

「 화면 설계 」 평가 답안				점수	
교과목	화면 설계 및 구현				
능력단위(코드)	화면설계 (2001020224_16v4)			훈련생	자필서명
능력단위요소	• 요구사항 확인하기 • UI 설계하기			평가유형	혼합형(기타(지필) + 포트폴리오)
평가자 (훈련교사)	박석호 ④	평가시간	3 시간	평가일	'22-01-18(화)

※ 주의사항안내

- 훈련생의 성명 및 자필 서명은 각각 기입합니다.
- 점수 : 100 = 선다형(30점) + 포트폴리오(70점)
- 능력단위 획득의 최소 기준은 60점 이상이며, 합계 60점 미만 시 해당 능력단위는 미획득(FAIL) 처리 됩니다.
- 능력단위 FAIL 시 1회에 한하여 재응시 할 수 있습니다.

※ 다음 사항을 확인하신 후 시험을 시작하시기 바랍니다.

- 본 평가지는 총 2페이지이며, 11문제(필기: 1번~10번, 실기:11번)로 구성되어 있습니다.
- 평가 문항별 배점이 다를 수 있습니다.
- 페이지와 문제수가 맞는지 확인하시기 바랍니다.

01. 다음 중 개발하고자 하는 소프트웨어의 사전 작업을 통하여 소프트웨어 개발을 쉽게 하도록 기본 틀을 만드는 것을 무엇이라고 하는가?

[3점]()

- ① 소프트웨어 형상관리
- ② 소프트웨어 아키텍처
- ③ 소프트웨어 모듈
- ④ 소프트웨어 개발틀

02. 다음 중 UI의 세 가지 분야가 아닌 것은 무엇인가? [3점]()

- ① 정보 제공과 기능 전달을 위한 물리적 제어 분야
- ② 콘텐츠의 상세적 표현과 전체적 구성에 관한 분야
- ③ 사용자의 경제적 보조를 위한 수단에 관한 분야
- ④ 사용자의 편의성에 맞춰 쉽고 간편하게 사용 가능하게 하는 기능적 분야

03. 다음 중 UI의 설계 원칙의 설명 중 틀린 것은 무엇인가? [3점]()

- ① 직관성 : 누구나 쉽게 이해하고 사용할 수 있어야 한다.
- ② 유효성 : 사용자의 목적을 정확하게 달성하여야 한다.
- ③ 학습성 : 누구나 쉽게 배우고 익힐 수 있어야 한다.

④ 유연성 : 사용자의 요구사항을 최소로 수용하며, 오류가 전혀 없어야 한다.

04. 다음 중 UI의 설계 지침의 설명 중 맞은 것은 무엇인가? [3점]()

- ① 사용자 중심 : 사용자가 이해하기 편하고 쉽게 사용할 수 있는 환경을 제공하며 실사용자에 대한 이해가 바탕이 되어야 한다.
- ② 일관성 : 버튼이나 조작 방법을 사용자가 기억하기 어렵더라도 인터페이스가 일관성이 있도록 설계해야한다.
- ③ 단순성 : 하나의 조작으로 단 하나의 기능만 작동하여 단순성을 높여 설계해야한다.
- ④ 결과 예측 가능 : 조작전에 그 기능에 대한 결과를 설명하도록 설계해야한다.

05. 다음 중 UI의 필요성에 대한 설명으로 바른 것은? [3점]()

- ① 구현하고자 하는 결과의 오류를 완전히 없애고 적은 노력으로 구현하는 결과를 얻을 수 있다.
- ② 막연한 작업 기능에 대해 구체적인 방법을 제시하여 준다.
- ③ 사용자의 편의성을 높임으로써 작업시간이 거의 안 걸리고 자동화해준다.
- ④ 정보 제공자와 공급자의 원활하고 쉬운 정보공유로 무료정보가 증대된다.

06. 다음 중 추후 구현될 시스템의 골격으로서, 사전에 시스템의 일부 또는 시스템의 기초 모형이될 것을 수행하는 과정을 무엇이라고 하는가? [3점]()

- ① 와이어프레이밍(wire framing)
- ② 디버깅(debugging)
- ③ 프로토타이핑(prototyping)

④ 프로그래밍(programming)

07. 다음중 UI 프로토타입의 장점이 아닌 것은 무엇인가? [3점]()

- ① 사용자 설득과 이해가 쉽다.
- ② 개발 시간이 감소한다.
- ③ 오류를 사전에 발견할 수 있다.
- ④ 정확한 문서 작업이 생략될 수 있다.

08. 다음 중 UI 프로토타입 작성 도구나 방법으로 거리가 먼 것은? [3점]()

- ① Adobe XD ② 파워포인트 ③ 워드 ④ HTML

09. 스토리보드는 디자이너와 개발자가 최종적으로 참고하는 산출 문서이다. 다음 중 스토리보드 작성시 작성항목이 아닌 것은? [3점]()

- ① 메뉴 구성도 만들기
- ② 데이터베이스 정의하기
- ③ 스타일 확정하기
- ④ 설계하기

10. 다음 중 모범적인 UI 시나리오 문서의 효과로 보기 어려운 것은 무엇인가? [3점]()

- ① 요구사항 오류가 감소한다.
- ② 의사소통 오류가 감소한다.
- ③ 개발 과정에서의 개발자의 작업양이 줄어든다.
- ④ 불필요한 기능을 최소화한다.

[11 문제 : 포트폴리오] (총 70점)

1. 문제 - 공통 프로젝트인 CGV PJ 사이트를 응용하여 새로운 주제의 사이트를 정한후 사이트의 구성 및 구조와 레이아웃을 분석하여 와이어프레이밍 작업을 하여 PDF문서로 작성하시오.

2. 요구사항

- 발사믹(balsamiq)툴을 활용하여 와이어프레임을 제작하시오.
- 학생공유 구글드라이브에 자기이름폴더에 넣을것
- 파일명은 [이름-화면 설계]으로 제출하시오.
ex) 홍길동-화면설계.pdf

3. 수행조건

** 모든 수행조건은 평정법에 따라 점수부여

** [평가항목 평정법 점수 부여 :

10점 만점 : 10점(매우우수), 8점(우수), 6점(보통), 4점(미흡), 2점(매우미흡)]

20점 만점 : 20점(매우우수), 17점(우수), 14점(보통), 11점(미흡), 8점(매우미흡)]

30점 만점 : 30점(매우우수), 25점(우수), 20점(보통), 10점(미흡), 5점(매우미흡)]

1) 요구사항을 5가지 이상 도출하였음. [10점]

2) 상단, 메인 및 하단으로 내용을 구분하였음[30점]

3) 구성의 일관성이 유지되어 있다. [20점]

4) 업로드한 와이어프레임은 예러 없이 잘 구현되고 있다. [5점]

5) 요구사항에 맞게 압축파일 제출이 잘 되었다. [5점]

※ 다음 사항을 확인하신 후 시험을 종료하시기 바랍니다.

○ 훈련생의 성명 및 자필 서명은 각각 기입하셨습니다?

○ 문제에 대한 답안을 모두 기입하셨습니다?

- 수고하셨습니다-