

# 2021학년도 세종대학교 편입학(일반/학사) 창의소프트학부 필답고사 주제문

- 창의소프트학부 디자인이노베이션 전공 -

[제시문]

“알고리즘”이란 문제를 풀어가는 과정을 표현한 것으로 문제해결 전체 과정을 파악하는데 도움을 주며, 문제를 얼마나 해결했고, 앞으로 얼마의 작업을 더 해야 하는지 등을 명확하게 알 수 있도록 돕는다.

“

[문제]

제시문에서 설명한 ‘알고리즘’을 독창적으로 해석하고 다음 주어진 단어 ‘가족’을 소재로 적절한 사물을 대입하여 연상되는 창의적 아이디어를 표현(글, 그림, 도형, 기호 등 이용)하여 표현하시오.

\*주의사항: 제시된 단어들을 하나의 맥락으로 연결할 수 있는 아이디어를 도출하여 주제를 설명할 것



세 종 대 학 교

## 2021학년도 세종대학교 창의소프트학부 편입학전형

### 필답고사 기출문제 해설

#### [창의소프트학부-디자인이노베이션 전공]

#### 문항 및 제시문

##### [제시문]

“**알고리즘**”이란 문제를 풀어가는 과정을 표현한 것으로 문제해결 전체 과정을 파악하는데 도움을 주며, 문제를 얼마나 해결했고, 앞으로 얼마의 작업을 더 해야 하는지 등을 명확하게 알 수 있도록 돕는다.

“

##### [문제]

제시문에서 설명한 ‘**알고리즘**’을 독창적으로 해석하고 다음 주어진 단어

‘**가족**’을 소재로 **적절한 사물**을 대입하여 연상되는 창의적 아이디어를 표현(글, 그림, 도형, 기호 등 이용)하여 표현하시오.

\*주의사항: 제시된 단어들을 하나의 맥락으로 연결할 수 있는 아이디어를 도출하여 주제를 설명할 것

#### 출제 의도

디자인, 인문사회영역의 화두와 정보과학기술 분야의 용어 등을 이해하고 일상생활을 통해 경험하는 유·무형적인 대상(사물, 개념)들과의 연결성을 찾아 새로운 개념이나 아이디어를 도출하는 능력을 평가하고자 한다.

자신이 도출한 개념의 논리성과 창의적 표현 및 전달 능력을 평가하고자 한다.

#### 채점 기준

- 제시어의 해석 및 이해도 평가
- 주어진 복수의 제시어를 결합한 연관성 도출 능력 평가
- 도출한 연관성에 근거한 논리성, 표현 주제의 창의적 해석능력, 아이디어/스토리의 참신성 평가
- 자신의 아이디어에 대한 효과적 표현과 전달력 평가

##### [탁월함]

아래 4가지의 경우를 모두 충족하는 경우

1. 본인이 선택한 개별 제시어에 대한 합당한 정의와 연관성의 논리가 분명하고 창의적인 경우
2. 도출한 연관성에 근거한 표현 주제에 대한 해석과 아이디어가 참신한 경우
3. 아이디어 전달의 명확성 및 표현의 효율성이 높은 경우
4. 제시어를 통해 추출한 개념과 사고의 폭이 넓고 독창성이 돋보이는 경우

#### [매우 우수]

아래 3가지의 경우를 모두 충족하는 경우

1. 본인이 선택한 개별 제시어에 대한 합당한 정의와 연관성의 논리가 분명하고 창의적인 경우
2. 도출한 연관성에 근거한 표현 주제에 대한 해석과 아이디어가 참신한 경우
3. 아이디어 전달의 명확성 및 표현의 효율성이 높은 경우

#### [우수]

위의 ‘매우 우수’에 비해 답변의 근거로 제시하는 내용이 논리성이나 설득력에서 다소 떨어지는 경우

#### [보통]

전달하는 내용이 단편적이거나 개연성이 많이 부족한 경우

#### [미흡]

문제를 제대로 이해하지 못하거나 답변이 주제를 많이 벗어난 경우

### 예시 답안

저는 문제를 풀어가는 과정인 알고리즘을 사회 문제해결을 위한 디자인 프로세스로 정의하고 ‘가족’이란 개념을 혈연관계 뿐만 아니라 사회 속에서 형성될 수 있는 새로운 관계로 보았습니다. 따라서, 현대 사회의 소외라는 문제를 해결하는 모바일 어플리케이션을 문제에서 요구한 적절한 사물로 선정했으며 어플리케이션 디자인 프로세스를 알고리즘으로 설정하여 설명하고자 합니다.

Stanford d-school이 제시한 디자인 프로세스는 공감 > 문제정의 > ideate > 프로토타이핑 > 테스트 5단계로 이루어집니다. 먼저, 저를 고시원에 거주하는 공시생으로 가정하여 공시생의 처지를 공감해 보았습니다. 공시생이 무엇이 가장 불편한지 고민해 보았고, 매번 외롭게 편의점 삼각김밥으로 끼니를 때우는 것이 가장 큰 Pain Point라고 정의했습니다. 따라서, 사용자가 조리과 식사를 해결할 수 있는 공유주방 연결 모바일 어플리케이션을 제안하고자 하며, 저렴한 재료 구매와 조리법 제시뿐만 아니라 사람들과 네트워킹도 가능하도록 아이디어를 더해 보았습니다.

크게 세 가지 구성으로 어플리케이션을 프로토타이핑했습니다. 첫 번째 카테고리는 자신의 취향 식사 선호 등 프로필 구성, 두 번째는 공유주방 유형 및 소개, 세 번째는 참여자 검색 및 친구 추천 기능입니다. 이러한 구성을 바탕으로 제가 해당 서비스에 가입하여 프로필을 작성하고,

식사 메뉴/재료/공유주방을 선택하며, 누군가와 함께 식사하고 싶을 때는 친구추천 기능을 사용하는 상황을 가상으로 테스트해보았습니다.

그 결과 어느 날 부대찌개가 먹고 싶었던 저는 같은 날 부대찌개가 먹고 싶었던 2명을 친구 추천을 받아 공동으로 재료를 저렴하게 구매한 뒤 약속된 시간과 장소에서 만나 함께 식사 준비하고 식사를 하면서 함께 밥을 먹는 식구(食具), 즉 새로운 가족을 만들 수 있었습니다.