

문제	정답	보기			
		보기1	보기2	보기3	보기4
		객관식[단일선택], 객관식[다중선택]의 경우 보기와 정답을 등록 OX식은 정답만 등록 (보기 등록시 정보가 등록 되지 않습니다.) 단답식, 주관식의 경우 (정답과 보기 등록시 정보가 등록 되지 않습니다.) 객관식[단일선택]인 경우 정답인 보기 번호 등록, OX식인 경우 정답인 보기 번호 등록 O(1), X(2), 객관식[다중선택]인 경우 보기 번호를 콤마(,)로 구분하여 여러답 등록			
다음 중 모범적인 UI시나리오 문서의 효과와 거리가 먼 것은?	1	요구사항이 감소한다.	개발 과정에서 재작업이 감소하고, 혼선이 최소화된다.	불필요한 기능을 최소화한다.	시나리오 작성과 소프트웨어 개발 비용을 절감한다.
다음 중 시나리오 문서 작성의 요건과 거리가 먼 것은?	2	완전성	다양성	이해성	가독성
다음 중 여러 화면 내에 공통적으로 나타나는 Indicators, Titles, Ok/Back, Soft Key, Option, Functional Buttons 등의 위치와 속성을 정의한 것을 의미하는 것은?	3	주요 키의 위치와 기능	공동 UI요소	기본 스크린 레이아웃	기본 인터랙션 규칙
다음 중 실행 차를 줄이기 위한 UI 설계 원리와 관계가 먼 것은?	4	사용자의 사용의도를 파악한다.	사용자의 행위 순서를 규정한다.	사용자 행위의 순서대로 실행하도록 설계한다.	개발자의 빠른 개발을 고려한다.
다음 중 유용성에 대한 설명과 관계가 먼 것은? (UX)	2	사용자가 시스템을 통해 원하는 목표를 얼마나 효과적으로 달성할 수 있는가에 대한 척도이다.	사용자 모형과 개발자 모형 사이의 차이를 최대화하려는 노력이 필요하다.	사용자 모형과 개발자 모형 간의 차이는 실행 가능한 기능과 사용자의 원래 목적이 서로 상이하기 때문에 발생한다.	사용을 하면서 사용자가 느끼는 만족스런 느낌의 경험에 관한 것을 주로 의미한다.
다음 중 UI설계서 내 화면설계 항목 작성내용과 거리가 먼 것은?	4	UI 프로토타입과 UI 프로세서 정의를 참고해 각 페이지별로 필요한 화면을 설계한다.	각 화면별로 구분되도록 각 화면별 고유 ID를 부여하고 별도의 표지 페이지를 작성한다.	각 화면별로 필요한 화면 내용을 설계한다.	완성된 화면을 캡처 받아 사용한다. -- 설계단계와 완성X
다음 중 화면설계서 작성개요와 관련이 적은 것은?	1	화면 기획자의 기획의도에 대한 프로젝트 산출물이 화면 설계서의 구성 요소가 될 수는 없다.	화면설계서는 화면을 구성하기 위해 기획과정에서 나온 모든 것을 포함한다.	화면의 전반적인 흐름을 보여줘야 한다.	화면설계서와 스토리보드를 혼재하여 현장에서 사용하지만 실제 화면 설계서의 일부로 스토리보드를 이해하여야 한다.
다음 중 컴퓨터 화면에 나타난 아이콘 또는 메뉴를 보고 난 후에 어떤 명령을 내릴 것인가를 선택할 수 있게 하는 사용자 환경을 의미하는 것은?	3	스토리보드	프로세스 플로우 차트	Look and Feel	화면 목록(LA)
다음 중 회사 홍보 웹페이지를 구축하기 위한 설명과 거리가 먼 것은?	4	사용자와 구축자의 상상하는 격차가 있기 때문에 중간중간 서로의 의견을 청취한다.	색상에 대한 감각, 그래픽 디자인, 정보전달의 흐름에 대하여 화면 설계에 반영이 필요하다.	강한 직감, 창의력, 상상력을 반영한 웹 디자인을 고려한다.	화면을 구현하기 쉽게 해주는 프레임워크, 화면구현 도구 등을 적극적으로 활용한다. 회업무라
다음 중 IA의 구성요소와 관련이 적은 것은? IA - 메뉴구조	4	계층 구조	레이블	네비게이션	인터랙티브
다음 중 스토리보드의 구성요소에 해당되지 않는 것은?	4	기능 리스트	사용자 행위 흐름도	와이어 프레임	프로그램 리스트
다음 중 스토리보드 목적에 대한 설명과 거리가 먼 것은?	4	실제 개발 단계에서 발생할 수 있는 문제를 미리 발견하고 대처하기 위한 과정이다.	사용자 시나리오를 시각화하면서 평가하는 과정이다.	사용자 Task에 따른 세부적인 기능들 간의 흐름과 관계망을 파악한다.	개발자와 사용자 간의 역할 분담을 위하여 스토리보드를 작성한다.
다음 중 와이어프레임을 잘 작성하기 위한 방법과 관련이 적은 것은?	2	간결한 묘사	자세하고 적절한 주석	피드백 장려	적합한 도구 사용
다음 중 와이어프레임의 특징과 관련이 적은 것은?	4	이해 관계자와 팀원에 디자인 의사 결정을 명확히 전달하는 수단이다.	이해 관계자와 팀원들은 앱 또는 웹 사이트가 어떤 화면에 표시되는지 효과적으로 이해할 수 있다.	이해 관계자와 팀원이 디자인이 어떻게 구성될지 파악할 수 있다.	각각에 화면에 대하여 관련자만 사용하도록 권한을 관리해 준다.
다음 중 와이어 프레임의 형태에 대한 설명과 거리가 먼 것은?	1	와이어프레임은 실제 완성된 재물을 표현한다.	와이어프레임으로 알 수 있는 시각적 특징은 매우 제한적이다.	인터페이스에서 생략된 부분은 자리 표시자로 표시한다.	선, 자리 표시자 및 회색 음영 팔레트는 정보 아키텍처, 콘텐츠 및 레이아웃의 고려 사항을 의미한다.
다음 중 페이퍼 프로토타입을 적용하는 것이 유리한 경우는?	4	재사용이 필요한 경우	산출물과 비슷한 효과를 필요로 할 경우	숙련된 전문가가 있을 경우	제작기간이 짧은 경우
다음 중 프로토타입 활용의 장점과 관계가 먼 것은?	2	사용자 설득과 이해가 쉽다.	개발자원을 효율적으로 줄일 수 있다.	개발 시간이 감소한다.	오류를 사전에 발견할 수 있다.
다음 중 프로토타입의 활용방법과 거리가 먼 것은?	4	프로토타입 작성 후 확실하지 않은 수정 보완 후 다시 검증한다.	실제 개발에 들어가기 전 최대한의 오류를 줄일 수 있다.	프로토타입은 설명에 대한 시간을 줄여준다.	프로토타입은 검증을 위한 것으로 최대한 완벽하게 만든다.
다음 중 UI 설계 고려사항과 거리가 먼 것은?	3	표준성	최고성	유닉스	명확성
다음 중 UI 설계지침과 거리가 먼 것은?	2	결과예측 가능	개발자 중심	일관성	단순성
다음 중 UI 설계원칙과 거리가 먼 것은?	4	직관성	유용성	완전성	강제성
다음 중 사용자를 보다 면하게 분석하기 위해, 공통된 경험 특성을 가진 사용자들을 의미하는 용어는?	3	백 마우스	임원 사용자	페르소나	경험 사용자
다음 중 CMMI Level 2 수준의 요구사항 관리와 관계가 먼 것은?	2	요구사항 협상	요구사항 유연성	요구사항 변경관리	요구사항 확인
다음 중 요구공학 수행하는 목적과 거리가 먼 것은?	4	이해관계자 사이에 효과적인 통신수단을 제공 및 요구사항에 대한 공통 이해를 설정한다.	요구사항 손실 방지 및 애려 감지로 불필요한 비용을 절감한다.	구조화된 요구사항으로 요구사항 변경 추적을 가능하게 한다.	프로토타입 비용 초과와 기간 지연이 발생하는 단점이다.
다음 중 인터뷰 및 분석절차의 순서로 적절한 것은?	3	일정계획 → 질문작성 → 대상자 선정 → 인터뷰 수행 → 분석 및 정리	일정계획 → 대상자 선정 → 질문작성 → 인터뷰 수행 → 분석 및 정리	대상자 선정 → 일정계획 → 질문작성 → 인터뷰 수행 → 분석 및 정리	대상자 선정 → 질문작성 → 일정계획 → 인터뷰 수행 → 분석 및 정리
다음 중 사용자 및 타사의 사용자 분석 및 트렌드 분석을 위한 활동의 세부 수행 활동과 거리가 먼 것은?	4	현 상황 이해(자사, 타사 제품 상태 분석)	사용성 평가 기준을 활용, 전문가 사용성 평가 진행	핵심 이슈(Key Finding)를 도출	아이디어 워크샵을 통해 아이디어를 발산, 수정 및 평가
다음 중 UI요구사항을 추출하기 위하여 먼저 수행하는 작업과 거리가 먼 것은?	3	UI관련 개발목표 정의	UI/UX 전략마련	UI 상세설계	전체 사용자 요구사항 도출
다음 중 일반적인 윈도우 응용 프로그램의 화면 UI를 고려하여야 하는 채널 시스템은?	3	모바일 채널 시스템	웹 채널 시스템	클라우드 채널 시스템	ARS채널 시스템
다음 중 3-Tier 모델에서 화면 등 사용자의 인터페이스를 담당하는 부분은?	4	User-Tier	Data-Tier	Business-Tier	Presentation-Tier
다음 중 사용자가 접하는 사용자 인터페이스(User Interface)와 밀접한 관계가 있는 것은?	3	server	back-end	front-end	Data-Tier
UI설계를 해야 하는 업무 중 해당 회사가 처음 수행하는 업무인 경우 가장 적절한 수행 방법론?	3	인터뷰 조사	역공학 조사	유사한 UI참고모델 조사	UI관련 업무개선(PI)
다음 중 UI 업무 분석 절차에서 바로 보이는 화면이나 업무의 불분명사항 등 개선점을 미리 도출하여 개선된 업무로 화면 요건을 정의하는 작업은?	4	인터뷰 조사	역공학 조사	유사한 UI참고모델 조사	UI관련 업무개선(PI)
다음 중 UI 관련업무 분석의 필요성과 관련이 적은 것은?	3	UI요구사항을 확인하기 위하여 모든 요구사항 분석확인을 수행하는 것이 선행되어야 한다.	요구사항을 분석하기 위하여 관련 업무에 대한 분석과 관련시스템 분석을 수행하여야 한다.	처음부터 화면 설계팀이 별도로 화면 관련된 업무를 별도로 분석하여서는 안된다.	현장에서는 이러한 업무절차가 체계화된 문서 등으로 정리되어 있지 않거나 있다 하더라도 현재 상황이 잘 반영되어 있지 않은 경우도 많다.
화면 설계에서 사용자 경험을 반영하였을 경우의 장점과 거리가 먼 것은?	3	사용자의 요구를 벗어나는 요소 감소	전체적인 사용성과 체계의 증가	정보시스템 구축 효율화 달성	사용자 관철을 통한 사업과 마케팅의 목표 달성
다음 중 사용자 경험 디자인을 위하여 활용하는 방법과 거리가 먼 것은?	3	화장신사	사용자 스토리	사용자 테스트	프로토타입
정보시스템에서 화면으로 지칭하는 요소와 가장 큰 관련이 있으며, 기계, 특히 컴퓨터와 사용자(인간) 사이의 상호 작용과 정보 교환을 위한 인터페이스를 의미하는 용어는?	3	사용자 경험	사용자 경험 디자인	사용자 인터페이스	사용자 행동