2026학년도 중등학교교사 임용후보자 선정경쟁시험

디 자 인

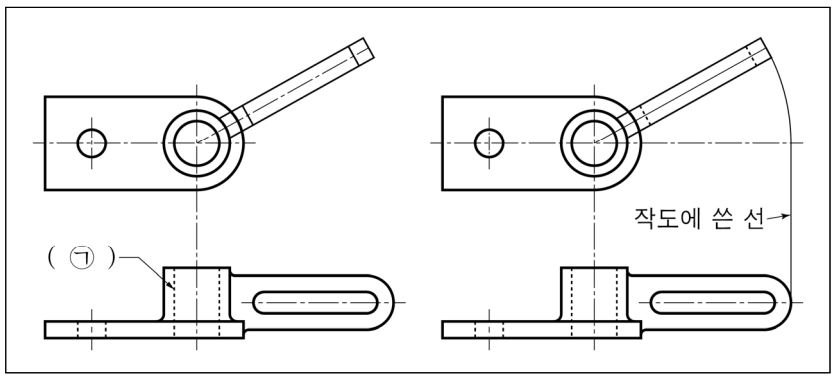
수험 번호 : (　　)　　**성　명 : (　　)**

제1차 시험	3교시 전공B	11문항 40점	시험 시간 90분

○ 문제지 전체 면수가 맞는지 확인하시오.
○ 모든 문항에는 배점이 표시되어 있습니다.

1. 다음 도판과 설명을 참고하여 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓰시오. [2점]

(가)

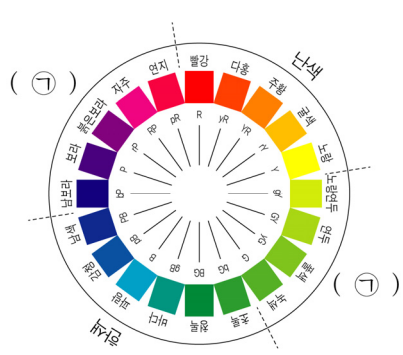


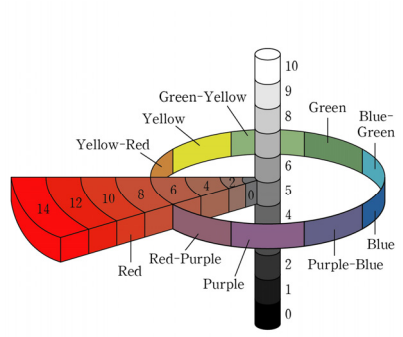
도면에서 대상물 형태 외곽을 그리는 데 사용하는 선을 외형선이라고 하며, 굵은 실선으로 그린다. (㉠)은/는 대상물의 보이지 않는 부분의 형상을 나타내며, 파선으로 그린다. (가)와 같이 축에서 어느 각도로 암(팔)이 나와 있는 것과 같은 대상물은 부분을 회전시켜서 그 실형을 도면화할 수 있다. 이를 (㉡)(이)라 하며, 도면을 잘못 볼 우려가 있을 경우에는 작도에 사용된 가는 보조선을 남긴다.

2. 다음 도판과 설명을 참고하여 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓰시오. [2점]

[별첨 컬러 도판 참고]

(가)　　(나)





(가)에서, 색채는 따뜻한 느낌을 주는 난색과 차가운 느낌을 주는 한색이 있는데, 이것은 색상과 관계가 있다. 또한 온도감이 없는 색은 (㉠)(이)라 하는데 녹색, 보라색이 여기에 해당된다.

(나)의 색입체에서 무채색 축 중간을 중명도, 그 이하는 저명도, 그 이상은 고명도라 한다. 색의 (㉡)은/는 명도 영향이 커서, 명도가 높을수록 가볍게 느껴지고 낮을수록 무겁게 느껴진다.

3. (가)는 타일러(R. Tyler)의 설계 모형에 대한 설명이고, (나)는 디자인과 교사의 수업 준비 노트이다. <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

(가)

타일러(R. Tyler)의 (㉠)설계 모형은 교육 목표를 정하고, 목표 달성을 위한 학습 경험을 선정, 조직한 후 최종 단계에서 평가한다. 그러나 이 방식은 학생들이 학습 목표에 성공적으로 도달하였는지에 대한 학습 증거를 확인할 수 있는 근거로서 부족함이 있다. 그리고 교육 목표와 평가 간의 연계성이 부족하여 교육 내용과 교수·학습 방법의 선정이 목표 달성을 위해 체계적으로 이루어지지 않는 문제가 있었다.

(나)

<교사의 수업 준비 노트>

- 과　　목 : 디자인 일반
- 학습 영역 : 우리나라의 디자인 역사
- 학습 요소 : 우리나라의 디자인
- 적용 모형 : 백워드 설계

교육 단계		교육 내용	생각해 볼 질문
1 단계	목표 설정	교육과정의 (㉡)을/를 파악한다.	학생들은 배운 것을 활용하여 무엇을 할 수 있게 될 것인가?
2 단계	평가 증거 결정	(㉢)	학생들의 이해도와 수행 결과를 어떤 기준으로 평가할 것인가?
3 단계	(㉣)	목표에 도달할 수 있도록 경험을 계획한다.	학생들이 바라는 결과를 성취할 수 있도록 하는 학습 경험은 무엇인가?

<작성 방법>

○ 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓸 것.
○ 괄호 안의 ㉢에 해당하는 내용을 1가지 서술할 것.
○ 괄호 안의 ㉣에 해당하는 용어를 쓸 것.

4. 다음 자료와 대화를 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

<교과 교육과정의 구조 및 설계>

구 분	(㉠)	전공 일반 과목	전공 실무 과목	(㉡)
	디자인과	디자인 제도 디자인 일반 조형 색채 일반 컴퓨터 그래픽 기초 제도*	시각 디자인 제품 디자인 디지털 디자인 실내 디자인 색채 디자인 (㉢)	시각 디자이너 제품 디자이너 …(중략)… 출판물 기획 전문가
현장 실습	학교, 산업체, 지역사회 등과 연계한 활동			



손 교사 : 내년도 교육과정 편성을 위해 ○○디자인과 협의를 시작하겠습니다. 2022 개정 교육과정에서 가장 큰 변화는 전문교과 교과(군)의 재구조화에 따라 (㉠)이/가 문화콘텐츠과, 디자인과, 공예과, 방송과로 변경되었어요. 따라서 우리 학과는 디자인과입니다.

이 교사 : 맞습니다. 또한 특성화 고등학교에서는 산업 수요와 직업의 변화, 학과별 (㉡), 학생의 취업 역량, 경력 개발 등을 고려하여 교육과정을 편성·운영해야 합니다.





손 교사 : 그렇다면 우리 학과의 (㉡)은/는 출판물 기획 전문가이니 전공실무 과목 중 (㉢)을/를 편성해야겠군요.

이 교사 : 좋은 의견입니다. 3학년 학생들의 현장 실습 프로그램 참여를 위한 출판 디자인 관련 산업체 발굴에 만전을 기해야겠네요.



<작성 방법>

○ 괄호 안의 ㉠, ㉡, ㉢에 해당하는 명칭을 순서대로 쓸 것. (단, 2022 개정 문화·예술·디자인·방송 전문 교과 교육과정(교육부 고시 제2022-33호)에 근거할 것.)
○ 밑줄 친 부분의 목적을 1가지 서술할 것.

5. (가)는 AI·디지털 도구를 활용하여 학생이 제작한 영상 보고서이고, (나)는 ○○디자인고등학교 교사들이 나눈 대화이다. <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

[별첨 컬러 도판 참고]

(가)



(나)


장 교사: 선생님, AI·디지털 도구를 활용한 학생들의 영상 보고서가 모두 제출되어 우리 학교 동영상 플랫폼에 업로드되었습니다.


이 교사: 그렇군요. 학생들의 과제가 기대됩니다. 제출한 (가)의 과제처럼 프롬프트를 작성하는 등 AI·디지털 도구를 활용하는 영상 과제가 많아지므로 사전에 디지털 리터러시와 ㉠ 미디어 리터러시에 대한 교육도 함께 이루어져야 한다고 생각해요.


장 교사: 네, 저도 그 의견에 적극 동의합니다. 그런데 이번 과제 채점 방법은 어떻게 할 예정이세요? 저는 영상 전체를 보고 한 번에 점수를 주는 (㉡) 채점 방법을 선택하려고 합니다.


이 교사: 그럼 저는 영상 보고서에 관해 스토리, 편집 효과, 자막을 평가 요소로 구분하여 점수를 주는 (㉢) 채점 방법을 선택하겠습니다.

구분	(㉡) 채점 방법	(㉢) 채점 방법
의미	• 성취 행동 전체를 채점 단위로 하여 채점자가 전체적인 관점에서 판단하여 점수 부여	• 성취 행동 평가 기준표에 열거된 요소와 배점에 따라 채점을 하고 요소별로 점수 부여
특징	• 학생의 답안 전체에 대해 한 가지 점수 부여	• 수행의 여러 가지 측면을 구분하여 점수 부여


장 교사: 네, 좋습니다. 그리고 ㉣ 학습자가 달성하기 바라는 구체적인 성취 행동에 대해 교사가 바라는 기대사항들을 수준별로 모아 평가하는 도구도 제작해 보겠습니다. 감사합니다.

<작성 방법>

○ 밑줄 친 ㉠에 해당하는 개념을 서술할 것.
○ 괄호 안의 ㉡, ㉢에 해당하는 명칭을 순서대로 쓸 것.
○ 밑줄 친 ㉣에 해당하는 평가 방법의 명칭을 쓸 것.

6. 다음 도판과 설명을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

[별첨 컬러 도판 참고]



실내 공간은 1차적으로 바닥, 벽, 천장에 의해 형성된다. 천장은 바닥이나 벽에 비해 접촉 빈도는 낮으나 실내 공간의 형태와 수직적 규모를 결정하는 요소이며, 소리, 빛, 열 환경의 중요한 조절 매체이다. 천장의 모양은 위층 바닥면 또는 지붕의 구조 체계를 따를 수 있으며, 큰 하중이 걸리지 않기에 다양한 변화가 가능하여 공간을 활성화하는 요소가 될 수 있다.

천장의 높이는 실내 분위기를 좌우하며 이용자의 심리에 영향을 준다. 특히 주거 공간에서 낮은 천장은 친밀감과 아늑함을 느낄 수 있으며, 높은 천장은…

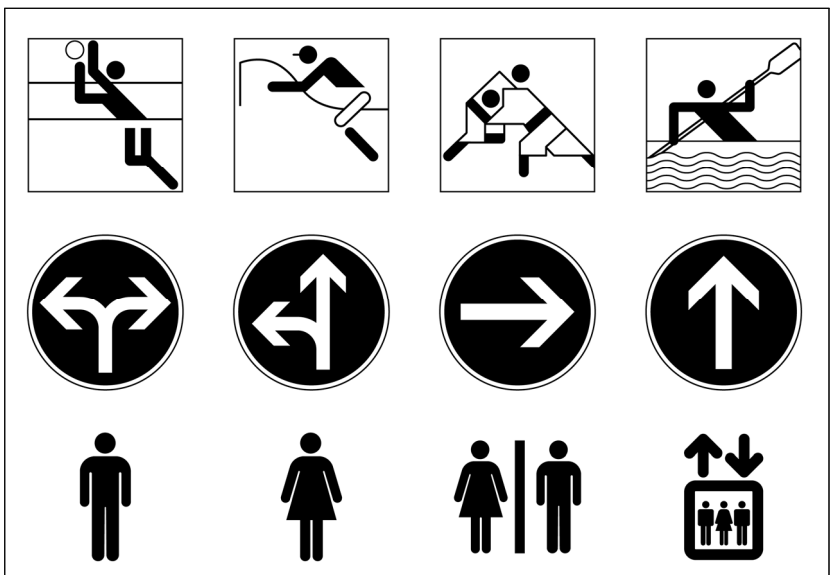
… (하략) …

<작성 방법>

○ 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 명칭을 순서대로 쓸 것.
○ 밑줄 친 부분의 장점을 2가지 서술할 것.

7. 다음 도판과 설명을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

(가)



(가)는 기본 도형을 이용해 모양과 특징을 규정하고 형태를 구성한다. 일관성 있는 흐름을 통해 통일성을 가지며 사용 목적을 위해 독자적인 아이덴티티를 형성한다.

(㉠)은/는 작품을 구성하는 점, 선, 면, 색, 형, 명암, 질감, 공간 등의 기본적인 시각적 재료를 의미하고, (㉡)은/는 (㉠)을/를 어떻게 배치하고 조합할지에 대한 비례, 균형, 리듬, 대비, 통일, 강조, 조화 등을 말한다.

<작성 방법>

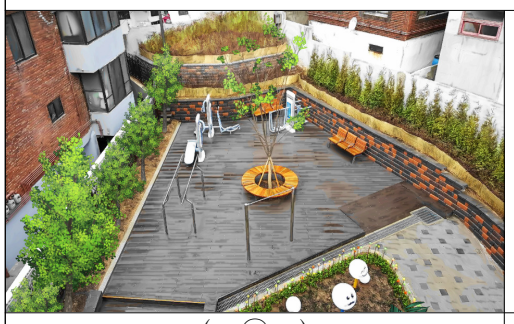
○ (가)의 명칭을 쓰고, 그 기능에 대하여 1가지 서술할 것.
○ 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓸 것.

8. 다음 도판과 설명을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

[별첨 컬러 도판 참고]



(㉠)



(㉡)



(㉢)

(㉠)은/는 도시 내에 존재하는 가장 일반적인 형태의 열린 공간으로, 건물이나 구조물, 도로 등에 둘러싸여 형성된 장소이다. 이곳에서 사람들의 자유로운 만남, 집회, 공연, 마켓 등의 다양한 행위와 커뮤니티 활동이 이뤄짐으로써 도시의 문화 가치가 생성되고 역동적인 공간의 모습이 연출된다.

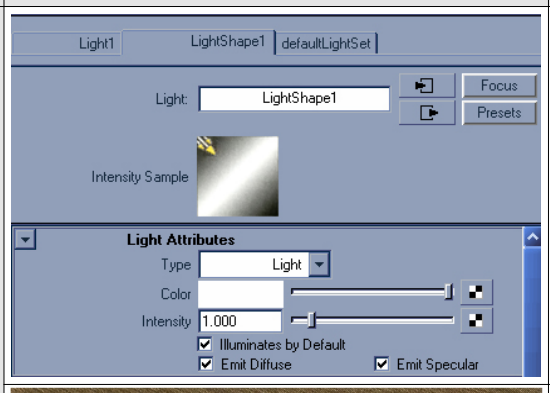
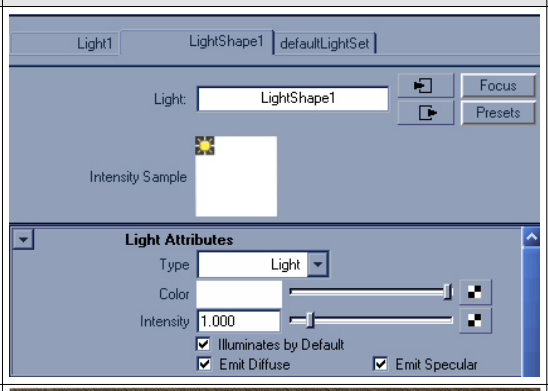
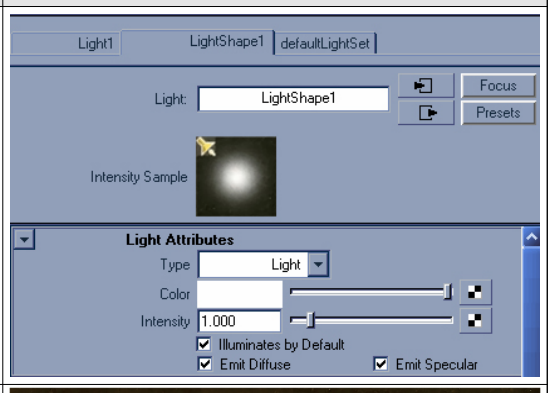
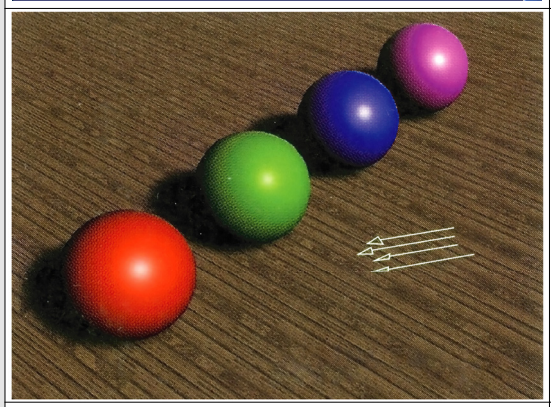
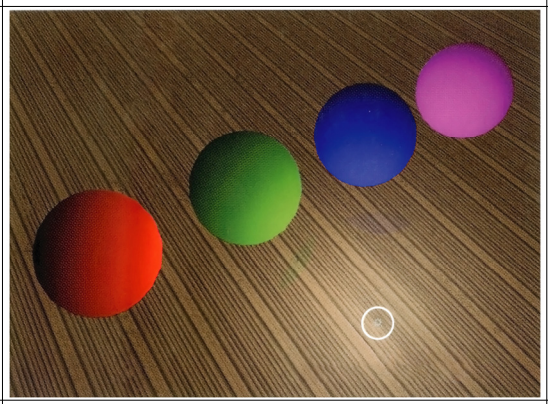
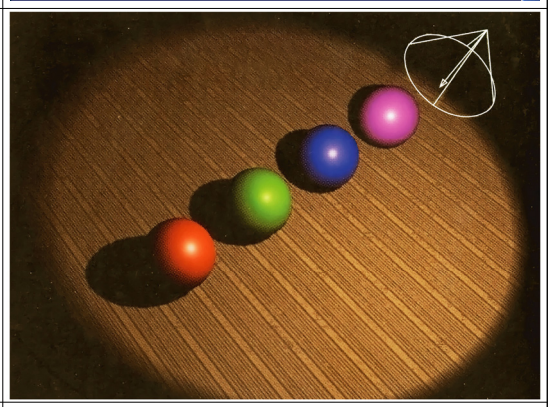
도시 내에 조성된 녹지 공간으로 도시민에게 야외 활동과 여가를 제공하는 공원은 여러 가지 유형으로 분류될 수 있는데, 그중 좁은 자투리 부지를 활용하여 조성되는 공원을 (㉡)(이)라 한다. 공원이 단순히 지나치는 곳이 아닌, 머물 수 있는 쾌적한 공공의 장소로 활용되기 위해서는 벤치, (㉢), 가로등과 같은 다양한 시설물이 요구된다.

<작성 방법>

○ 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 명칭을 순서대로 쓸 것.
○ 괄호 안의 ㉢에 해당하는 명칭을 쓰고, 그 기능성을 1가지 서술할 것.

9. 다음은 컴퓨터 라이팅에 관한 설명이다. 표를 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

[별첨 컬러 도판 참고]

분류	(가)	(나)	(다)
종류			
			
	디렉션 라이트	앰비언트 라이트	(㉢)
내용	○ 태양광 같은 직사광선을 표현하는 라이트이다.	○ 반사광과 주변광을 표현하는 라이트이다.	(㉣)
특징	○ 광원의 위치와 높이보다는 (㉠)이/가 더 중시된다.	○ 광원에서 나오는 컬러와 라이트의 (㉡)(으)로 장면 분위기를 조절한다.	○ 광원이 일정한 거리에 존재하고 빛이 방사형으로 진행하며 대상을 비춘다.

<작성 방법>

○ 괄호 안의 ㉠, ㉡, ㉢에 해당하는 용어를 순서대로 쓸 것.
○ 괄호 안의 ㉣에 해당하는 내용을 1가지 서술할 것.

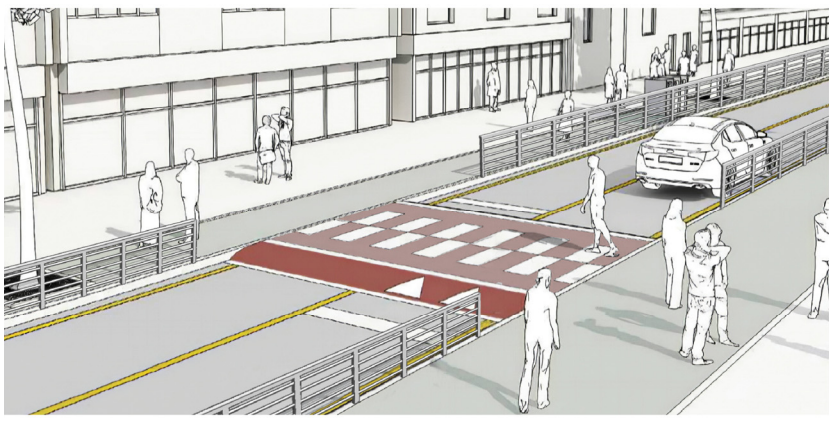
10. 다음 자료를 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

[별첨 컬러 도판 참고]

(가)

대분류	중분류	소분류	세부 항목
공공 시설물 디자인	교통 시설	(㉠)계	보행 신호등, 펜스, 볼라드, 가드레일, 가로 표식, 에스컬레이터, 정류장, 자전거 정차대, 육교, 지하도, 보행 유도등 등과 같은 시설물의 디자인
		운송 시설물계	신호등, 교통 차단물, 속도 억제물, 주차 시설, 주차 요금 징수기, 공공기관 소유 차량 등과 같은 시설물의 디자인

(나)



(가)와 같은 공공시설물 디자인 체계는 크게 교통 시설, 편의 시설, 공급 시설로 분류된다. 이 중 교통 시설은 사람들의 교통수단 이용을 원활하게 하고 안전하게 통행할 수 있도록 하기 위해 설치하는 시설물이다. 교통 시설은 목적 및 기능에 따라 도로에서 사람들의 이용을 지원하는 (㉠)계와, 교통수단의 운행을 지원하는 운송 시설물계로 구분된다.

(나)와 같이 도시 가로(street)는 차량, 자전거, 보행자 등 서로 다른 주체가 인접하기 때문에 상호 간의 질서와 안전을 유지하기 위한 디자인이 필요하다. 도로의 가장자리에 설치하여 차도와 보도를 구분하는 돌인 (㉡)은/는 보행자의 안전을 확보하고, 도로에 발생한 빗물이 측구를 통해 우수관으로 배출되도록 한다. 또한 보도와 동일한 높이로 맞춰진 (㉢) 횡단보도는 모두가 편하고 안전하게 이동할 수 있을 뿐만 아니라 과속방지턱 역할을 함으로써 교통사고 감소에도 큰 도움을 준다.

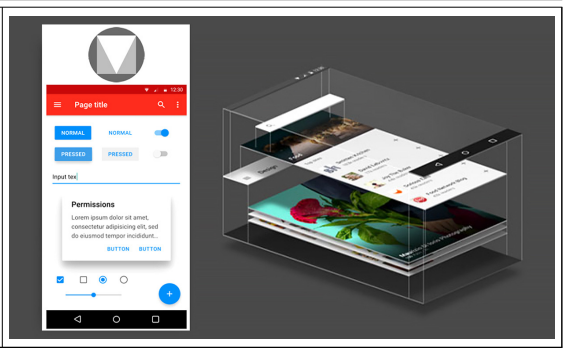
<작성 방법>

- 괄호 안의 ㉠, ㉡, ㉢에 해당하는 용어를 순서대로 쓸 것.
- 밑줄 친 부분의 공통적인 기능을 1가지 서술할 것.

11. 다음 도판과 설명을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

[별첨 컬러 도판 참고]

(가)

스큐어모피즘	
(㉠)	
(㉡)	

UI는 User Interface의 약자이며 컴퓨터나 스마트폰 같은 기기의 사용에서 시각적으로 드러나는 구성 요소이다. (가)의 인터페이스 디자인은 기술 발전과 함께 스타일에도 많은 변화가 있었다. 스큐어모피즘(Skeuomorphism)은 실감나는 시각적 효과를 중시하며, 사실적인 표현의 특징을 가지고 있다. 이에 반하여 생겨난 (㉠)은/는 복잡한 그래픽 효과를 배제하고 색상과 구성을 통해 직관적인 인식이 가능한 2D 디자인 방식이며, (㉡)은/는 시각적인 현실 요소를 더하여 표면에 높낮이를 적용하고 그림자를 만들어 적절한 질감을 적용한 입체감 있는 디자인 방식이다. 이러한 모든 방식이 적용된 디바이스는 각각 형식에 맞는 UI가 존재하며 사용자는 마우스나 버튼, 화면, 3차원 공간 등을 통해 다양한 (㉢)을/를 경험하게 된다.

<작성 방법>

- 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 명칭을 순서대로 쓰고, 공통으로 나타나는 디자인 트렌드를 1가지 서술할 것.
- 괄호 안의 ㉢에 해당하는 명칭을 쓸 것.

<수고하셨습니다.>