

2007학년도 대학수학능력시험 6월 모의평가 직업탐구영역(디자인일반)

[정답 및 해설]

(정답)

번호	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
정답	④	②	④	③	④	②	③	①	③	④
번호	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
정답	③	⑤	①	⑤	②	④	⑤	④	③	①

(출제의도 및 해설)

1. [출제의도] 디자인의 방법과 원리에 대한 이해

[해설] 조형원리는 절단, 회전, 은유, 분리, 접합 등의 다양한 방법을 이용하는 것인데, 이 문제는 버섯의 외형적 특징을 응용하여 우산의 형태로 만들었다는 보기의 내용으로 미루어 정답을 찾아내어야 한다. 형태적 특징을 중심으로 설명한 답지를 고르면 되겠고, ㄷ의 답지는 재료중심적 시각으로 볼 수 있다.

2. [출제의도] 북유럽 디자인의 현대적 경향과 작품에 대한 이해

[해설] 스웨덴은 국가의 지리적 특징으로 나무가 많고 깨끗한 국토환경을 특 수 있다. 전통적 공예방식인 목재중심의 가공기법등이 존중되고 있는 특징을 가진다. 교과서에서 제시된 그림이나 사진 등을 유심히 기억해 둘 필요가 있다.

3. [출제의도] 제품디자이너의 역할과 책임의 이해

[해설] 금형 : "금속으로 만든 틀"의 뜻을 가지며, 교과서 51쪽 상단의 그림 II-12 청동 용기에 대한 그림에 나오는 "주형틀"과도 개념상 비슷한 용어이다. 액체상태의 재료를 틀에 부어 넣어 굳힌 후 겉틀을 분리하는 식의 기법이다. 같은 모양의 제품을 대량 생산할 수 있는 기법이다. 제품의 특정한 부위 등의 품질을 높이기 위해 금형 기법을 사용할 수는 있으나, 금형 자체를 제작하는 것 등은 엔지니어의 영역에 더 가깝다고 볼 수 있다.

4. [출제의도] 질제의 제품에서 강조된 디자인의 조건에 대한 이해

[해설] 캠코더는 생산단가가 비교적 비싸므로 경제적 측면도 고려해야 한다. 첨단기술이 적용된다는 측면에서 보면 기술적, 기능적 요소도 모두 배려해야 한다. 하지만, 다른 회사의 제품과 차별화될 수 있는 첨단 기술제품의 가장 큰 조건은 역시 독창성으로 볼 수 있다. 오른쪽의 주전자 세트는 감각적 심미성이 최대한 적용된 제품의 예로 보아야 한다.(그림출처 : 교과서 29쪽의 그림 I-24)

5. [출제의도] 포장 디자인에 대한 일반적 주의와 특징에 대한 이해

[해설] 제품 포장디자인의 예를 보이고 있으며, 개별 날개 포장과 묶음 포장의 다양한 예를 볼 수 있는 그림이다. 포장디자인도 디자인 행위의 결과물이므로 심미성이 중요한 것은 당연하고, 그 심미성이 소비자의 일반적 취향과 잘 맞게 되면 자동으로 구매 행위와 연결될 수 있다. 상품의 세부정보에 대한 내용은 포장지에 가장 잘 나타나있는 요소이고, 내용전달의 수명이 가장 길다. 또한 상품을 보호하는 것은 가장 기본적 기능으로 볼 수 있다.

상품의 성능개발이나 향상은 포장디자인의 영역과 거리가 멀다.

6. [출제의도] 디자인운동의 대표작과 특징에 대한 이해

[해설] (가)의 그림은 마리네티가 중심으로 이탈리아에서 활동한 미래파의 건축 스타일이 가장 잘 적용된 스케치작품이다.(출처 : 교과서 67쪽 하단) 기계에 의한 미래 사회 건설이 주된 슬로건이며, 혁신적이고 실험적 디자인을 시도한 디자인 운동이다.

(나)의 그림은 리트벨트이 적청의자로 몬드리안과 함께 주도한 네덜란드의 드스틸 운동과 연관있는 작품이다.

-뜨거운 추상 : 칸딘스키

-차가운 추상 : 몬드리안 (기하학적 추상)

(다) 곡선적 장식을 많이 사용한 '반데벨데'의 포스터인데 아르누보 형식의 특징을 엿볼 수 있다.

7. [출제의도] 공통적 조형요소에 대한 이해

[해설] 공통적 조형요소를 묻는 문제이므로 ㄱ의 영상과 율동적 선의미를 찾는다면 솟사스의 작품에서는 느낄 수 없는 부분이다. ㄴ의 양재와 선재로 구성하였다는 부분에서 백남준의 작품에서는 적용되나, 솟사스의 작품에서는 면재로 만든 작품이므로 오류이다. 나머지 좌우 대칭구조와 유사한 요소의 반복, 형태와 비례를 중심으로한 조화로움 통일감 등은 모두 두 작품에 공통적인 요소로 볼 수 있다.

8. [출제의도] 게임디자인의 제작과정에 대한 이해

[해설] 게임 디자인의 일반적 제작과정으로 전제된 문제이므로 캐릭터, 즉 주인공 주도의 게임에 대한 제작과정으로 볼 수 있다. 가장 중요한 캐릭터에 대한 디자인 단계가 설명되지 않고 있으므로, 정답은 배경과 캐릭터 디자인이 되겠다. 답지에서 제시된 다양한 용어들, 동화, 디지털 편집, 아이템, 시뮬레이션, 상호작용 등의 용어는 인터넷 검색 등의 방법을 통하여 내용을 보충할 필요가 있다.

9. [출제의도] 재활용 재료를 이용한 환경을 생각하는 디자인에 대한 이해

[해설] 의자를 만들 수 있는 일반적 재료를 선택한다는 개념에서 벗어나, 골판지라는 색다른 재료를 선택하여 의자를 만든 이유를 찾아보면 될 것이다. 골판지는 펄프 즉, 나무를 원료로 만드는 것이므로 한 번 사용한 재생용 종이인 골판지는 자원 절약의 의미를 가지고 있다. 당연히, 특별한 가공 기법이 필요한 것이 아닐 것이며, 식물성 재료라는 친근감이 있다. 삶의 질을 향상시키기 위해 사회적 가치와 인간적 가치를 고려하

였다는 부분은 매우 추상적일 수 있으나, 환경과 삶의 질을 연관하여 본다면 어려운 선택이 아닐 것으로 본다.

대량 생산을 위한 재료로서는 부적합하고, 내구성 또한 떨어지는 것이 재활용 재료의 단점임을 기억해야 한다.

10. [출제의도] 그래픽 작품의 요소에 대한 이해와 명칭

[해설] 오천원권 지폐에 나타난 시각디자인 요소와 용어를 찾아야 한다. 내용적 요소에서 로고타이프와 보더라인 등은 신문광고에서 사용되는 용어들이다. 서체와 레이아웃, 기계적 인쇄를 배려한 것 들은 구성요소로써 알맞은 내용으로 보이며, 일러스트레이션 구성 요소라는 의미와 용어도 적합하다고 본다.

철수의 "활판인쇄"에 대한 용어는 정확히 "그라비아"인쇄 기법이나 엠틱, 드라이포인트 등의 오목판화 기법을 주로 사용하는 화폐의 제작 과정을 한 번 정도 살펴볼 필요가 있는 문항요소로 생각한다.

11. [출제의도] 목공예 기법에 대한 이해

[해설] 흑백으로 출제되는 디자인 일반 과목의 특성상, 애매한 재질이나, 특징이 약한 재질의 기법은 출제되기 어렵다는 점에 주목할 필요가 있다. 사진은 나뭇결이 나타나보이는 것으로 보아 목공예 기법인데, 일반적 목공예기법으로 보면 된다. 표면의 처리에 특별한 기법을 사용한 마감처리가 보이지 않는다. 결국, 일반적 목공예 기법에 대한 답지를 고르면 된다.(지문의 대모, 칠화, 나전 등의 다양한 기법이 제시된 것으로도 알 수 있다.)목선반, 판재, 각재, 짜임, 합성, 집성 등의 용어는 목재의 일반적 가공에 필요한 용어로, 정답을 선택하면 된다.

12. [출제의도] 노인을 위한 디자인과 유니버설디자인에 대한 이해

[해설] 대화의 요점은 노인을 위한 휴대전화를 개발하는데 시력이 약한 노인의 특성을 보완한다는 특징을 가지며 단순화된 버튼을 요구하는 내용이다. 내가 시각적으로 불안정한 상태의 사람이라면? 이란 가정으로 답지를 선택한다.

13. [출제의도] 제품 디자인의 분야별 목적에 대한 이해

[해설] 산업기기는 산업생산성을 높이는 데 가장 커다란 의미를 두어야 하며, 주방기기는 주방의 합리적 설계에 바탕을 둔 식생활 환경 향상에 기여할 수 있다. 운송기기의 설명에서 물리적 거리를 극복하는 차원은 통신기기가 더 유리한 점을 가진다고 생각하면 되며, 가전기기의 설명에서 자연과 인간의 조화는 환경디자인의 목적으로 볼 수 있는 답지이다.

14. [출제의도] 스트리트퍼니처의 개념과 특징에 대한 이해

[해설] 스트리트 퍼니처의 개념을 이해하고 있다면 답지를 고를 수 있을 것이다. 편리한 환승을 위한 버스노선은 디자이너와 관계없고, 시설물의 설치와 관리의 용이성, 그 시설물을 이용할 예상 가람의 숫자 등은 매우 중요하여 제품의 내구성을 위한 재료의

선택에도 큰 영향을 미치게 된다. 도시건축과 조경 등 환경과 어울리게 디자인 하는 것은 가장 기본적인 내용이므로 재론의 여지가 없다.

15. [출제의도] 생산과 소비자를 위한 디자인의 중점요소에 대한 이해

[해설] (가)의 사진은 컨베이어시스템에서 출발한 개념의 선형제작방식을 적용한 자동차 생산라인을 보여주고 있어서 이는 곧 생산을 위한 디자인의 전형이라고 볼 수 있겠다. (나)의 지문은 시장의 주체인 소비자를 위한 디자인의 중점요소를 설명하고 있다. 내용의 중심에 있는 용어가 무엇인지 잘 파악하여 생각하여야 한다.

16. [출제의도] 바우하우스의 시기적 특징에 대한 이해

[해설] 그로피우스가 디자인한 바우하우스 건물은 시기적으로 1924~5년대의 데소시절 바우하우스를 생각하여야 한다. 이 당시의 바우하우스의 특징을 정확히 이해하고 있어야 한다.

중심인물을 이텐으로 본 것은 가장 초기의 바이마르시절이다. ㄴ과 ㄷ의 내용은 모두 생산적인 것과 교육을 병행한 개념의 데소시절 바우하우스에 대한 설명으로 올바른 설명이다.

17. [출제의도] 도자기 공예 기법 중 용어에 대한 이해

[해설] 그림을 보고 투각기법이라는 것을 한 눈에 알아볼 수 있어야 하며, 도자기 제작 기법중에서 특징적인 기법들은 대표적인 그림별로 정리해 둘 필요가 있다. 상감기법, 물레성형, 투각기법 등은 가장 대표적인 도자기 관련 기법중의 하나이다.

18. [출제의도] 디자인의 원리에 대한 이해

[해설] 자연 친화적이라는 문장이 전체를 수식하는 것이라면, ㄴ답지는 틀렸다고 판단할 수 있다. 유기적인 형태라는 것은 내용을 이루는 요소가 서로가 연관성을 가지고 긴밀하게 연결되어 있다는 뜻이다. 즉, 여기서는 유기적 요소를 찾을 수 없다. 인공적 형태와 수학적 법칙을 응용한 조형질서는 공업생산품의 가장 중요한 특징이기도 하다.(대량생산을 위한)

19. [출제의도] 제품디자인에 나타난 사용자 측면의 편의성에 대한 고려사항 이해

[해설] 사용자 편의성은 기능성이라는 말과 통한다. 기능적 요소를 찾으면 된다. 바람의 방향을 자유롭게 조절하는 것도 기능이며, 손잡이를 접이식으로 하는 것도 기능적, 보관에 편리하도록 만든 형태도 기능적, 버튼 조작을 쉽게 하는 것도 기능과 관련이 있다. 공기 흡입량을 조절하는 것도 기능이지만, 제품 자체의 열 상승과 효과적인 공기의 흐름, 미적인 요소의 고려 등을 살펴본다면 제품 자체의 편의를 위한 기능과 거리가 멀다고 볼 수 있다.

20. [출제의도] 생활속에 나타나는 색채현상에 대한 이해

[해설] 생활 속의 색채 현상을 살펴서 평소에 많은 관심을 가지도록 한다. 차가운 색은

딱딱하고 멀게 느껴진다. 색의 주목성 때문이기도 하다. 따뜻한 색은 밝고 가깝게 느껴진다. 같은 크기의 공을 서로 다른 색으로 인식할 때, 명도에 가장 큰 영향을 받는다. 빨간색과 흰색 중에서 명도가 더 높은 것은 흰색이다. 흰색은 모든 색 중에서 가장 명도가 높은 색이며, 빨강과 노랑은 채도가 가장 높은 색이다.