

디자인대학원 2022학년도 2학기 종합시험 과목별 시험범위 및 문항선택

학수번호	과목명	공통/전공	시험범위
D10006	사진과예술	공통	<p><시험문제는 총 3개 문항이며, 필수문항 1개와 선택문항 2개에 대해 각각 서술하시오. ></p> <p>1. 필수문항 카메라 옵스큐라(Camera Obscura)에 대해 서술하시오.</p> <p>2. 선택문항(택2) 가. 에드워드 메이브리지(Eadweard Muybridge)에 대해 서술하시오. 나. 알프레드 스티글리츠(Alfred Stieglitz)에 대해 서술하시오. 다. 안셀 아담스(Ansel Adams)에 대해 서술하시오.</p>
D10106	글로벌패션브랜딩	전공(패션)	<p><아래의 3문항에 대해 서술하시오.></p> <p>1. 브랜드매니지먼트란 무엇인가? (정의, 목적, 중요성 등.) (배점20)</p> <p>2. 브랜드 컨셉 구축에 필요한 주요 4가지 요소에 대해 기술하시오. (배점30)</p> <p>3. 가상 브랜드를 정하여 런칭 프로세스 및 전략을 기술하시오 (브랜딩, 머천다이징, 통합마케팅) (배점50)</p>
D10116	패션미디어엔터테인먼트	전공(패션)	<p><아래의 3문항에 대해 서술하시오.></p> <p>1. 미디어란 무엇인지 통념, 어원, 정의 등을 중심으로 자세히 서술하시오. (20점)</p> <p>2. 20세기 미디어이론가들을 중심으로 미디어에 대한 다양한 입장들을 인물별로 서술하시오. (30점)</p> <p>3. 최근의 패션산업에서 디지털미디어 콘텐츠 개발의 주목할만한 사례들을 남기고 있는 브랜드를 정하여 의도, 사례, 영향, 의의 등의 측면에서 자세히 서술하시오 (50점)</p>
D10403	브랜드커뮤니케이션	전공(광고)	<p>시험범위 - '브랜드 커뮤니케이션', '메타버스' 키워드 관련 서적 및 소논문, 기사, 웹사이트 등</p>
D10406	통합광고브랜드연구	전공(광고)	<p><아래의 총 4개 문제 중 2개 문제가 출제됩니다></p> <p>1. Traditional Marketing - Tradigital Marketing - Social Engagement 로 변동하는 마케팅 전략 방식과 채널들의 변화 흐름에 대해 구체적으로 기술하시오.</p> <p>2. 브랜드의 정의를 명확하게 제시하고, 시대 환경에 따라 어떻게 개념이 변화되어 왔는지 사례와 함께 구체적으로 기술하시오.</p> <p>3. 데이비드 아커가 제시한 브랜드 아이덴티티의 4가지 접근방법을 제시하고, 각각의 접근 방법에 대한 내용과 사례를 구체적으로 기술하시오.</p> <p>4. 산업의 특성에 따라 브랜드 관리전략의 접근 고려사항도 다르게 나타난다. 산업유형별 브랜드 관리전략의 접근 방법과 차이점에 대해서 논하시오.</p>
D10408	브랜드디자인스튜디오	전공(광고)	<p><아래 질문 중 2개를 선택하여 기술하시기 바랍니다></p> <p>1. 브랜드 아이덴티티 디자인의 정체성에 대한 현대 사회의 역할에 대해 기술하시오</p> <p>2. 브랜드 아이덴티티 디자인을 위한 언어적 표현에 대해 대표적 사례를 통해 기술하시오.</p> <p>3. 브랜드 아이덴티티 디자인을 위한 시각적 표현에 대해 대표적 브랜드를 통해 기술 하시오.</p> <p>4. 브랜드 아이덴티티 디자인과 플렉서블 아이덴티티의 차이에 대해 기술하시오.</p>
D10409	미학적 마케팅	전공(광고)	<p><아래의 총 4개 문제 중 2개 문제가 출제됩니다></p> <p>1. 시대환경 변화에 따라 마케팅 채널의 확장과 커뮤니케이션 방식이 바뀌면서 브랜드 마케팅 전략이 급격하게 변화하고 있으며, 바이럴 마케팅 중심의 마케팅 전략이 확산되고 있다. 바이럴 마케팅의 확산 배경과 정의를 기술하고, 다양한 접근 방법에 대해서 사례를 통해 기술하시오.</p> <p>2. 소비행동단계가 과거 A-I-D-A 모형에서 S-I-P-S모형으로 변화하였다. SIPS 모형 각 단계별 정의와 특징을 설명하고, SIPS 모형을 활용한 커뮤니케이션 사례를 기술하시오.</p> <p>3. 길 모어, 존 파인 교수가 제시한 진정성 마케팅이란 무엇이며, 5가지 접근 방법에 대해 각각의 특징과 사례를 구체적으로 기술하시오.</p> <p>4. 소비 중심 마케팅 전략이 강화되면서 트렌드 윗칭에 대한 중요성이 강화되고 있다. 트렌드의 정의와 유형이 무엇이며, 마케팅 활동에 있어 트렌드의 중요성에 대해서 기술하시오.</p>
D10410	타이포그래피스튜디오	전공(광고)	<p>폰트와 레터링의 정의와 두 개념의 차이점에 대해 서술하고 실제 브랜딩에서 어떻게 활용되는지 사례를 들어 설명하시오.</p>
D10414	스몰비즈니스창업과운영	전공(광고)	<p><아래의 6문항에 대해 서술하시오.></p> <p>1. 스몰 비즈니스의 정의에 대해 간략히 기술하시오.</p> <p>2. 스몰 비즈니스와 스타트업의 차이는 무엇인지 기술하시오.</p> <p>3. 스몰 비즈니스의 지향점과 성향에 따라 스몰 브랜드를 크게 두 가지 유형으로 분류해 다양한 사례들을 살펴보았습니다. 그 두 가지 유형은 무엇이며 각 유형에 따른 대표 사례는 무엇입니까? 각 대표 사례들의 특징과 시사점을 함께 서술하시오.</p> <p>4. 비즈니스 기획에 있어 가장 중요한 출발점은 "나는 누구의 어떤 문제를 해결할 것인가" 라는 질문에 있습니다. 수업에서 다루친 스몰 브랜드 사례 중 이 문장의 답을 가장 잘 써내려 간 브랜드는 어떤 브랜드이며, 왜 그렇게 생각하는지 서술하시오.</p> <p>5. 비즈니스 기획을 한 문장, 5가지 내용으로 정의하자면 그 문장에 들어갈 내용 5가지가 무엇인지 기술하시오.</p> <p>6. 세 번의 특강 중 내가 나의 비즈니스를 새롭게 바라보고 정의하는 데 insight를 준 사례는 무엇이며, 어떤 부분에서 영감을 받았는지 서술하시오.</p>
D10702	디자인기호학	전공(디매)	<p><시험 범위></p> <p>1. 디자인 기호의 채널에 3가지 유형</p> <p>2. 디자인 기호의 해석 4가지 유형</p> <p>3. 감성 기호와 감정 기호</p> <p>4. 공감각 기호에 대한 전반적 개념</p>
			<p><아래의 4문항에 대해 서술하시오.></p>

D10705	브랜드매니지먼트	전공(디매)	<p>1. 기업은 고객의 구매를 자극하고 유통의 효율성을 향상시키기 위해서 다양한 판매촉진(sales promotion)활동을 실시한다. 판매촉진(sales promotion)이 다른 촉진 믹스(광고, PR등)들과는 어떤 차이가 있는지 설명하고(15점), 판매촉진의 종류 중 프리미엄(premium)유형에 대해서 자세히 설명하시오.(25점)</p> <p>2. 브랜드 개성(brand personality)는 브랜드 제품을 사람으로 간주했을 때, 그 제품이 갖는 인간적 특질들(traits)을 의미한다. Jennifer Aaker(1997)교수가 제안한 Big five BPS(Brand Personality Scale)에서 브랜드 personality의 유형 5가지를 자세히 설명하고 (15점), Brand Face상에서 바람직하지 않는 경우에 대해서 예를 들어 논하시오 (15점)</p> <p>3. 브랜드 위기(brand crisis)는 부정적 정보에 노출되어 브랜드에 대한 호의적인 태도가 감소할 우려가 있는 상황으로, 부정적인 정보가 실제로 기업에 의해 발생되는 경우 만이 아니라 기업의 잘못이 아니거나 명확하지 않은 상황에서도 브랜드는 타격을 입을 수 있다. 브랜드 충성도가 높은 소비자들 고객으로 확보한 브랜드에 위기 상황이 발생했을 때, 그 부정적인 혐의(accusation)가 진실이고, 소비자 입장에서 심각한(serve)경우에 Crisis Communication Network 모델을 기반으로 기업이 취할 수 있는 전략들에 대해서 자세히 설명하시오. (30점)</p>
D10707	디자인매니지먼트	전공(디매)	<p><아래의 총 4개 문제 중 2개 문제가 출제됩니다></p> <p>1. 로베르토 베르간티는 그의 저서 디자인노베이션(Design-driven innovation)을 통해 디자인을 핵심으로 한 기업의 비즈니스 혁신의 중요성을 강조하였다. 그가 강조한 디자인노베이션의 개념을 관련 사례에 적용하여 기술하시오.</p> <p>2. 디자인경영의 개념을 정의하고, 시대 환경 변화에 따라 디자인경영이 어떻게 발전해 왔는지 기술하시오.</p> <p>3. 디자인경영 추진하는데 있어 제조기업과 서비스기업은 어떻게 차별되게 접근해야 하는지를 구체적인 특징과 차이점, 접근 고려요인들을 비교적으로 기술하시오.</p> <p>4. 디자인 경영 전략은 기능단위, 사업단위, 기업단위 구분되며, 각 단위에 따라 접근 방법이 다르다. 이러한 전략 유형의 차이를 사례를 통해 기술하시오.</p>

D10801	UX디자인프로젝트	전공(UX)	디지털미디어와 테크놀로지_HCI UI UX Interaction의 개념
D10804	사용자경험평가	전공(UX)	사용자 경험평가 수업의 전 범위 (평가 App을 선정하고 그에 따른 사용자 평가 계획을 수립하는 과정을 중점기술하시오.)
D10806	사용자리서치방법론	전공(UX)	시험범위 : 사용자 리서치 방법론 수업에서 다루었던 디자인 프로세스
D10809	휴먼인터페이스론	전공(UX)	<아래의 3문항에 대해 서술하시오.> 1. UI와 UX를 정의하고, 그에 따른 증강현실 예시를 서술하시오. 2. 변화하는 디지털 시대의 증강현실과 가상현실에 입각한 새로운 최적의 인터페이스란 무엇인지 고찰하여 자신의 의견을 서술하시오. (현재 인터페이스의 한계점과 그에 따른 개선 방향, UI 최적화에 따른 아이디어, 디바이스의 특성에 따른 인터페이스 등을 서술하시오) 3. 휴먼인터페이스론(이해주교수 강의 수업)의 수업 결과로 나온 자신의 증강현실 프로젝트에 관하여 이론적 측면과 사업적 측면에 관하여 정리하고 개선점을 서술하시오.
D10810	UX세미나	전공(UX)	도널드 노먼,<감성디자인(Emotional Design)>,학지사 ,제1장부터 제3장까지 (p31~p137)
D10819	디자인문화론	전공(UX)	<아래의 5문항에 대해 서술하시오.> 1. 한국 디자인의 새로운 패러다임 3개를 쓰고 설명하시오. (10점) 2. 보자기의 미에 대하여 설명하시오. (10점) 3. 1960-70년대 정부 주도의 디자인 진흥기에 대하여 설명하시오. (20점) 4. 경복궁과 창덕궁을 비교하여 한국 디자인의 특징을 설명하시오. (30점) 5. 한 나라의 정체성이 디자인에서 중요한 이유를 설명하시오. (30점)
D10821	커넥티드경험디자인	전공(UX)	수업 내용의 전반적인 사항에서 출제되며 자세한 내용은 별도 안내함
D10901	서비스디자인프레임워크	전공(서디)	디자인리서치+시스템매핑+코디자인+프로토타이핑 중 수업에서 다룬 부분
D10912	서비스디자인프로토타이핑	전공(서디)	프로토타이핑 수업에서 다룬 부분
D10917	제품서비스시스템	전공(서디)	<아래의 2문항에 대해 서술하시오.> 1. 비즈니스 모델이 제공할 수 있는 가치를 설명하는 E3 Value에 대하여 각각의 특징을 설명하고, 넷플릭스 서비스를 대상으로 비즈니스 모델이 수행하는 기능 모델인 Business model canvas 를 구성하고 설명하시오. 2. Tukker의 PSS의 8가지 유형(2004)에 대하여 다이어그램을 활용하여 개념을 설명하고, 8가지 유형별 대표 사례를 제시하고, 해당 유형에 해당하는 이유를 설명하시오.
D11103	공간디자인세미나	전공(공간)	수업시간에 사전안내했던 3문제 중 2문제를 출제합니다.
D11202	색채디자인실무세미나	전공(컬러)	<아래의 3문항에 대해 서술하시오.> 1. 색채의 시지각적 원리 중 잔상과 동시대비 현상에 대해 서술하시오(30점) 2. 색채의 시지각적 원리 중 시각적 혼색과 동화현상에 대해 서술하시오(30점) 3. 색채디자인 프로세스의 순서와 각 단계에서 이루어지는 내용에 대해 서술하시오((40점) * 참고도서 1, 2번 - 색채의 상호작용-요제프 알버스 (Interaction of Color – Josef Albers) 3번 문항은 수업내용 및 자료를 바탕으로 기재 요망
D11203	디지털색채실습	전공(컬러)	수업시간에 사용하던 자료 슬라이드 전체 범위
D11205	색채정보테크놀로지	전공(컬러)	<아래의 4문항에 대해 서술하시오.> ● 질문에 포함된 주요 개념에 대한 정의를 반드시 기술하시오. ● 실험, 연구, 사례를 기술할 때는 구체적이고, 명료하고, 논리적으로 기술하시오. ● 문제 순서 상관없이 자유롭게 기술하시오. 1. 시각자극에 대한 감각(sensation)과 지각(perception)의 차이를 제임스 깁슨의 이론에 따라 구체적으로 설명하시오(20점). 2. 주의의 가능 탐색은 무엇을 말하는가? 트리스먼의 자질통합이론을 기술하고 이 이론에서 주의 기능에 대해 논하시오(20점). 3. 심상이 이런 무엇인가? 심상에 대한 명제이론과 심상이론이 무엇인지 각 이론의 지지 증거를 들어 설명하시오(30점). 4. 색채와 언어의 관계에 대한 사피어-워프 가설은 무엇인가? 가설이 반만 옳다는 주장(Gilbert 등 2006)은 어디에 기반한 것인지 논하시오(30).
D11207	색채디자인평가분석	전공(컬러)	<아래의 3문항에 대해 서술하시오.> 1. 사용자중심디자인에 대해 서술하시오(30점) 2. 퍼소나(persona) 대해 서술하시오(30점) 3. 색채디자인 프로세스의 순서와 각 단계에서 이루어지는 내용에 대해 서술하시오((40점) * 별도의 참고문헌은 없고, 수업내용 및 자료를 바탕으로 기재 요망