

디자인기획론

문 1. 고층빌딩이나 기념물, 역사적 건축물과 같이 위치를 쉽게 알 수 있는 상징을 의미하는 용어는?

- ① 아이소타입(Isotype)
- ② 랜드마크(Landmark)
- ③ 세만토그래피(Semanto Graphy)
- ④ 스트리트퍼니처(Street Furniture)

문 2. 미래의 공간디자인 세계를 조망하는 관점에서 볼 때, 추구해야 하는 디자인의 방향에 해당하지 않는 것은?

- ① 유물주의 디자인
- ② 인간 중심의 디자인
- ③ 문화 지향의 디자인
- ④ 생태학 기반의 디자인

문 3. CI(Corporate Identity) 제작 요소에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 다이어그램은 기업 경영전략의 하나로써 상표 이미지를 시각적으로 체계화, 단순화하여 브랜드 선호도를 높일 수 있다.
- ② 로고마크는 기업명 자체를 레터링하여 마크화한 것으로 소비자가 쉽게 인식할 수 있다.
- ③ 전용색상은 기업을 상징하는 색상으로 그래픽 요소나 사무 공간에서 일관성 있게 사용되기도 한다.
- ④ 심벌마크는 CI의 핵심 요소로 기업의 이념이나 경영 방침을 시각적으로 상징화한 것이다.

문 4. 1900년대 미술과 산업의 협력에 의해 공업제품의 양질화와 규격화를 추구할 필요가 있다고 주장한 조형 운동과 대표적 작가가 바르게 연결된 것은?

- ① 미술공예운동 - 윌리엄 모리스
- ② 바우하우스 - 귀스타브 쿠르베
- ③ 독일공작연맹 - 헤르만 무테지우스
- ④ 신조형주의 - 피에트 몬드리안

문 5. 공공 정보디자인 분야 중 사인(Sign)에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 인간의 행동에 관련된 정보를 나타내는 시각적 의사전달 수단이다.
- ② 시인성과 가독성, 연상성이 높아야 한다.
- ③ 올림픽을 위한 스포츠 픽토그램은 1948년 런던 올림픽에서 처음 디자인되었다.
- ④ 공공디자인 심벌마크에는 반드시 텍스트가 포함되어야 한다.

문 6. 다음 글의 내용과 디자인 사조가 바르게 연결된 것은?

- ㄱ. 우연성과 무의미함이 핵심요소로 일상생활에서 무의식이 차지하는 비중을 새롭게 인식하고 작품에 표현한다.
- ㄴ. 추상표현주의로부터 영향을 받았으며, 극단적 단순함을 추구하고 대개 획일적인 여러 요소가 겹치는 형태로 작품을 구성한다.
- ㄷ. 1970년대 건축분야에서 제기되었으며, 권력에도 관심을 두고 경제적, 사회적 힘이 개인과 사회의 정체성 형성에 어떠한 방식으로 관여하는지를 탐구한다.

- | ㄱ | ㄴ | ㄷ |
|-----------|-------|---------|
| ① 다다이즘 | 팝아트 | 포스트모더니즘 |
| ② 다다이즘 | 미니멀리즘 | 포스트모더니즘 |
| ③ 포스트모더니즘 | 미니멀리즘 | 개념주의 |
| ④ 포스트모더니즘 | 개념주의 | 다다이즘 |

문 7. 현재 지방정부에서 진행하고 있는 주민의 삶의 질을 향상하기 위한 도시관리 패러다임의 변화에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 접근방식이 수요자 위주에서 공급자 위주로 바뀌었다.
- ② 공급형태가 간접공급에서 직접공급으로 바뀌었다.
- ③ 정책효과의 판단기준이 산출 위주에서 투입 위주로 바뀌었다.
- ④ 의사결정 권한이 집중화에서 분권화로 바뀌었다.

문 8. 색채에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 선진국들은 자국의 인문환경에 기초한 전통색, 자연환경에 기반을 둔 풍토색 등에 대한 국가 이미지 색채연구를 진행하고 있다.
- ② 1900년대 네덜란드를 중심으로 하는 인상주의는 무채색과 강렬한 원색을 중심으로 작품을 제작하였다.
- ③ 제품에서 사용되는 컬러는 강력한 마케팅으로 소비자의 라이프 스타일과 기호에 접근할 수 있는 선호색과 유행색을 디자인의 요소로 활용한다.
- ④ 피테는 1810년 『색채론』을 발표 하였는데 색채는 생리적, 물리적, 화학적 특성 이외에도 감성을 가지며 도덕성과 상징성을 내포한다고 강조하였다.

문 9. 일반적인 디자인 전개 과정을 바르게 나열한 것은?

- | | |
|---------------|------------------|
| ㄱ. 아이디어 개발 | ㄴ. 문제의 정의 및 목표설정 |
| ㄷ. 디자인 정리 | ㄹ. 디자인 확정 |
| ㅁ. 자료 조사 및 분석 | ㅂ. 디자인 개발 및 발전 |
| ㅅ. 디자인 전개 | |

- ① ㄱ → ㅁ → ㄴ → ㅅ → ㄷ → ㄹ → ㄷ
- ② ㄴ → ㅁ → ㄱ → ㅅ → ㄷ → ㄹ → ㄷ
- ③ ㅁ → ㄱ → ㄴ → ㅅ → ㄷ → ㄹ → ㄷ
- ④ ㅁ → ㄴ → ㅅ → ㄷ → ㄱ → ㄹ → ㄷ

문 10. 디자인 기획에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 최종 디자인 안의 선택 시, 객관적·합리적인 방법보다는 디자이너의 직관적 접근 방식으로 진행되어야 한다.
- ② 디자인 프로세스 중, 문제 제시 단계에서는 주제와의 직접적인 연관성 보다는 복합적인 연관성을 중심으로 전개되어야 한다.
- ③ 탐색연구법은 연구 문제가 광범위하고 불투명할 때 주로 사용되며, 심층면접, 투사법, 토의집단면접 등을 포함한다.
- ④ 디자이너는 창조적인 능력 이외에 디렉팅의 역할도 할 수 있어야 한다.

문 11. 공공 시설물 디자인에 포함되지 않은 것은?

- ① 정보매체
- ② 상업시설
- ③ 상징매체
- ④ 편의시설

문 12. 유니버설 디자인센터에서 제안하는 유니버설 디자인의 7가지 원칙이 아닌 것은?

- ① 반복적인 접근(Iterative Approach)
- ② 단순하고 직관적인 사용(Simple and Intuitive Use)
- ③ 접근과 사용을 위한 크기와 공간(Size and Space for Approach and Use)
- ④ 적은 신체적 노력(Low Physical Effort)

문 13. 공간디자인의 구성 원리에 해당 하지 않는 것은?

- ① 기능(Functions)
- ② 리듬(Rhythm)
- ③ 비례(Proportion)
- ④ 조화(Harmony)

문 14. 불확실한 미래 환경을 예측하거나 참고할 만한 과거의 연구 자료가 없을 때 전문가의 의견수렴, 중재, 타협의 방식을 반복적으로 피드백하는 미래예측 방법은?

- ① 회귀분석법
- ② 시계열분석법
- ③ 델파이 기법
- ④ 시나리오 기법

문 15. 디자인 조건에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 질서성은 어떤 목적을 실현하는데 적합한 성질로 미적 가치를 제품에 부여하는 일이다.
- ② 독창성은 기술과 구분되는 창조를 디자인의 근본적 원칙으로 하며, 디자인 기획에서 가장 중요한 활동 중 하나이다.
- ③ 심미성은 실용성 또는 기능성을 의미하는 것으로 목적과 얼마나 일치하는가를 의미한다.
- ④ 상징성은 어느 한쪽으로 치우침 없이 합리성과 비합리성을 모두 조화롭게 디자인하는 것을 의미한다.

문 16. 다음 글에 해당하는 디자인 영역은?

- 도시의 시각적 무질서와 혼란 속에서 생동감을 주는 시각환경이 이루어지게 한다.
- 건물의 표면이나 공간의 표정을 효과적으로 변화시킨다.
- 아파트, 실내공간, 대형 상업건물, 공간도 대상이 된다.

- ① 홀로그래픽(Holographic)
- ② 사이니지 디자인(Signage Design)
- ③ 슈퍼 그래픽(Super Graphic)
- ④ 디스플레이 디자인(Display Design)

문 17. 빛을 인식하는 인간의 반응에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 명순응은 암순응에 비하여 시간이 길다.
- ② 색순응은 색광에 대하여 순응하는 것으로, 선글라스를 끼었을 때 색이 다르게 느껴지는 현상이다.
- ③ 항상성은 광원 조건에 따라 색이 다르게 보이는 성질이다.
- ④ 푸르킨에 현상은 명소사에서 암소시로 이동할 때 빨간색 계통의 색이 어둡게 보이는 현상이다.

문 18. 다음 글이 설명하는 것은?

디자인 기획을 위해 문제에 관련된 다양한 항목들을 나열하고, 그 항목별로 문제의 특정 변수들을 검토·분석함으로써 아이디어를 구상한다.

- ① 브레인스토밍법
- ② 시택틱스법
- ③ 매트릭스법
- ④ 체크리스트법

문 19. 디자인의 시지각 반응에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 착시는 서로 근접해 있는 두 영역이 동시에 도형이 되거나 바탕이 되어 보이는 현상을 말한다.
- ② 항상현상은 옆에 있는 색에 의해 닳은 색으로 변해 보이는 현상으로 어두운 색보다 밝은 색에서 더욱 심하게 나타난다.
- ③ 옵티컬 아트는 시각적 착각을 다룬 추상 예술로 생리적인 착시를 통한 형태와 색채의 공간 효과를 추구한다.
- ④ 게슈탈트 이론은 과거의 연상, 경험, 욕구가 사물을 있는 그대로 지각하지 않고 변형되어 인식되는 현상이다.

문 20. 디자인의 의미에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 디자인은 개인이 갖는 감성의 세계이고, 비합리적인 직감의 세계이며, 주관적인 미의식을 추구한다.
- ② 디자인은 시대의 정신을 반영하고, 문화적 가치를 창출하는 역할을 한다.
- ③ 디자인은 개체와 전체의 시스템 조화를 가능하게 하고, 사회 전체의 통합 속에서 개체의 아름다움을 찾아낸다.
- ④ 디자인은 인공물에 심미적, 실용적, 경제적, 문화적 가치를 부여하여 합당한 특성을 창출하는 지적 조형 활동이다.