

2021학년도 세종대학교 창의인재전형
전공적합성 발표 주제 채점기준표 (오전)
- 창의소프트학부 디자인이노베이션 전공 -

문항 및 제시문

[제시문]

“반향”이란 어떤 사건이나 현상 따위가 세상에 영향을 미치어 나타나는 반응을 말한다.

[문 제]

제시문에서 설명한 ‘반향’을 독창적으로 해석하고 다음 주어진 단어

‘신용, 곱팡이’를 소재로 적절한 사물을 대입하여 연상되는 창의적 아이디어를 표현(글, 그림, 도형, 기호 등 이용)하며 그 자료를 참조하여 면접 시 구술 발표하시오.

*주의사항 : 제시된 개념과 단어를 하나로 융합하거나 동일한 맥락으로 연결할 수 있는 아이디어를 도출하여 주제를 설명할 것

출제 의도

고등학교 교과에 등장하는 자연과학, 인문사회영역의 개념과 용어 등을 이해하고 일상 생활을 통해 경험하는 유·무형적인 대상(사물, 개념)들과의 연결성을 찾아 새로운 개념이나 아이디어를 도출하는 능력과 자신이 도출한 개념의 논리성과 창의적 표현 및 전달능력을 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]

매우 우수한 경우에 더하여, 제시어를 통해 추출한 개념과 사고의 폭이 넓고 독창성이 돋보이는 경우

[매우 우수]

아래 3가지의 경우를 모두 충족하는 경우

1. 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 우수에 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

곰팡이는 생태계 구성에 있어 분해자로서 사체나 배설물을 분해하여 환경으로 되돌려 보내는 역할을 합니다. 그리고 신용은 부채로 빌릴 수 있는 자금의 크기와 이를 충분히 갚을 의지와 능력을 말합니다. 따라서 저는 제시된 반향이란 개념을 곰팡이의 분해 특성, 신용의 의지/능력이란 개념을 소재로 활용하여 새로운 의미를 부여하고, 대입해야 할 사물로서 쓰레기 생분해 기기를 제안해 보았습니다.

이를 위해 소비를 통해 배출되는 모든 생활쓰레기를 각 개인이 스스로 처리해야 하는 가상세계를 설정했습니다. 이 곳에서는 개인의 신용도에 따라 생분해성이 반응하는 ‘곰팡이’ 라는 이름의 기기가 하나씩 주어지는데, 개인 쓰레기를 처리하려면 자신의 신용도를 높여야 하고, 이를 위해 해당 기기를 운동기구 삼아 의지와 능력을 배양해야 합니다. 이 세계에서는 이 과정을 ‘곰팡이 배양’ 이라고 칭합니다. 얼마나 오랜 시간동안 운동했느냐로 의지가 측정되고, 형성된 근력의 양으로 능력치가 측정됩니다. 여기서 측정된 값에 따라 신용도가 매겨지고, 이 신용도에 의해 기기의 생분해성이 올라가거나 내려가는 반응을 보이게 됩니다. 예를 들어 많은 이들이 합심하여 장시간 열심히 운동하면 전체적으로 신용도가 올라가고, 신용도에 따라 생분해성이 올라가는 연쇄 반응이 일어나 운동이란 단순한 행위가 세계 정화라는 큰 반향을 일으키게 되는 것입니다.

저는 이 가상세계의 쓰레기 정화 흐름도를 도표로 표현하여 반향이 일어나는 과정을 설명하고, 신용도를 측정하고 쓰레기를 생분해하는 ‘곰팡이’ 란 이름의 기기를 디자인해 보았습니다.

2021학년도 세종대학교 창의인재전형
전공적합성 발표 주제 채점기준표 (오후)
- 창의소프트학부 디자인이노베이션 전공 -

문항 및 제시문

[제시문]

“역치란 감각 세포에 반응을 일으킬 수 있는 최소의 자극의 세기를 말한다.”

[문 제]

제시문에서 설명한 ‘역치’를 독창적으로 해석하고 다음 주어진 단어
‘숲, 간섭’을 소재로 적절한 사물을 대입하여 연상되는 창의적 아이디어를
표현(글, 그림, 도형, 기호 등 이용)하며 그 자료를 참조하여 면접 시 구술
발표하시오.

* 주의사항: 제시된 개념과 단어를 하나로 융합하거나 동일한 맥락으로 연결할 수
있는 아이디어를 도출하여 주제를 설명할 것

출제 의도

고등학교 교과에 등장하는 수학, 생명과학, 물리학영역의 개념과 용어 등을 이해하고 일상
생활을 통해 경험하는 유·무형적인 대상(사물, 개념)들과의 연결성을 찾아 새로운
개념이나 아이디어를 도출하는 능력과 자신이 도출한 개념의 논리성과 창의적 표현 및
전달능력을 평가하고자 한다.

채점 기준

하위 문항	채점 기준	배점
	- 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] 매우 우수한 경우에 더하여, 제시어를 통해 추출한 개념과 사고의 폭이 넓고 독창성이 돋보이는 경우 [매우 우수] 아래 3가지의 경우를 모두 충족하는 경우 1.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 우수에 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

제시된 정의처럼 ‘역치’란 동물의 감각기관 또는 세포에 적용되는 개념으로서 눈에 띄는 변화의 반응을 유발하는 최소한의 자극입니다. 제시어인 ‘숲’에 가해지는 ‘역치’라는 상상을 통해서 식물군의 집합적 개념인 ‘숲’을 자극에 반응하는 하나의 생명체로 간주해 보면 어떨까 생각해 보았습니다. 늘 인간에 의해 훼손되어가기만 하는 ‘숲’에 건강한 성장 반응을 유발시키는 사랑과 보살핌의 자극을 ‘역치’라고 보았고 그 자극을 가하는 행위, 즉 파괴와 난개발의 나쁜 흐름을 끊고 개입하는 행위가 ‘간섭’이라고 생각하였습니다.

저는 이러한 상상을 시각화 할 수 있는 수단으로서 생명체 캐릭터 ‘숲’을 성장시키는 아동용 게임을 제안해 보았습니다. 숲이란 대부분의 사람들이 도시에 거주하는 현대인에게 있어서 쉽의 공간이며 다양한 동식물의 서식지입니다. 하지만 가꾸지 않으면 개발에 의해서 쉽게 파괴될 수 있으며 손상되고 복구가 힘들다는 점에서 아끼고 보듬어야 하는 생물처럼 곧 잘 비유됩니다. 게임에는 의인화된 ‘숲’인 ‘수피야’란 캐릭터가 등장하며 게임이 시작됩니다. 게임의 개요와 내용은 다음과 같습니다.

- 숲 = 캐릭터 수피야(의인화된 산 모양의 생명체)
- 역치 = 성장 유발의 자극치(관심+사랑에너지), 역성장 유발의 자극치(숲 파괴, 개발행위)
- 간섭 = 성장 유발을 위한 긍정적 자극만을 유발하는 플레이어의 개입

발표자료 러프 도안처럼 나무와 식물의 그래픽이 얹혀진 3개의 산봉우리가 있는 산 모양으로 의인화된 ‘숲’의 캐릭터 ‘수피야’가 등장합니다. 수피야의 주변과 머리위로는 건설장비와 오가는 사람들의 작은 캐릭터들이 날파리처럼 캐릭터 주변을 맴돌며 숲은 괴로운 표정을 짓습니다.

게임 플레이어는 유해요소 클릭을 통해 개발과 파괴의 일상의 흐름을 제거하는 방식을 취합니다. 그러한 점은 일정부분의 ‘관심+사랑에너지’ 포인트의 축척으로 그래프로 표현되고, 일정 목표치에 다다르면 수피야는 2배로 크기가 커지며 다양한 식생과 동식물이 그 주변에 그래픽으로 등장합니다. 이러한 방식으로 총 3단계의 성장이 가능합니다. 그때마다 다양한 동식물의 그래픽이 그 위에 추가로 등장하며 화려하게 성장하는 수피야의 행복한 모습이 그래픽으로 제시됩니다.

물론 개발과 파괴의 일상은 새로운 그래픽 요소로 재등장합니다. 파괴의 요소는 다시 ‘관심+사랑에너지’의 감소로 이어지고 일정부분의 파괴의 자극이 누적되면 다시 마이너스 성장을 유발하는 역치의 자극으로 작용하며 시작점으로 캐릭터는 되돌아가고 파괴행위를 방지할 경우 죽음을 유발하는 역치의 자극으로 작용하며 캐릭터 수피야는 죽고 게임은 종료됩니다.

이러한 식으로 캐릭터에 긍정과 부정의 변화를 이끌어내는 자극으로서의 ‘역치’의 개념과 보호하고 관리해야 하는 ‘숲’, 그리고 부정적 흐름을 끊는 긍정적 ‘간섭’을 게임의 형식을 통해 제안해 보았습니다.