【 문제-1 】 (30점)

인간중심 디자인 개념의 창시자인 도널드 노먼(Donald Norman)은 '물체의 속성과 행위자의 능력 간 관계성으로서, 그 물체가 어떻게 사용될 수 있을지를 결정하는 단서'라고 행위지원성(Affordance)을 정의하였다. 이와 관련하여 다음 물음에 답하시오.

(1) 노먼이 제시한 행위지원성의 지각을 돕는 4가지 수단을 제시하고 그 내용을 각각 기술하시오. (10점)

(2) 노먼이 제시한, 어떤 물건을 다룰 행위의 선택의 수를 일정하게 제한함으로써 낯선 환경에서 행위지원성을 높이는 데 활용할 수 있는 제약점(Constraints)의 4가지 분류를 제시하고 간략히 설명하시오. (10점)

(3) TV와 신문이 가지는 사물로서의 행위지원성의 차이를 비교하여 설명하시오. (10점)

【 문제-2 】 (20점)

사회적·생태적으로 책임있는 디자인의 중요성을 역설한 빅터 파파넥(Victor Papanek)은 그의 명저 <인간을 위한 디자인(Design for the Real World)>에서 디자인을 기능 복합체(Function Complex)로 규정한 바 있다. 이와 관련하여 다음 물음에 답하시오.

(1) (디자인의 결과물 또는 관념적인 관점에서 벗어나) 실천적인 관점이 강조된 디자인의 정의를 기술하시오. (4점)

(2) 기능 복합체로서 디자인을 구성하는 6가지 부분(구성 요소)을 제시하고 간단히 설명하시오. (10점)

(3) 6가지 구성 요소 중, 정직한 원래 기능의 구현을 의미하는 디자인 특성인 '쓰임(Use)'을 명확히 보여주는 디자인 사례를 3가지 제시하시오. (6점)

【 문제-3 】 (30점)

20세기 미국 산업디자인을 대표하는 레이몬드 로위(Raymond Loewy)는 새로운 디자인의 상업적 성공과 관련하여 '쇼크 존(Shock zone)'과 '마야(MAYA: Most Advanced Yet Acceptable)' 원리를 주장하였다. 다음 물음에 답하시오.

(1) 고객의 새로운 디자인 구매 상황에는 '쇼크 존' 국면이 존재한다고 주장했는데, 그 내용을 기술하시오. (8점)

(2) 새로운 디자인의 상업적 성공에는 '마야(MAYA)' 원리가 존재한다고 주장하였다. 그 개념과 내용을 기술하시오. (16점)

(3) '마야(MAYA)' 원리가 적용되어 상업적 성공을 거둔 로위의 디자인 사례 3가지를 기술하시오. (6점)

【 문제-4 】 (20점)

심플하고 견고한 디자인으로 높이 평가되는 독일 브라운(Braun)의 디자인은 디터 람스(Dieter Rams)가 주창한 좋은 디자인 10대 원칙이 있었기 때문에 가능했다. 이와 관련하여 다음 물음에 답하시오.

(1) 좋은 디자인 10대 원칙을 기술하시오. (10점)

(2) 람스가 추구한 좋은 디자인의 핵심 'Less but Better'를 해석하고, 이를 계승한 디자인 사례 2가지를 기술하시오. (10점)