



2010년 5월 22일 지방직 디자인기획론 복원문제

리더스고시학원

제공: 조영우 교수

[www.ldsgosi.co.kr](http://www.ldsgosi.co.kr) / [www.designgosi.co.kr](http://www.designgosi.co.kr) / [www.gosi.com](http://www.gosi.com) / 디사모카페

기본서: 공공디자인기획론(탐출판사 2009.11)

문제집: 공공디자인기획론 문제와 해설(탐출판사 2010.4)

문제평가: 전라남도 문제는 탐문제집과 거의 비슷하게 출제가 되었습니다. 난의도는 문제만 착실하게 풀어봤다면 그렇게 어렵지 않았던 문제라 생각합니다.

※ 문제를 복원한 문제는 실제 출제 문제와 차이가 있을 수 있습니다. 복원된 문제는 저작물입니다. 사전 동의없이 상업적인 목적으로 무단으로 사용 시 법적인 책임을 질 수 있습니다.

## 2010년 전라남도 디자인 기획론 기출문제

### 1. 그린 디자인이란 무엇을 말하는가?

- ① 녹색의 제품이나 광고물의 디자인
- ② 생태학적으로 건강하고 친환경적인 디자인
- ③ 캠핑용품 디자인
- ④ 생물학적 원리를 이용한 디자인

정답 ②

[해설]

1. 그린디자인(Green Design)

② 그린디자인(Green Design)=생태디자인(Ecological Design)=친환경디자인(Environmentally Friendly Design)

[교재]

▷ 탐출판사 디자인기획론 문제와 해설 247페이지 2번 문제

▷ 탐출판사 디자인기획론 이론편 176페이지

### 2. 루이스 설리반이 주장한 기능주의 미학의 구호로 맞는 것은?

- ① 기능은 순리다.
- ② 형태는 기능을 따른다.
- ③ 심미성은 곧 기능이다.
- ④ 좋은 기능은 심미성을 창출한다.

정답 ②

[해설]

미국의 기능주의

② 루이스 설리반(Louis Sullivan)의 “형태는 기능을 따른다.”

[교재]

▷ 탐출판사 디자인기획론 문제와 해설 142페이지 13번 문제, 145페이지 23번문제

▷ 탐출판사 디자인기획론 이론편 76페이지

### 3. KS 안전색채 사용통칙에서 안정색채에 포함되지 않는 색은?

- ① 빨 강

- ② 파 랑
- ③ 노 랑
- ④ 녹 색

정답 ②

[해설]

KS 안전색채

- ① 황록(피로회복, 위안)
- ② 녹색(안전표시)
- ③ 주황(조심표시)
- ④ 빨강(위험, 긴급표시)
- ⑤ 노랑(주의표시)

[교재]

- ▷ 탐출판사 디자인기획론 문제와 해설 208페이지 31번 문제
- ▷ 탐출판사 디자인기획론 이론편 147페이지

**4. 디자인 리서치 중 분석단계에서 분석법과 내용이 잘못 연결된 것은?**

- ① 포커스 그룹 인터뷰(Focus Group Interview): 여러 명의 소비자를 초대 그룹으로 토론하는 방법
- ② 심층 인터뷰(In-depth interview): 질의응답, 과업수행, 보여주고 말하기의 방법으로 인터뷰하는 방법
- ③ 기능 테스트(Function Test): 목표대상의 사용자들에게 디자인된 제품을 직접 사용해 보도록 하여 그 기능에 대한 사용자의 반응과 성공도를 시험하는 방법
- ④ 참여적 디자인 리서치(Participatory Study): 소비자들이 구입을 유도하는 제품, 서비스 혹은 브랜드 개발 과정에서 소비자와 디자이너를 그 상황에 직접 관여시켜 디자인 개발에 이용하는 방법

정답 ③

[해설]

③ 기능테스트: 분류된 기능을 하나씩 사용자에게 직접 사용하게 함으로써 사용자의 반응을 알아보는 방법

[교재]

- ▷ 탐출판사 디자인기획론 문제와 해설 84페이지 3번 문제
- ▷ 탐출판사 디자인기획론 이론편 189페이지

**5. 선의 종류에 대한 특징의 설명으로 틀린 것은?**

- ① 직선은 분방함과 풍부한 감정을 나타낸다.
- ② 수직선은 고결, 희망을 나타내며 상승감, 긴장감을 준다.
- ③ 수평선은 평화, 정지를 나타내며 안정감을 준다.
- ④ 포물선은 속도감을 준다.

정답 ①

[해설]

③ 기능테스트: 분류된 기능을 하나씩 사용자에게 직접 사용하게 함으로써 사용자의 반응을 알아보는 방법



[교재]

- ▷ 탐출판사 디자인기획론 문제와 해설 51페이지 8번 문제, 63페이지 42번문제
- ▷ 탐출판사 디자인기획론 이론편서 44페이지

6. 기획에 있어서 글릭이 정의한 POSDCoRB의 의미가 바르게 연결되지 않은 것은?

- ① P(Planning) - 기획
- ② S(Staffing) - 인사
- ③ C(Company) - 회사
- ④ R(Reporting) - 보고

정답 ③

[해설]

- ③ C(Co-ordinating) - 조정
- 나머지 Organizing(조직화), Directing(지시), Budgeting(예산편성)

[교재]

- ▷ 탐출판사 디자인기획론 문제와 해설 295페이지 3번 문제
- ▷ 탐출판사 디자인기획론 이론편서 202페이지

7. 투시도 제작 시 사용되는 부호와 용어의 연결이 옳지 않은 것은?

- ① GL - Ground Line(시점, 화면과 지면이 만나는 선)
- ② EP - Equal Point(입점, 같은 높이의 점)
- ③ VP - Vanishing Point(소점, 물체의 각 점이 수평선상에 모이는 점)
- ④ MP - Measuring Point(측점, 정육면체의 측면 깊이를 구하기 위한 점)

정답 ②

[해설]

- ② EP - Eye Point 시점 (물체를 보는 사람의 눈 위치)

[교재]

- ▷ 탐출판사 디자인기획론 문제와 해설 226페이지 31번 문제
- ▷ 탐출판사 디자인기획론 이론편서 120페이지

8. 어느 특정분야 또는 우수한 상대, 성공사례를 본받아 자기기업과의 성과 차이를 비교하고, 이를 개선할 목적으로 그들의 뛰어난 운영 프로세스등을 도입, 자기혁신을 통해 발전을 꾀하는 기법을 무엇이라 하는가?

- ① 벤치마킹
- ② 5W1H
- ③ 오스본의 체크리스트기법
- ④ 유추법

정답 ①

[해설]



벤치마킹(Benchmarking)

벤치마킹은 기본적으로 측정 프로세스로 상대방의 성과를 비교하는 것 외에 상대방의 우수한 성과가 어떻게 만들어졌는지에 대한 방법론적인 노하우까지 비교 대상으로 삼는다.

[교재]

- ▷ 탐출판사 디자인기획론 문제와 해설 342페이지 23번 문제
- ▷ 탐출판사 디자인기획론 이론서 216페이지

9. 1959년 미국의 심리학자 오스굿에 의해 고안된 조사법으로 조사 대상자와 주관적인 의미를 객관적으로 평가할 수 있게 한다. 어떤 개념의 의미를 규명하기 위해 상하관계에 놓인 여러 쌍의 반대 형용사를 한 차원화하여 여러 차원으로 구성된 디자인 의미의 공간을 형성하는 기법은?

- ① 회귀분석법
- ② 델파이기법
- ③ 시나리오기법
- ④ SD법

정답 ①

[해설]

벤치마킹(Benchmarking)

벤치마킹은 기본적으로 측정 프로세스로 상대방의 성과를 비교하는 것 외에 상대방의 우수한 성과가 어떻게 만들어졌는지에 대한 방법론적인 노하우까지 비교 대상으로 삼는다.

[교재]

- ▷ 탐출판사 디자인기획론 문제와 해설 355페이지 7번 문제, 344페이지 31번 문제
- ▷ 탐출판사 디자인기획론 이론서 232페이지

10. 다음 중 디자인의 요소가 아닌 것은?

- ① 형태
- ② 질감
- ③ 색채
- ④ 조화

정답 ④

[해설]

디자인의 요소

- ① 개념요소: 점, 선, 면, 입체
- ② 시각요소: 형, 바탕, 명암, 색, 질감, 크기 등
- ③ 상관요소: 공간, 중량감
- ④ 실제요소: 디자인의 내용과 영역

[교재]

- ▷ 탐출판사 디자인기획론 문제와 해설 53페이지 14번 문제
- ▷ 탐출판사 디자인기획론 이론서 41페이지

**11. 외부환경평가에서 PEST분석에 있어서 평가분석 환경이 아닌 것은?**

- ① 정치(Political)
- ② 경제(Economic)
- ③ 사회(Social)
- ④ 문화(Tourism)

정답 ④

[해설]

PEST분석

PEST분석은 기업의 운영과 디자인 기획에 관련된 외부 거시환경을 조사하기 위하여 사용하는 모델로써 정치(Political), 경제(Economic), 사회(Social), 과학기술(Technology)의 약어이다.

[교재]

▷ 탐출판사 디자인기획론 문제와 해설 339페이지 15번 문제

▷ 탐출판사 디자인기획론 이론편 211페이지

**12. 디자인프로세스에서 문제 해결 과정의 순서가 올바른 것은?**

- ① 평가 → 계획 → 조사 → 분석 → 종합
- ② 분석 → 조사 → 계획 → 종합 → 평가
- ③ 계획 → 조사 → 분석 → 종합 → 평가
- ④ 조사 → 계획 → 분석 → 종합 → 평가

정답 ③

[해설]

디자인과정(Process)

① 디자인과정은 창조적인 과정일 뿐만 아니라 문제 해결 과정이다.

② 디자인 문제 해결 과정은 계획(Programming) - 조사(Research) - 분석(Analysis) - 종합(Synthesis) - 평가(Evaluation)의 과정으로 나눌 수 있다.

[교재]

▷ 탐출판사 디자인기획론 문제와 해설 81페이지 9번 문제

▷ 탐출판사 디자인기획론 이론편 191페이지

**13. 게슈탈트 심리학자들에 의해서 제시된 시지각 법칙이 아닌 것은?**

- ① 근접성의 원리
- ② 유사성의 원리
- ③ 연속성의 원리
- ④ 대조성의 원리

정답 ④

[해설]

게슈탈트의 시지각의 원리

근접, 유사, 연속, 대비, 폐쇄, 도형과 바탕의 원리

[교재]

▷ 탐출판사 디자인기획론 문제와 해설 67페이지 50번 문제



▷ 탐출판사 디자인기획론 이론편 59페이지

### 14. 다음 중 디지털 색채시스템의 연결이 잘못 된 것은?

- ① Lab: L(명도), a(노랑/파랑), b(빨강/녹색)으로 다른 환경에서도 최대한 색상을 시켜주는 컬러모드
- ② RGB: 색광혼합 방식으로 모니터에 표현
- ③ CMYK: 색료혼합 방식으로 인쇄 및 출력시 사용
- ④ HSB: 먼셀의 색채 개념의 색상, 채도, 명도를 중심을 선택하는 모드

정답 ①

[해설]

디지털 색채시스템

- ① Lab: L(명도), a(빨강,녹색), b(노랑,파랑)

[교재]

▷ 탐출판사 디자인기획론 이론편 141페이지

### 15. 색의 혼합 방식 중 성격이 다른 하나는?

- ① 감법혼합
- ② 색료혼합
- ③ 감산혼합
- ④ 색광혼합

정답 ④

[해설]

색의 혼합방식

- ① 가산혼합(가법혼합, 색광혼합): 빛의 혼합, RGB방식
- ② 감산혼합(감법혼합, 색료혼합): 색의 혼합, CMYK방식

[교재]

▷ 탐출판사 디자인기획론 문제와 해설 202페이지 15번 문제

▷ 탐출판사 디자인기획론 이론편 137페이지

### 16. 다음 중 벤치마킹에서 고려해야 할 사항으로 옳지 않은 것은?

- ① 시간
- ② 비용
- ③ 선입관
- ④ 정치

정답 ④

[해설]

벤치마킹에서 고려해야 할 사항



범위, 비용, 시간, 측정방법, 참여, 커뮤니케이션, 기밀성, 환경분석, 비난, 선입관

**[교재]**

▷ 탐출판사 디자인기획론 문제와 해설 342페이지 24번 문제

▷ 탐출판사 디자인기획론 이론편 216페이지

**17. 다음 중 매킨지의 7S모델에 속하지 않는 것은?**

- ① 기술(Skills)
- ② 비난(Sound)
- ③ 직원(Staff)
- ④ 스타일(Style)

정답 ②

**[해설]**

매킨지의 7S모델

기술(Skills), 구조(Structure), 시스템(Systems), 공유된가치(Shared Values)

직원(Staff), 스타일(Style), 전략(Strategy)

**[교재]**

▷ 탐출판사 디자인기획론 문제와 해설 342페이지 25번 문제

▷ 탐출판사 디자인기획론 이론편 221페이지

**18. 마케팅 믹스(Marketing Mix)의 구성요소로서 4P가 있는데, 이에 해당되지 않는 것은?**

- ① Product
- ② Price
- ③ Promotion
- ④ problem

정답 ④

**[해설]**

마케팅의 4P

제품(Product), 유통(장소,Place), 촉진(Promotion), 가격(Price)

**[교재]**

▷ 탐출판사 디자인기획론 문제와 해설 265페이지 5번 문제

▷ 탐출판사 디자인기획론 이론편 180페이지

**19. 다음 중 조도의 단위로 올바른 것은?**

- ① lux
- ② candela
- ③ Å
- ④ μm

정답 ①



**[해설]**

조도의 단위 lux

휘도의 단위 candela

20. 사물과 시설 그리고 행동 등을 상징화하여 불특정 다수의 사람들이 빠르고 쉽게 이해할 수 있도록 나타낸 그림문자 시스템은?

- ① 아이소타입(Isotype)
- ② 시멘토그래피(Sementography)
- ③ 포토그램(Phonogram)
- ④ 픽토그램(Pictogram)

정답 ④

**[해설]**

- ① 아이소타입: 1920년 노이라트가 제작한 국제적인 교육용 언어
- ② 시멘토그래피: 호주의 블리스가 발명한 것으로 블리스심볼릭스라고도 불리는 국제적인 그림문자 시스템
- ③ 포토그램: 그래픽 심볼의 종류

**[교재]**

- ▷ 탐출판사 디자인기획론 문제와 해설 184페이지 53번 문제
- ▷ 탐출판사 디자인기획론 이론서 160페이지