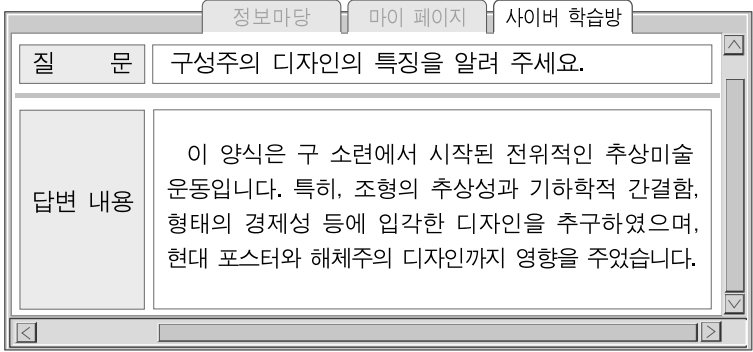
- | | | |
|-----------|-----------|--------|
| ① ㄱ, ㄴ | ② ㄱ, ㄷ | ③ ㄴ, ㄹ |
| ④ ㄱ, ㄷ, ㄹ | ⑤ ㄴ, ㄷ, ㄹ | |

4. 다음 대화에 나타난 디자인 양식의 명칭과 의의로 옳은 것은?



- | 명 칭 | 의 의 |
|----------|--------------------------|
| ① 아르누보 | 전통 예술을 부정하고 물질 문명 찬미 |
| ② 아르누보 | 생활 수준의 향상으로 디자인 대중화 시작 |
| ③ 바우하우스 | 디자인 원리를 정립하고 기초 조형 교육 실시 |
| ④ 미술공예운동 | 비대칭적 장식 미술과 모더니즘의 결합 시도 |
| ⑤ 미술공예운동 | 수공예 부활을 통한 인간성 회복 운동 추구 |

5. 다음 내용을 적용한 디자인의 사례로 적절한 것은? [3점]



- ① 식물의 넝쿨 문양을 그린 벽지
- ② 한글 글꼴의 원형을 살린 책표지
- ③ 눈꽃 무늬로 표면을 처리한 유리창
- ④ 무당 벌레의 형태와 패턴을 적용한 시계
- ⑤ 인물 사진을 실크 스크린으로 처리한 운동복

6. 그림은 우리나라 디자인 연대표의 일부이다. (가)~(마)에 해당하는 내용으로 옳은 것은? [3점]

1950년	1960년	1970년	1980년	1990년	2000년
(가)	(나)	(다)	(라)	(마)	

- ① (가) : 제1회 대한민국 상공 미술 전람회가 개최됨
- ② (나) : 국내 최초로 대학교에 응용 미술학과가 설치됨
- ③ (다) : 디자인 산업 발전을 위해 굿 디자인 제도를 시행함
- ④ (라) : 국제화에 따른 개방화로 디자인 산업이 발전됨
- ⑤ (마) : 기업 이미지 통합 개념(CI)이 도입되기 시작함

7. 그림은 제품 디자인 개발을 위한 회의 장면이다. 실장의 질문에 적절하게 답변한 사람을 고른 것은?



- ① 김 과장, 이 대리
- ② 김 과장, 정 과장
- ③ 이 대리, 정 과장
- ④ 이 대리, 최 대리
- ⑤ 정 과장, 최 대리

8. 그림은 근·현대 디자인의 사례이다. (가)~(다)에 해당하는 내용으로 가장 적절한 것을 <보기>에서 고른 것은? [3점]



(가)



(나)



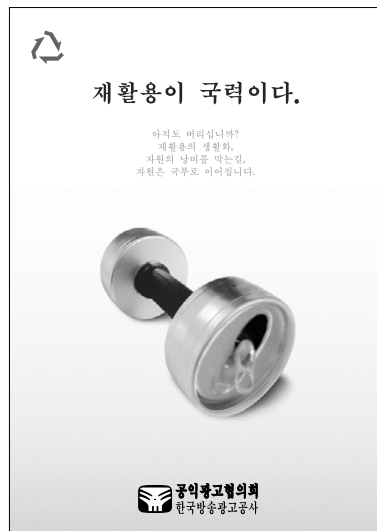
(다)

< 보 기 >

- ㄱ. 단순하고 절제된 표현 양식으로 합리적인 기능의 제품이다.
- ㄴ. 유선형으로 동적인 이미지를 강조한 실용적인 제품이다.
- ㄷ. 안정적인 구도와 형태를 가진 포스트모더니즘 양식의 제품이다.

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

9. 그림은 공익 광고의 사례이다. 이에 나타난 디자인 요소에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은? [3점]



< 보 기 >

- ㄱ. 조형적인 요소로 재활용 심벌 마크를 사용했다.
- ㄴ. 내용적인 요소로 '재활용이 국력이다.'를 표현했다.
- ㄷ. 조형적인 요소로 공익 광고 협회회의 로고를 사용했다.
- ㄹ. 내용적인 요소로 캔과 아령의 이미지를 합성하여 표현했다.

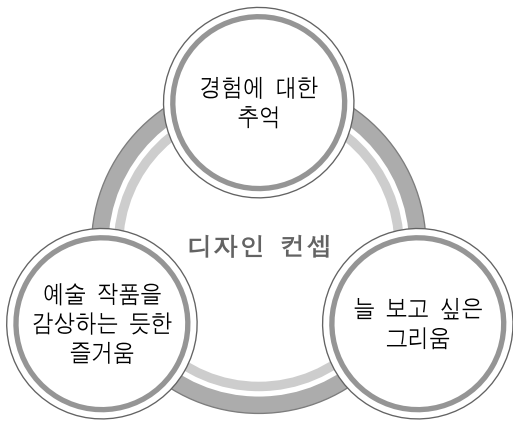
① ㄱ, ㄷ	② ㄱ, ㄹ	③ ㄴ, ㄹ
④ ㄱ, ㄴ, ㄷ	⑤ ㄴ, ㄷ, ㄹ	

(디자인일반)

직업탐구 영역

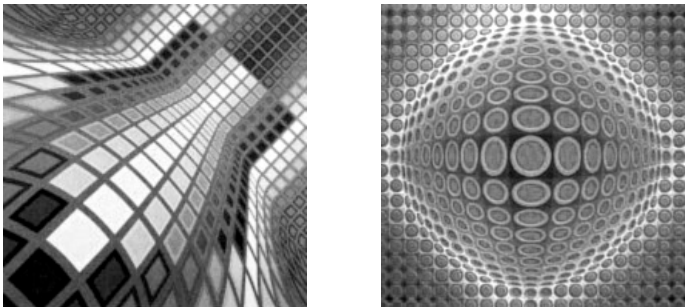
3

10. 그림은 제품 개발을 위한 디자인 컨셉이다. 이를 통해 알 수 있는 디자인의 목적으로 가장 적절한 것은?



- ① 제품 이미지 홍보에 주력하고자 한다.
- ② 사용자층의 확대를 유도하고자 한다.
- ③ 상품의 기능과 품질을 강조하고자 한다.
- ④ 제품의 정보 통신 기술을 부각시키고자 한다.
- ⑤ 소비자의 취향을 고려하여 차별화하고자 한다.

11. 그림은 바자렐리(Vasarely, V.)의 작품이다. 이에 나타난 디자인 요소로 옳은 것을 <보기>에서 고른 것은? [3점]

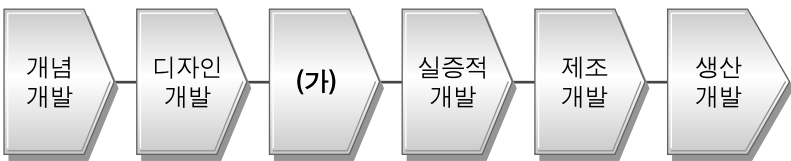


— < 보 기 > —

ㄱ. 2차원 평면에 묘사한 입체감
ㄴ. 개념 요소와 상관 요소가 포함된 공간감
ㄷ. 점, 선, 면의 집중과 확산을 통한 공간감
ㄹ. 선이 일정한 방향으로 진행되는 입체감

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

12. 다음은 제품의 개발 과정을 나타낸 것이다. (가)의 단계에 해당하는 내용으로 옳은 것을 <보기>에서 고른 것은?



— < 보 기 > —

ㄱ. 디자인 확정 ㄴ. 적용 기능 설계
ㄷ. 제품 구조 검토 ㄹ. 마케팅 계획 수립

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

13. 다음은 포장 디자인 실습 과제이다. 이 내용에 맞게 작품을 제작한 학생을 <보기>에서 고른 것은?

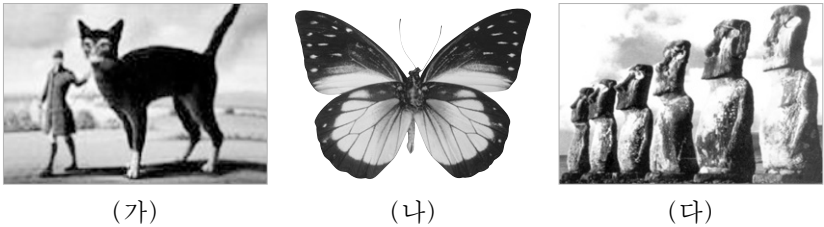
실 습 과 제	
주 제	수출용 인삼 쇼핑백 디자인
조 건	1. 포장 디자인의 시각적 요소를 적용한다. 2. 레이아웃은 자유롭게 한다.

— < 보 기 > —

순이 : 인삼의 이미지를 붓 터치로 표현하여 반복 배치함
영수 : 색동 한지로 단위 포장을 하고 색실로 묶어 완성함
영희 : 전통 문양을 배경으로 하고 캐릭터를 넣어서 완성함
철수 : 상품 적재의 효율성을 위해 인삼 모양의 쇼핑백을 제작함

- ① 순이, 영수 ② 순이, 영희 ③ 영수, 영희
- ④ 영수, 철수 ⑤ 영희, 철수

14. 그림 (가)~(다)에 나타난 디자인 원리로 적절하지 않은 것은? [3점]



- ① (가)는 크기에 대한 왜곡 현상이 나타나 있다.
- ② (나)는 대칭에 의한 균형감이 나타나 있다.
- ③ (가)는 (다)에 비해 대립과 긴장감이 나타나 있다.
- ④ (나)는 (다)에 비해 시선의 방향에 의한 강조가 나타나 있다.
- ⑤ (다)는 (가)에 비해 반복에 의한 점증이 나타나 있다.

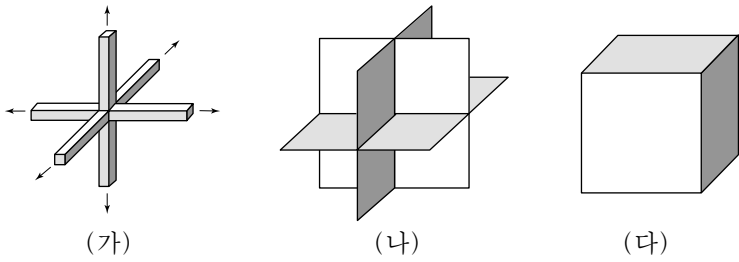
15. 다음 내용과 같은 특성을 갖는 디자인으로 옳은 것은?

○ 재료의 주성분은 산화규소, 산화나트륨 등이 있다.
○ 제작 기법으로는 캐스팅과 라미네이팅 등이 있다.
○ 가공 방법으로는 연마, 열가공, 깎아내기 등이 있다.
○ 성형이 비교적 쉽고 재활용성이 좋은 재료를 사용하였다.



4 직업탐구 영역 (디자인 일반)

16. 그림은 입체 디자인의 기본 요소이다. (가)~(다)에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은? [3점]



— < 보 기 > —

- ㄱ. (가)는 수직, 수평, 깊이 방향의 3차원을 나타낸 것이다.
- ㄴ. (나)는 색을 칠한 곳과 여백의 관계에 의해 공간을 형성한 것이다.
- ㄷ. (다)는 정육면체의 공간감과 중량감을 나타낸 것이다.

- ① ㄱ ② ㄴ ③ ㄱ, ㄷ
- ④ ㄴ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

17. 다음 내용에 해당하는 디자인 사례로 가장 적절한 것은? [3점]

- 최근에는 많은 디자인에 디지털 기술이 폭넓게 적용되어 사용되고 있다.
- 이러한 디자인은 인간과 제품의 상호 작용(interaction)을 원활하게 하는 것이 특징이다.

- ① 포트폴리오 제작을 위해 작품을 촬영하였다.
- ② POP 광고를 위해 조명과 음향을 설계하였다.
- ③ 각도 조절이 쉬운 어린이용 모니터를 개발하였다.
- ④ 높이 조절이 가능한 노약자용 휠체어를 개발하였다.
- ⑤ 음성 인식 기능을 가진 현관문 개폐 장치를 개발하였다.

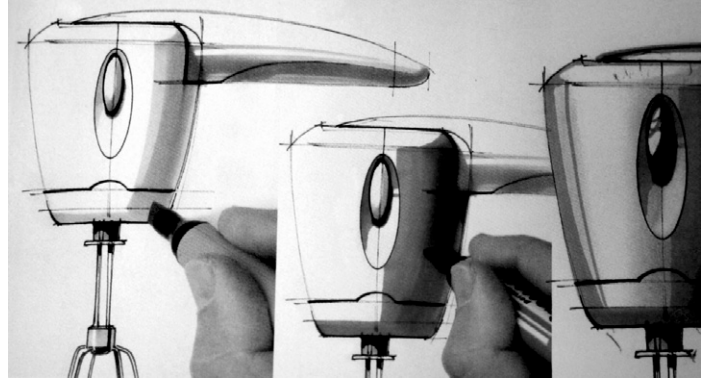
18. 다음 내용에서 알 수 있는 디자인 원리로 옳은 것은?



- 부분과 부분, 부분과 전체 사이에 시각적 안정감을 주며 명쾌한 감정을 느끼게 한다.
- 의식적인 대칭의 반복은 정적인 느낌을 주며, 이를 어울림의 연출이라고도 한다.

- ① 균형의 원리 ② 대비의 원리 ③ 강화의 원리
- ④ 유사의 원리 ⑤ 균일의 원리

19. 그림은 제품 디자인 개발 과정의 일부이다. 이에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은?



— < 보 기 > —

- ㄱ. 새로운 창조적 형태를 구성하는 과정이다.
- ㄴ. 디자인의 최종 전달을 위한 표현의 과정이다.
- ㄷ. 아이디어를 표현하고 검토하는 순환의 과정이다.
- ㄹ. 떠오르는 아이디어를 시각적으로 정리하는 과정이다.

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

20. 다음은 실내 디자인의 색채 계획 도면이다. (가)~(다)에 해당하는 배색으로 적절한 것은? (단, 바닥은 진한 갈색이다.) [3점]

주제 : 부드럽고 온화하며 통일감을 살린 정적인 느낌의 침실 구성		
(가) 벽지 : 주조색	(나) 침대보 : 보조색	(다) 소파 : 강조색

- | (가) | (나) | (다) |
|----------|-------|--------|
| ① 흰색 | 녹색 | 밝은 파랑색 |
| ② 연한 갈색 | 흰색 | 회색 |
| ③ 연한 갈색 | 흰색 | 밝은 파랑색 |
| ④ 밝은 파랑색 | 연한 갈색 | 회색 |
| ⑤ 밝은 파랑색 | 녹색 | 연한 갈색 |

* 확인 사항

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