

디자인대학원 2023학년도 1학기 종합시험 과목별 시험범위 및 출제문항

| 학수번호   | 과목명         | 공통/전공   | 시험범위 / 문제                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------|-------------|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| D10001 | 조형심리와 디자인감성 | 공통      | 1. “역광학 문제”, “상향정보처리”, “하향정보처리” 개념들을 이용하여 곰브리치가 주장하는 예술작품 감상에서 ‘감상자의 몫’이 무엇을 의미하는지 상세하게 기술하시오(40점)<br>2. Eric Kandel이 주장하는 신경과학과 예술에서 환원주의가 무엇을 의미하는지 각 분야의 예시를 들어 구체적으로 설명하시오(40점)<br>3. 색채 항상성이 무엇인지 드레스 색에 대한 논쟁을 예시로 들어 설명하시오(20점)                                                                                                                                                                                    |
| D10101 | 패션앤티컬쳐      | 전공(패션)  | * 오픈북으로 강의노트와 개인적 출력물만 인정, 시험중 인터넷검색 불가.<br>* 서술형 3개 문제를 출제합니다.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| D10106 | 글로벌패션브랜딩    | 전공(패션)  | 1. 브랜드매니지먼트란 무엇인가? (정의, 목적, 중요성 등)<br>2. 패션 브랜드 컨셉 구축에 필요한 주요 4가지 요소를 예시와 함께 상세히 기술하세요.<br>3. 가상의 패션 브랜드를 정하여 전체적인 런칭 프로세스 및 세부 전략을 기술하세요. (브랜딩, 머천다이징, 통합마케팅)                                                                                                                                                                                                                                                            |
| D10115 | 패션앤소셜디자인    | 전공(패션)  | 디자인의 깊이, 패션의 사회적 가치, 유니버설 디자인, 지속가능한 디자인<br><참고서적: 리처드 부케닌 & 벡터 마콜린(2004). 『디자인 담론』. 서울: 조형교육>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| D10116 | 패션미디어앤티콘텐츠  | 전공(패션)  | * 오픈북으로 강의노트와 개인적 출력물만 인정, 인터넷검색 불가.<br>* 서술형 3개 문제를 출제합니다.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| D10414 | 스몰비즈니스창업과운영 | 전공(브랜딩) | * 오픈북 시험: 학기 중 배운 내용 전체<br>* 서술형 6개 문제를 출제합니다.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| D10702 | 디자인기호학      | 전공(디매)  | * 아래 문제 범위 중 서술형 2개 문제를 출제합니다.<br>1. 디자인 기호의 채널에 3가지 유형<br>2. 디자인 기호의 해석 4가지 유형<br>3. 감성 기호와 감정 기호<br>4. 공감각 기호에 대한 전반적 개념                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| D10705 | 브랜드매니지먼트    | 전공(디매)  | * 2주~14주차 수업내용 전 범위<br>* 서술형 3개 문제를 출제합니다.<br>*시험지는 이메일로 개별 안내함.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| D10707 | 디자인매니지먼트    | 전공(디매)  | * 아래 4개 문제 중 서술형 2개 문제를 출제합니다.<br>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 접목하여 기술하시오.<br>2. 디자인경영의 개념을 정의하고, 시대 환경 변화에 따라 디자인경영이 어떻게 발전해 왔는지 기술하시오.<br>3. 디자인경영 추진하는데 있어 제조기업과 서비스기업은 어떻게 차별되게 접근해야 하는지를 구체적인 특징과 차이점, 접근 고려요인들을 비교적으로 기술하시오.<br>4. 디자인 경영 전략은 기능단위, 사업단위, 기업단위 구분되며, 각 단위에 따라 접근 방법이 다르다. 이러한 전략 유형의 차이를 사례를 통해 기술하시오. |
| D10804 | 사용자경험평가     | 전공(UX)  | * 오픈 북, 오픈 스마트폰 사용이 가능합니다.<br>* 시험범위는 수업에서 다룬 내용 전체를 포함합니다.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| D10806 | 사용자리서치방법론   | 전공(UX)  | * 오픈북<br>* 사용자 리서치 방법론 수업 내용을 기준으로 서술형 4개 문제를 출제합니다. (각 문항 25점 배점. 각각 1천자 이내로 작성합니다.)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| D10807 | 시각화방법론      | 전공(UX)  | * 오픈북 가능 (수업 교재 및 노트북 사용가능. 단, 자료인용 출처 반드시 기재할 것. 누락시 불이익 있음)<br>* 시각화 방법론 강의 내용 중 전체<br>* 서술형 2개 문제를 출제합니다.                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| D10808 | 인포메이션아키텍처   | 전공(UX)  | * 아래 문제 범위에서 2개 문제를 출제합니다.<br>-Origin of Information Architecture<br>-Meaning of Information architecture<br>-Designing for finding and understanding<br>-Organization and leveling systems<br>-Navigation and search system<br>-Ubiquitous and context aware computing                                                                                                                                                   |
| D10819 | 디자인문화론      | 전공(UX)  | * 아래 문제 범위에서 서술형 5개 문제를 출제합니다.<br>한국 디자인과 한국 사상1(강의자료 Lesson 3)<br>한국 디자인과 한국 사상2(강의자료 Lesson 4)<br>조선시대 문양, 포장(강의자료 Lesson 7)<br>조선 백자(강의자료 Lesson 8)<br>조선궁궐(강의자료 Lesson 10)                                                                                                                                                                                                                                            |
| D10820 | UX와테크트렌드    | 전공(UX)  | * 오픈북 가능<br>* 아래 문제 범위에서 서술형 1개 문제를 출제합니다.<br>‘메타버스를 디자인하라’ - 코넬 힐만 저/주원 테일러 역. 한빛미디어, 2022<br>chapter 2 ‘확장현실 산업의 과거와 미래’<br>chapter 3 ‘UX가 이끄는 확장 현실의 대중화’,                                                                                                                                                                                                                                                             |
| D10821 | 커넥티드경험디자인   | 전공(UX)  | * 파일참조: 개인별로 이메일 송부합니다. 저작권 있는 문서라 외부 공유는 절대 금합니다.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

|        |                  |        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------|------------------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| D10822 | 물리적세계에서의사용자경험디자인 | 전공(UX) | * 파일참조: 개인별로 이메일 송부합니다.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| D10909 | 서비스비즈니스          | 전공(서디) | <p>40대 골드미스를 타겟으로하여 큰 이익을 낼 수 있는 새로운 서비스를 런칭하고자 합니다. 서비스비즈니스 아이디어를 한 가지 구상하여 다음 질문에 답하십시오.<br/>(아래 질문 중 서비스를 가장 잘 설명할 수 있는 질문 4가지를 선택하여 서술합니다.)</p> <p>1. 구상한 서비스의 타겟이 어떤 사람인지에 대하여 구체적으로 서술하십시오<br/> 2. 그 타겟의 어떤 문제를 어떻게 해결하고자 하는지 명확한 문장으로 서술하십시오<br/> 3. 위에서 서술한 타겟의 시장 사이즈를 TAM/SAM/SOM으로 서술하십시오<br/> (실제 데이터를 활용하지 않아도 됨. 단, 논리적으로 타겟하는 시장의 크기가 설득력 있도록 서술)<br/> 4. 구상한 아이디어의 경쟁 서비스는 무엇이고 그 서비스와의 차별화 포인트는 무엇인지 서술하십시오.<br/> 5. 이 서비스의 비즈니스모델에 대해 비즈니스모델캔버스 9블럭으로 서술하십시오<br/> 6. 이 서비스를 홍보하고자 할 때 온라인 오프라인 홍보 방향성에 대해 서술하십시오<br/> 7. 이 서비스를 B2B/B2C로 확장할 때 각각의 영역에서 어떤 마케팅 전략을 세울 수 있는지 서술하십시오<br/> 8. 이 서비스를 구체화하기 위해서 얼마의 예산이 필요하고, 손익분기점은 언제 넘길지 서술하십시오<br/> 9. 창업자 본인이 이 아이디어를 가장 잘 성장시킬 수 있는 설득력 있는 이유가 무엇인지 서술하십시오<br/> 10. 이 서비스를 런칭함에 있어 꼭 고려해야 할 Risk를 거시적 관점과 미시적 관점에서 서술하십시오</p> |
| D10913 | 서비스디자인세미나        | 전공(서디) | <p>* 학기 중 배운 내용 중 중간고사 이전까지의 내용<br/> * 범위내에서 서술형 3개 문제를 출제합니다.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| D11204 | 색채측정정보분석         | 전공(컬러) | <p>* 팬데믹으로 인한 패션산업 트렌드 변화, 패션트렌드 사례, 뉴미디어 트렌드 변화<br/> * 범위내에서 서술형 3개 문제를 출제합니다.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| D11202 | 색채디자인실무세미나       | 전공(컬러) | <p>1. 색채의 시지각적 원리 중 잔상과 동시대비 현상에 대해 서술하십시오(30점)<br/> 2. 색채의 시지각적 원리 중 시각적 혼색과 동화현상에 대해 서술하십시오(30점)<br/> 3. 색채디자인 프로세스의 순서와 각 단계에서 이루어지는 내용에 대해 서술하십시오((40점)</p> <p>* 참고도서<br/> 1, 2번 - 색채의 상호작용-요제프 알버스 ( Interaction of Color – Josef Albers)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| D11207 | 색채디자인평가분석        | 전공(컬러) | <p>1. 사용자중심디자인에 대해 서술하십시오(30점)<br/> 2. 퍼소나(persona) 대해 서술하십시오(30점)<br/> 3. 색채디자인 프로세스의 순서와 각 단계에서 이루어지는 내용에 대해 서술하십시오((40점)</p> <p>* 별도의 참고문헌은 없고, 수업내용 및 자료를 바탕으로 기재 요망</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |