1. UI 유형 : CG NO ( CLI, GUI, NUI, OUI )
2. UI 설계 원칙 : 직유학유 ( 직관성, 유효성, 학습성, 유연성 )
3. UI 품질 요구사항 : 기신사효유이 ( 기능성, 신뢰성, 사용성, 효율성, 유지보수성, 이식성 )
4. UI 화면 설계 구분 : 와스프 ( 와이어프레임, 스토리보드, 프로토타입 )
5. UML 특징 : 가구명문 ( 가시화, 구축, 명세화, 문서화 언어 )
6. UML 구성요소 : 사관다 ( 사물, 관계 다이어그램 )
7. 구조적 / 정적 다이어그램 종류 : 클객컴 배복패 ( 클래스, 객체, 컴포넌트, 배치, 복합체 구조, 패키지 ), ( Class, Object, Componet, Deployment, Composite Structure, Package)
8. 행위 / 동적 다이어그램 종류 : 유시커 상활타 ( 유스케이스, 시퀀스, 커뮤니케이션, 상태, 활동, 타이밍 ) ( Usecase, Sequence, Communication, State, Activity, Timing )