

【 문제-1 】 (30점)

인간 중심 디자인 개념의 창시자인 도널드 노먼(Donald Norman)은 인간 중심 디자인(HCD)을 수행하는 방법적 틀로서 상호작용(Interaction)의 중요성을 역설하였다. 다음 물음에 답하시오.

- (1) 인간 중심 디자인에서 지속적인 개선과 향상을 가능하게 하기 위해 반복 (Iteration)하게 되는 4가지 활동 과정을 쓰시오. (4점)
- (2) 인간과 제품의 상호작용을 가능하게 해주는 행위의 7가지 기초 원칙을 쓰고, 각각에 대해 설명하시오. (14점)
- (3) 상호작용에서, 어떤 물건을 다루기 위해 가능한 행위의 집합 수를 일정하게 제한함으로써 행위지원성의 강력한 단서로 활용할 수 있는 제약(Constraints)의 4가지 분류를 쓰고, 각각에 대해 설명하시오. (12점)

【 문제-2 】 (20점)

UX 디자인을 하기 위해서는 사용자에게 대한 이해가 필요하다. 이를 위해 앨런 쿠퍼는 ‘페르소나’ 방법론을 고안하여 사용자의 특징에 따라 적절한 디자인을 할 수 있도록 돕는 방안을 제시하였다. 다음 물음에 답하시오.

- (1) UX 디자인 관점에서 페르소나의 개념을 쓰고, 그 특징을 2가지만 설명하시오. (8점)
- (2) 페르소나 작성을 위한 맥락연구(Contextual Inquiry)기법을 3가지만 쓰시오. (6점)
- (3) 페르소나는 주로 한 페이지 혹은 그보다 짧은 길이의 설명으로 작성한다. 페르소나 작성 시 구성요소를 6가지만 쓰시오. (6점)

【 문제-3 】 (30점)

엄격하고 순수하며 절제된 디자인으로 세계대전 후 1950년대 독일 경제 기적의 미적 축소판으로 평가되었던 독일 브라운(Braun)사의 디자인은 디터 람스(Dieter Rams)가 주창한 좋은 디자인 10대 원칙이 있었기 때문에 가능했다. 다음 물음에 답하시오.

- (1) 좋은 디자인 10대 원칙을 쓰시오. (20점)
- (2) 디터 람스가 추구한 좋은 디자인의 핵심 “Less but Better”의 의미를 해석하고, 이후 이를 계승한 디자인 사례를 3가지만 설명하시오. [사례는 디자이너-개발사-제품(품목)을 묶어서 설명하되, 각 개별 항목을 중복해서 별도 사례로 삼지 말 것] (10점)

【 문제-4 】 (20점)

서비스디자인은 디자인이 갖는 물리적, 유형적, 의미적, 상징적인 특성과 결합해 서비스의 속성을 보다 자세하고 구체적으로 드러냄으로써 효용가치가 높은 서비스를 창출하거나 개선하는 디자인 분야이다. 다음 물음에 답하시오.

- (1) 서비스디자인의 대상인 서비스의 특징 4가지를 쓰고, 각각 설명하시오. (8점)
- (2) 서비스디자인에서 활용되는 디자인기법인 고객 여정 지도(Customer Journey Map)의 정의를 쓰고, 그 특징을 4가지만 설명하시오. (12점)