

## [화면 설계>UI 요구사항 확인]

[기출 예상 문제]

1. UI 설계 원칙에 대한 설명이다. 설명에 대한 가장 적합한 원칙을 고르시오.

설명	원칙
사용자의 요구사항을 최대한 수용하며, 오류를 최소화하여야 한다.	①
누구나 쉽게 배우고 익힐 수 있어야 한다.	②
사용자의 목적을 정확하게 달성하여야 한다.	③
누구나 쉽게 이해하고 사용할 수 있어야 한다.	④

(ㄱ) 학습성	(ㄴ) 유효성
(ㄷ) 유연성	(ㄹ) 직관성

답 ①  
②  
③  
④

[기출 예상 문제]

2. ( )안에 공통적으로 들어갈 가장 적합한 용어를 영어 약어로 쓰시오.

- ( )은/는 사용자와 컴퓨터 상호 간의 소통을 원활히 하게 도와주는 장치나 소프트웨어를 의미한다.  
- ( )의 세가지 분야에는 정보 제공과 기능 전달을 위한 물리적 제어 분야, 콘텐츠의 상세적 표현과 전체적 구성에 관한 분야 그리고 사용자 편의성에 맞춰 쉽고 간편하게 사용 가능하게 하는 기능적 분야이다.

답:

[기출 예상 문제]

3. 화면 설계는 요구사항 분석 단계에서 파악된 화면에 대한 요구사항을 UI표준과 지침에 따라 화면을 설계하는 것이다. 화면 설계의 UI 설계 지침 중 2가지만 쓰시오.

답:

## [화면 설계>UI 요구사항 확인]

[기출 예상 문제]

4. 다음의 설명과 가장 부합하는 용어를 쓰시오.

사용자 인터페이스는 상호작용의 수단 및 방식에 따라 구분된다. 사용자 인터페이스 중 아이콘이나 메뉴를 마우스로 선택하여 작업을 수행하는 그래픽 환경의 인터페이스이다.

답:

[기출 예상 문제]

5. 개발할 시스템의 요구사항이다. 기능 요구사항과 비기능 요구사항으로 구분하시오.

- (ㄱ) 입력, 출력이 무엇이며 어떤 형태를 갖는가?
- (ㄴ) 시스템이 무엇을 하는가?
- (ㄷ) 얼마나 쉽게 플랫폼을 변동할 수 있는가?
- (ㄹ) 어떤 하드웨어가 사용될 것인가?

답 ① 기능 요구사항:

② 비기능 요구사항:

[기출 예상 문제]

6. 웹 사이트 개발 시 고려해야 할 웹의 3요소를 쓰시오.

답:

[기출 예상 문제]

7. 다음은 UI 스타일 가이드 정의 순서이다. 순서대로 나열하시오.

- (ㄱ) 구성 요소 정의      (ㄴ) 기능 정의
- (ㄷ) 레이아웃 정의      (ㄹ) 구동 환경 정의
- (ㅁ) 네비게이션 정의

답:

[기출 예상 문제]

8. UI 스타일 가이드 단계 중 기능 정의 단계에 대한 설명이다. ( )안에 들어갈 가장 적합한 용어를 쓰시오.

기능 정의 단계는 시스템 요구사항에 대한 개념 모델을 논리적 모델로 상세화하는 단계이다.

- ①은/는 신규 시스템으로 적용할 해당 업무 과정에서 일어나는 모든 활동을 알기 쉽게 파악하고 정확한 영역 등의 파악을 위해 업무 기능 모델을 수립한다.
- ②은/는 적용할 해당 업무 영역에 필요한 데이터 엔티티를 식별하고 정의하며, 이를 기반으로 데이터 엔티티 및 엔티티 간의 관계를 정의한다.

답 ①

②

## [화면 설계>UI 요구사항 확인]

[기출 예상 문제]

9. UI 레이아웃 정의에 대한 설명이다. 설명에 가장 적합한 구성을 고르시오.

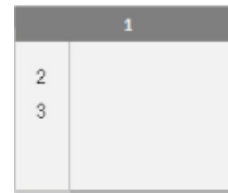
설명	구성
필수적으로 적용하는 사항이며, 구성 요소로는 시스템 로고, 로그인 사용자, 바로가기 메뉴, 주메뉴가 있다.	①
필수적으로 적용하는 사항이며, 구성 요소로는 메인 이미지, 시스템 별 구성 콘텐츠가 있다.	②
선택적으로 적용하는 사항이며, 구성요소로는 회사 CI, Copyright가 있다.	③
선택적으로 적용하는 사항이며, 구성요소로는 서브 메뉴, 배너가 있다.	④
(ㄱ) 상단 메뉴 구성(Top Area) (ㄴ) 좌측 메뉴 구성(Left Area) (ㄷ) 내용 구성(Contents Area) (ㄹ) 하단 메뉴 구성(Footer Area)	

[기출 예상 문제]

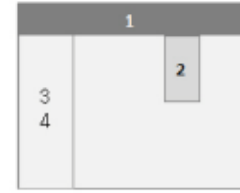
10. ( )안에 공통적으로 들어갈 가장 적합한 용어를 쓰시오.

- 메뉴 ( )은/는 4가지 타입의 응용 프로그램(Application)의 메뉴 구조에 따라 적당한 타입을 선택하여 적용한다.

[메뉴 ( )의 기본 적용 타입]



• Top : 1depth  
• Left : 2~4 depth

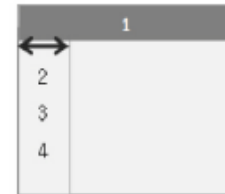


• Top : 1, 2 depth  
• Left : 3, 4 depth

[화면을 넓게 사용할 경우 적용 타입]



• Top : 1, 2 depth  
(세로 Drop down)



• Top : 1depth  
• Left : 2~4 depth  
(Open, Close)

답:

- 답 ①  
②  
③  
④

## [화면 설계>UI 요구사항 확인]

[기출 예상 문제]

11. UI 요구사항 확인 순서는 다음과 같다.

목표 정의 → 활동 사항 정의 → UI 요구사항 작성

UI 요구사항 확인 단계에서 아래 사항을 정의하는 단계로 가장 적합한 단계를 쓰시오.

- 사용자를 대상으로 심층 인터뷰를 통해 의견을 수렴하여 비즈니스 요구사항을 정의한다.
- 인터뷰를 통해 사업적, 기술적인 요소를 깊게 이해하여 목표를 명확히 한다.
- 사업적, 기술적 목표가 확정되면 UI/UX 디자인 프로세스를 정의한다.

답:

[기출 예상 문제]

12. 다음의 설명과 가장 부합하는 용어를 쓰시오.

- 사용자가 목표 달성을 위해 수행하는 방법을 순차적으로 묘사한 것이다.
- 요구사항 정의의 가장 기초적인 시나리오이다.
- 사용자가 주로 사용하는 기능 위주로 작성한다.
- 육하원칙에 따르고 간결하고 명확하게 작성하여 정확하게 전달한다.
- 작성된 시나리오는 외부 전문가 또는 경험이 풍부한 사람에게 검토를 의뢰한다.

답:

[기출 예상 문제]

13. UI 요구사항 확인 단계 중 요구사항 작성 단계의 요구사항 요소에 대한 설명이다. 설명에 가장 적합한 구성을 고르시오.

설명	요소
사용자가 요구하는 모델과 객체들의 주요한 특성에 기반한 데이터 객체들을 정리	①
사용자의 목적 달성을 위해 무엇을 실행해야 하는지를 동사형으로 설명	②
개발 및 제작에 드는 비용, 시스템 준수에 필요한 규제가 포함	③

(ㄱ) 데이터 요구      (ㄴ) 기능 요구  
(ㄷ) 제약사항

답 ①  
②  
③

## [화면 설계>UI 요구사항 확인]

[기출 예상 문제]

14. 다음 정황 시나리오를 토대로 예약/예매 시스템의 요구사항 중 2개만 작성하시오.

### <정황 시나리오>

김00씨는 평소 영화보기를 즐겨하는 편이다.스마트폰이 보급되기 이전에는 주말마다 영화를 보기 위해 현장 발권을 해왔었는데 스마트폰이 보급된 후 각종 앱을 통한 예약/예매 시스템이 만들어져 이를 사용하고 있다. 예약/예매 시스템은 현재 상영 영화를 확인할 수 있으며, 개봉 예정 영화 또한 확인이 가능하다. 그리고 영화 예매 순위를 통해 인기 있는 영화를 확인할 수 있어 영화 선택에 편리함을 제공 받고 있다. 하지만 앱의 글자가 작아 좌석 선택 시 오랜 시간이 걸려 앱을 통한 예약에 시간을 많이 쓸 수 없을 때에는 주말에 연극 보기를 포기하는 편이다.

답 ①

②

[기출 예상 문제]

15. UI 설계 도구는 사용자의 요구사항에 맞게 UI의 화면 구조나 화면 배치 등을 설계할 때 사용하는 도구이다. UI 설계 도구 중 2가지만 쓰시오.

답:

[기출 예상 문제]

16. 다음은 UI 설계 도구에 대한 설명이다. 설명에 가장 적합한 UI 설계 도구를 고르시오.

UI 설계 도구	설명
①	실물과 흡사한 정적인 형태의 모형이며 서비스 개발 전에 결과물을 그려보는것을 의미한다.
②	UI 중심의 화면 레이아웃을 설계하며, 선과 뼈대를 만드는 것으로 시각적인프레임워크, 버튼배치, 페이지요소 등의 계층구조 등 페이지구조와 구조성 측면의 결과를 통합적으로 적용하는 작업이다.
③	다양한 인터랙션을 결합하여 실제 서비스 처럼 작동하는 동적인 형태의 모형을 작성하는 것이다.

답 ①

②

③

## [화면 설계>UI 요구사항 확인]

[기출 예상 문제]

17. UI 프로토타입은 인터랙션을 적용함으로써 실제 구현된 것처럼 테스트가 가능한 동적인 형태의 모형이다. UI 프로토타입의 장점 중 1가지만 쓰시오.

답:

[기출 예상 문제]

18. UI 프로토타입 제작 고려사항과 고려사항이다. UI 프로토타입 작성 시 고려사항과 UI 프로토타입 계획 시 고려사항을 구분하시오.

- (ㄱ) 프로토타입 인원 확인
- (ㄴ) 프로토타입 산출물 확인
- (ㄷ) 프로토타입 유의사항 확인
- (ㄹ) 프로토타입 환경 확인
- (ㅁ) 프로토타입 일정 확인

- 답 ① UI 프로토타입 작성 시 고려사항:  
② UI 프로토타입 계획 시 고려사항:

[기출 예상 문제]

19. 다음의 설명과 가장 부합하는 프로토타입의 종류를 쓰시오.

- 종이와 펜을 활용해 화면의 구조를 스케치하는 방법으로 가장 쉽게 만들 수 있는 형태이다.
- 제작 기간이 짧은 경우, 제작 비용이 적을 경우, 업무 협의가 빠를 경우 사용한다.
- 장점: 비용이 저렴하고, 즉시 변경이 가능하다.
- 단점: 공유하기 어렵고, 상호 관계가 많은 경우 나타내기 복잡하다.

답:

[기출 예상 문제]

20. 다음은 HTML 기반 디지털 프로토타이핑 절차이다. 순서대로 나열하시오.

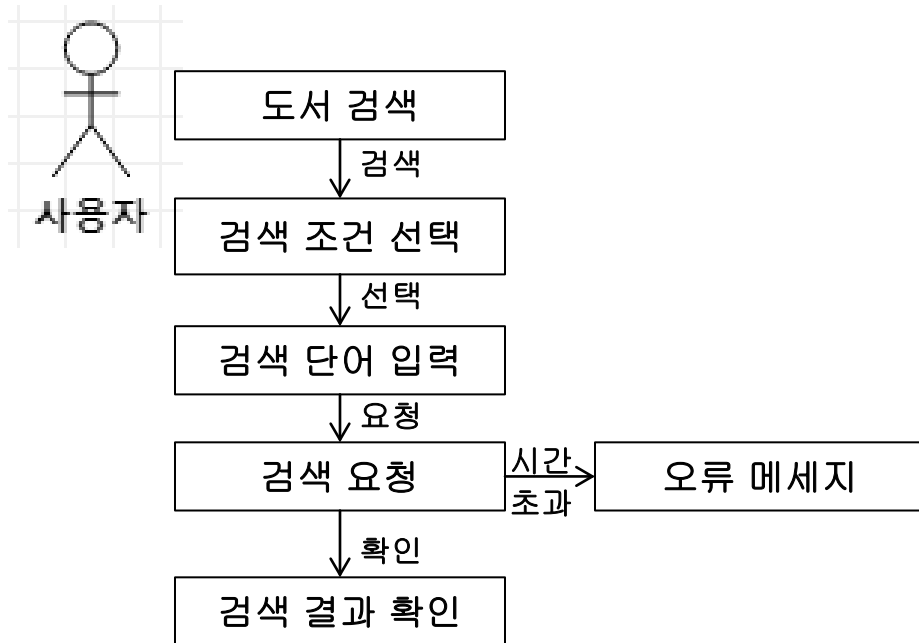
- (ㄱ) 프로토타이핑 대상이 되는 화면의 구조와 구성 요소들을 파악한다.
- (ㄴ) HTML의 다양한 태그들을 통해 화면의 레이아웃을 구상한다.
- (ㄷ) 적절한 HTML 화면 구성 요소들을 이용해 각 UI 표현 요소들을 표현한다.

답:

## [화면 설계>UI 요구사항 확인]

[기출 예상 문제]

21. 사용자 인터페이스 흐름을 보고 도서 목록 검색 유스케이스 명세서를 기술 할 때 ①~④ 안에 들어갈 가장 적합한 내용을 <보기>에서 고르시오. (사용자 인터페이스 흐름 및 유스케이스 명세서에서 취소 버튼을 누를 경우는 생략한다.)



도서 목록 검색 유스케이스(USE CASE)

1. 개요: 사용자는 도서관 시스템을 통하여 원하는 도서를 검색한다.
2. 액터: 사용자
3. 이벤트 흐름
  - (1) 기본사항
    - (가) 사용자는 '(①)'을/를 선택한다.
    - (나) 시스템은 '(②)'을/를 출력한다.
    - (다) 사용자는 도서 검색에 필요한 조건을 선택한다.
    - (라) 사용자는 검색하기 원하는 단어를 입력하고 (③) 한다.
    - (마) 시스템은 검색한 도서 정보를 출력한다.
  - (2) 추가 사항
    - (가) 사용자가 검색 요청을 했으나 15초 이상 기다려도 응답이 없을 경우
    - (나) 시스템은 (④)을/를 출력한다.
4. 처리 내용: 검색한 도서 정보가 출력된다.

<보기>

- |              |           |
|--------------|-----------|
| (ㄱ) 도서 검색 화면 | (ㄴ) 도서 검색 |
| (ㄷ) 오류 메시지   | (ㄹ) 검색 요청 |

- 답 ①  
②  
③  
④

## [화면 설계>UI 요구사항 확인]

[기출 예상 문제]

22. UI 프로토타입 제작 단계에 대한 설명이다. 각 단계 별로 가장 적합한 설명을 고르시오.

- (ㄱ) 작업 담당자는 사용자가 요청한 다양한 제안사항을 포함하고 수용하여 보완 작업을 한다.
- (ㄴ) 작업 담당자는 기본적인 요구사항이 도출되어 확정되기 전까지 사용자 관점에서 사용자처럼 수행한다.
- (ㄷ) 프로토타입을 사용자가 실제적으로 사용하여 요구사항이 잘 수행되고 있는가를 확인한다.
- (ㄹ) 요구사항을 충족하는 프로토타입은 개발이 필요한 시스템의 핵심적인 기능을 중심으로 개발한다.

답 1단계:

2단계:

3단계:

4단계:



## [화면 설계>UI 설계]

[기출 예상 문제]

1. UI 설계 원리 중 실행 차를 줄이기 위한 UI 설계 원리에 대한 설명으로 아래의 내용과 가장 관련 있는 단계를 쓰시오.

- 사용자의 원래 목적을 명확히 파악하여 불필요한 부가 기능 때문에 시스템 성능이 떨어지지 않도록 해야 한다.
- 사용자가 보다 관심을 가지는 항목을 눈에 띄는 위치에 배치하고 적절한 시점에 해당 기능이 제공되도록 한다.

- (ㄱ) 사용 의도 파악
- (ㄴ) 행위 순서 규정
- (ㄷ) 행위의 순서대로 실행

답:

[기출 예상 문제]

2. 다음에 제시된 스토리보드 작성 기법을 순서대로 나열하시오.

- 설계하기
- 스타일 확정
- 메뉴 구성도 만들기

답 1단계:

2단계:

3단계:

[기출 예상 문제]

3. 다음은 UI 설계 원리에 대한 설명이다. ( )안에 들어갈 가장 적합한 용어를 쓰시오.

( ) 차를 줄이기 위한 UI 설계 원리	<ul style="list-style-type: none"><li>- 수행한 키 조작의 결과를 사용자가 빠르게 지각하도록 유도</li><li>- 키 조작으로 변화된 시스템의 상태를 사용자가 쉽게 인지하도록 유도</li><li>- 사용자가 가진 원래 의도와 시스템 결과 간의 유사 정도를 사용자가 쉽게 파악하도록 유도</li></ul>
------------------------	---

답:

## [화면 설계>UI 설계]

[기출 예상 문제]

4. 다음은 UI 흐름설계 순서 중 화면에 표현되어야 할 기능 작성이다. 기능적 요구사항 검토와 비기능적 요구사항 검토로 구분하시오.

- |           |          |
|-----------|----------|
| (ㄱ) 비용    | (ㄴ) 데이터  |
| (ㄷ) 입력/출력 | (ㄹ) 플랫폼  |
| (ㅁ) 연산    | (ㅂ) 재사용성 |

답 ① 기능적 요구사항 검토:

② 비기능적 요구사항을 검토:

[기출 예상 문제]

5. 다음에 제시된 UI 흐름설계 단계를 순서대로 나열하시오.

- |                          |
|--------------------------|
| (ㄱ) 유스케이스 설계             |
| (ㄴ) 화면에 표현되어야 할 기능 작성    |
| (ㄷ) 유스케이스를 통한 UI 요구사항 확인 |
| (ㄹ) 화면의 입력 요소 확인         |
| (ㅁ) 기능 및 양식 확인           |

답 1단계:

2단계:

3단계:

4단계:

5단계:

[기출 예상 문제]

6. UI 설계 원리 중 실행 차를 줄이기 위한 UI 설계 원리에 대한 설명으로 아래의 내용과 가장 관련 있는 단계를 쓰시오.

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>- 프로세스의 흐름을 UI를 통해 직관적으로 알 수 있게 제공함으로써 사용자가 의도한 행위의 순서를 실제 실행으로 옮기는 데 어려움을 최소화해야 한다.</li><li>- 과도한 상호 작용으로 인해 작업이 원활히 진행되지 못하는 상황이 발생되지 않도록 고려해야 한다.</li><li>- 사용자가 의도한 행위와 가장 잘 어울리는 입력 장치를 선택하고, 사용자의 행위에 대해 적절한 피드백과 취소 기능을 제공해 주며, 디폴트 값을 적절하게 설정함으로써 불필요한 조작을 최소화하여 사용자가 의도한 행위를 효율적으로 실행할 수 있도록 설계해야 한다.</li></ul> |
|--|

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>(ㄱ) 사용 의도 파악</li><li>(ㄴ) 행위 순서 규정</li><li>(ㄷ) 행위의 순서대로 실행</li></ul> |
|---|

답:

## [화면 설계>UI 설계]

[기출 예상 문제]

7. 다음에 제시된 유스케이스 설계 단계를 순서대로 나열하시오.

- (ㄱ) 유스케이스 설계
- (ㄴ) UI 요구사항을 바탕으로 액터 세분화
- (ㄷ) UI 요구사항을 바탕으로 액터 별 시나리오 구상

답 1단계:

2단계:

3단계:

[기출 예상 문제]

8. UI 흐름설계 순서 중 아래의 내용과 가장 관련 있는 단계를 쓰시오.

- 사용자가 자신의 계정인 아이디와 패스워드를 입력할 수 있어야 한다.
- 사용자 계정 아이디/패스워드 입력
- 도서 탐색 화면
- 로그인 화면
- 로그인 성공 시 도서검색 화면으로 이동한다.

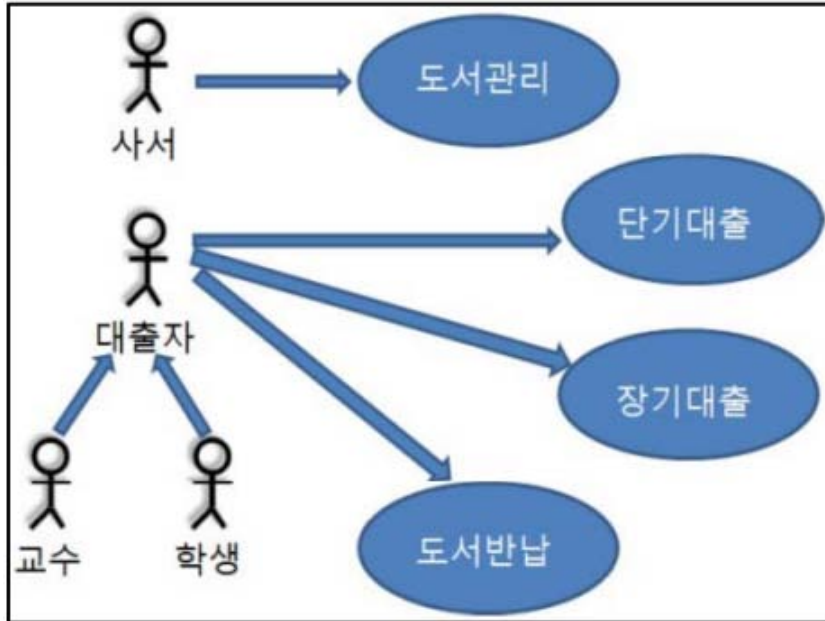
- (ㄱ) 유스케이스 설계
- (ㄴ) 화면에 표현되어야 할 기능 작성
- (ㄷ) 유스케이스를 통한 UI 요구사항 확인
- (ㄹ) 화면의 입력 요소 확인
- (ㅁ) 기능 및 양식 확인

답:

## [화면 설계>UI 설계]

[기출 예상 문제]

9. UI 흐름 설계 순서 중 유스케이스 설계 단계로 아래의 그림과 가장 관련 있는 단계를 쓰시오.



- (ㄱ) 유스케이스 설계
- (ㄴ) UI 요구사항을 바탕으로 액터 세분화
- (ㄷ) UI 요구사항을 바탕으로 액터 별 시나리오 구상

답:

[기출 예상 문제]

10. UI 설계 원리 중 실행 차를 줄이기 위한 UI 설계 원리에 대한 설명으로 아래의 내용과 가장 관련 있는 단계를 쓰시오.

- 사용자 행위의 순서를 세분화시킨 뒤 순서대로 명확하게 제시하여 선택할 수 있도록 해야 하고 또한 의도에 따라 행위의 순서를 사용자가 임의로 변경 가능하도록 해야 한다.
- 하나의 작업을 수행하기 위한 단계 수를 최소화시키고, 동일한 결과를 여러 가지 다른 방법으로도 달성 가능하도록 설계 시 고려해야 하며, 행위의 순서가 사용자의 기존 경험에 비추어 가능한 한 친숙하도록 설계해야 한다.

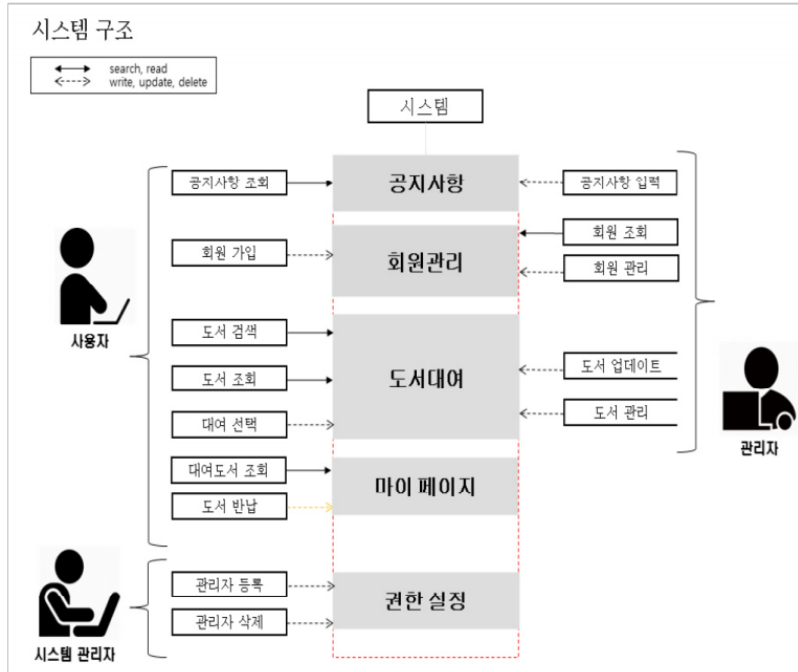
- (ㄱ) 사용 의도 파악
- (ㄴ) 행위 순서 규정
- (ㄷ) 행위의 순서대로 실행

답:

## [화면 설계>UI 설계]

[기출 예상 문제]

11. UI 상세 설계 수행 순서 중 아래의 그림과 가장 관련 있는 단계를 쓰시오.



(ㄱ) UI 시스템 구조 설계

(ㄴ) 메뉴 구조 설계

(ㄷ) 하위 시스템 단위의 내·외부 화면과 폼을 설계

(ㄹ) 화면 설계

(ㄺ) UI 설계서 표지 및 개정 이력 작성

[기출 예상 문제]

12. 다음 ( )안에 들어갈 가장 적합한 컨트롤의 이름을 쓰시오.

①	이름: <input type="text"/>	입력이 가능함을 표시한다.
②	생년월일: <input type="text"/> 년 <input type="text"/> 월 <input type="text"/> 일	목록에서 항목을 선택할 수 있다.
③	SMS전송 <input type="radio"/> 전송 <input checked="" type="radio"/> 미전송	여러 개의 값 중 하나만을 선택할 수 있다.
④	<input checked="" type="checkbox"/> 강좌 <input type="checkbox"/> 필기 교재 <input checked="" type="checkbox"/> 실기 교재	여러 개의 값 중 하나 이상을 선택할 수 있다.

답 ①

②

③

④

답:

## [화면 설계>UI 설계]

[기출 예상 문제]

13. 다음에 제시된 UI 상세 설계 수행 단계를 순서대로 나열하시오.

- (ㄱ) UI 시스템 구조 설계
- (ㄴ) 메뉴 구조 설계
- (ㄷ) 하위 시스템 단위의 내·외부 화면과 폼을 설계
- (ㄹ) 화면 설계
- (ㅁ) UI 설계서 표지 및 개정 이력 작성
- (ㅂ) UI 검토 수행 및 보완
- (ㅅ) 요구사항 최종 확인

답 1단계:

2단계:

3단계:

4단계:

5단계:

6단계:

7단계:

[기출 예상 문제]

14. UI 상세 설계 수행 순서 중 아래의 내용과 가장 관련 있는 단계를 쓰시오.

- UI 설계는 다수의 페이지를 대상으로 다양한 구조 및 디자인에 대한 고민이 필요하기에 요구사항을 다시 한번 살 펴보고 검증 후 진행한다.
- 수집된 요구사항을 바탕으로 기능 및 제약조건을 확인한다.
- 구조 및 디자인은 사용자의 목적에 맞게 동선의 편리함과 기능을 위주로 철저히 준비한다.

(ㄱ) 요구사항 최종 확인

(ㄴ) 메뉴 구조 설계

(ㄷ) 하위 시스템 단위의 내·외부 화면과 폼을 설계

(ㄹ) UI 검토 수행 및 보완

(ㅁ) UI 설계서 표지 및 개정 이력 작성

답:

## [화면 설계>UI 설계]

[기출 예상 문제]

15. 다음에 제시된 UI 시스템 구조 설계를 순서대로 나열하시오.

- (ㄱ) UI 요구사항들과 UI 프로토타입에 기초해 UI 시스템 구조 설계
- (ㄴ) UI 요구사항 재확인
- (ㄷ) UI 프로토타입 재확인

답 1단계:

2단계:

3단계:

[기출 예상 문제]

16. 다음은 UI 상세 설계 수행 순서 중 메뉴 구조 설계에 대한 설명이다. ( )안에 공통적으로 들어갈 가장 적합한 용어를 쓰시오.

- UI 시스템 구조를 바탕으로 ( ) 구조를 설계한다.
- ( ) 상세 내용을 표 형태로 작성한다.
- 사용자 관점에서 요구되는 프로세스들을 진행되는 순서에 맞추어 정리한다.

답:

[기출 예상 문제]

17. UI 상세 설계 수행 순서 중 아래의 내용과 가장 관련 있는 단계를 쓰시오.

- UI 프로토타입과 UI 프로세스 정의를 참고해 각 페이지별로 필요한 화면을 설계한다.
- 필요한 화면 수를 산출한다.
- 각 화면 별로 구분되도록 각 화면 별 고유 ID를 부여하고 별도의 표지 페이지를 작성한다.
- 각 화면 별로 필요한 화면 내용을 설계한다.

- (ㄱ) 요구사항 최종 확인
- (ㄴ) 메뉴 구조 설계
- (ㄷ) 하위 시스템 단위의 내·외부 화면과 폼을 설계
- (ㄹ) 화면 설계
- (ㅁ) UI 설계서 표지 및 개정 이력 작성

답:

## [화면 설계>UI 설계]

[기출 예상 문제]

18. 다음에 제시된 UI 검토 수행 및 보완 단계를 순서대로 나열하시오.

(ㄱ) UI 시연을 통한 사용성에 대한 검토 및 검증을 수행

(ㄴ) UI 검토 수행

(ㄷ) UI 검토를 보완

답 1단계:

2단계:

3단계:

[기출 예상 문제]

19. 다음의 설명과 가장 부합하는 용어를 쓰시오.

- 디자이너와 개발자가 최종적으로 참고하는 산출 문서이며, 정책이나 프로세스 및 콘텐츠의 구성, 와이어프레임(UI, UX), 기능에 대한 정의, 데이터베이스의 연동 등 구축하는 서비스를 위한 대부분의 정보가 수록 되어 있는 문서이다.

- 영상촬영 및 편집시에 필요한 전체적인 정보가 담겨 있기 때문에 제작에 들어가기 전에 점검하는 데 유용하게 쓰이며, 촬영 및 편집을 하는 데에도 일종의 가이드 라인이 되어 좀 더 효율적으로 일을 할 수 있게 도와준다.

답:

[기출 예상 문제]

20. UI 상세 설계 수행 순서 중 아래의 그림과 가장 관련 있는 단계를 쓰시오.

시스템 정보	
시스템명	도서 대여 시스템
작성일	2017-07-28
작성자	홍길동
화면ID	Page_notice

DESCRIPTION	
1	시스템 로고
2	로그아웃 버튼 Page id = Page_main
3	검색어 입력칸
4	검색 버튼
5	Page id = Page_book
6	공지목록 Page id = Page_notice_2
7	다음페이지 이동버튼
8	
9	

(ㄱ) UI 시스템 구조 설계

(ㄴ) 메뉴 구조 설계

(ㄷ) 하위 시스템 단위의 내·외부 화면과 폼을 설계

(ㄹ) 화면 설계

(ㅁ) UI 설계서 표지 및 개정 이력 작성

답:



# [화면 설계>UI 설계]

[기출 예상 문제]

21. UI 상세 설계 수행 순서 중 아래의 그림과 가장 관련 있는 단계를 쓰시오.

공지사항	메뉴 1	메뉴 2	Description
	공지사항		공지
도서	도서	도서검색	제목/저자/출판사/내용
도서 검색		도서조회(항목별)	유아도서
			어린이도서
카테고리			소설
유아도서	어린이 도서	소설	에세이
자기개발	예술	종교	과학
인화	참고서	수험서	해외도서
			교과서
			외국어
			사전
마이페이지			외국어
			사전
대여도서 조회	마이 페이지		대여 도서 조회
도서 반납			도서 반납

- (ㄱ) UI 시스템 구조 설계
- (ㄴ) 메뉴 구조 설계
- (ㄷ) 하위 시스템 단위의 내·외부 화면과 폼을 설계
- (ㄹ) 화면 설계
- (ㄹ) UI 설계서 표지 및 개정 이력 작성

답: