은지영어 고2 모의고사 변형 26년10월36번

36-01

어법 판단 (밑줄형) · 객관식

다음 글의 밑줄 친 (a)~(e) 중, 어법상 틀린 것은?

A fundamental truth (a) that designers must accept in order to create more efficient products and experiences is the reality that we are not the user. We're much too close to (b) what we build to impartially see it and understand how users will engage with it. The best user interfaces are those that have been (c) molded by examinations of real users and their interactions with them. So how can designers mold their work to be more efficient? An incredibly efficient way is with usability testing. The goal of this method is to reveal problems in a design, (d) discovering existing possibilities, and learn more about the behaviors and preferences of users by (e) asking participants to engage in authentic activities.

① (a)
② (b)
③ (c)
④ (d)
⑤ (e)

36-02

어법 선택 (괄호형) · 객관식

(A), (B), (C)의 각 네모 안에서 어법에 맞는 표현으로 가장 적절한 것은?

A fundamental truth that designers must accept in order to create more efficient products and experiences is the reality (A) [that / what] we are not the user. We're much too close to what we build to impartially see it and understand how users will engage with it. The best user interfaces are those that have been (B) [molded / molding] by examinations of real users and their interactions with them. So how can designers mold their work to be more efficient? An incredibly efficient way (C) [is / are] with usability testing. The goal of this method is to reveal problems in a design, discover existing possibilities, and learn more about the behaviors and preferences of users.

① that - molding - is
② what - molded - are
③ that - molding - are
④ what - molding - is
⑤ that - molded - is

36-03

어휘 적절성 (밑줄형) · 객관식

다음 글의 밑줄 친 부분 중, 문맥상 낱말의 쓰임이 적절하지 않은 것은?

A (a) fundamental truth that designers must accept in order to create more efficient products and experiences is the reality that we are not the user. We're much too close to what we build to (b) impartially see it and understand how users will engage with it. The best user interfaces are those that have been molded by examinations of real users and their interactions with them. So how can designers mold their work to be more efficient? An incredibly efficient way is with usability testing. The goal of this method is to (c) reveal problems in a design, discover existing possibilities, and learn more about the behaviors and preferences of users by asking participants to engage in (d) authentic activities. This technique is efficient for understanding how well a design will perform once it is in the hands of real users. Designers can use this method to improve their work through following (e) imitations based on the findings from typical users.

① (a)
② (b)
③ (c)
④ (d)
⑤ (e)

36-04

어휘 선택 (괄호형) · 객관식

(A), (B), (C)의 각 네모 안에서 문맥에 맞는 낱말로 가장 적절한 것은?

A fundamental truth that designers must (A) [accept / reject] in order to create more efficient products and experiences is the reality that we are not the user. We're much too close to what we build to (B) [impartially / subjectively] see it and understand how users will engage with it. The best user interfaces are those that have been molded by examinations of real users and their interactions with them. So how can designers mold their work to be more efficient? An incredibly efficient way is with usability testing. The goal of this method is to (C) [reveal / conceal] problems in a design, discover existing possibilities, and learn more about the behaviors and preferences of users.

① accept - subjectively - reveal
② reject - impartially - conceal
③ accept - subjectively - conceal
④ accept - impartially - reveal
⑤ reject - subjectively - reveal

36-05

빈칸 추론 (단어/구) · 객관식

다음 글의 빈칸에 들어갈 말로 가장 적절한 것은?

A fundamental truth that designers must accept in order to create more efficient products and experiences is the reality that _____. We're much too close to what we build to impartially see it and understand how users will engage with it. The best user interfaces are those that have been molded by examinations of real users and their interactions with them. So how can designers mold their work to be more efficient? An incredibly efficient way is with usability testing. The goal of this method is to reveal problems in a design, discover existing possibilities, and learn more about the behaviors and preferences of users by asking participants to engage in authentic activities.

① testing is a secondary process in design
② we are not the user
③ products must be visually appealing first
④ designers should trust their own intuition
⑤ users always know what they want

36-06

빈칸 추론 (절/표현) · 객관식

다음 글의 빈칸에 들어갈 말로 가장 적절한 것은?

A fundamental truth that designers must accept in order to create more efficient products and experiences is the reality that we are not the user. We're much too close to what we build to impartially see it and understand how users will engage with it. The best user interfaces are those that have been molded by examinations of real users and their interactions with them. So how can designers mold their work to be more efficient? An incredibly efficient way is with usability testing. The goal of this method is to _____ by asking participants to engage in authentic activities.

① identify design flaws and explore potential improvements
② ignore user preferences to maintain the original design vision
③ reduce production costs by simplifying the interaction process
④ replace real-world testing with advanced computer simulations
⑤ predict future market trends through statistical data analysis

36-07

순서 배열 · 객관식

주어진 글 다음에 이어질 글의 순서로 가장 적절한 것은?

> A fundamental truth that designers must accept in order to create more efficient products and experiences is the reality that we are not the user.

(A) This technique is efficient for understanding how well a design will perform once it is in the hands of real users. Designers can use this method to improve their work through following modifications based on the findings from typical users.

(B) An incredibly efficient way is with usability testing. The goal of this method is to reveal problems in a design, discover existing possibilities, and learn more about the behaviors and preferences of users by asking participants to engage in authentic activities.

(C) We're much too close to what we build to impartially see it and understand how users will engage with it. The best user interfaces are those that have been molded by examinations of real users and their interactions with them. So how can designers mold their work to be more efficient?

① (B) - (C) - (A)
② (A) - (C) - (B)
③ (C) - (B) - (A)
④ (C) - (A) - (B)
⑤ (B) - (A) - (C)

36-08

문장 삽입 · 객관식

글의 흐름으로 보아, 주어진 문장이 들어가기에 가장 적절한 곳은?

> The goal of this method is to reveal problems in a design, discover existing possibilities, and learn more about the behaviors and preferences of users by asking participants to engage in authentic activities.

A fundamental truth that designers must accept in order to create more efficient products and experiences is the reality that we are not the user. ① We're much too close to what we build to impartially see it and understand how users will engage with it. ② The best user interfaces are those that have been molded by examinations of real users and their interactions with them. So how can designers mold their work to be more efficient? ③ An incredibly efficient way is with usability testing. ④ This technique is efficient for understanding how well a design will perform once it is in the hands of real users. ⑤ Designers can use this method to improve their work through following modifications based on the findings from typical users.

36-09

내용 일치/불일치 · 객관식

다음 글의 내용과 일치하지 않는 것은?

A fundamental truth that designers must accept in order to create more efficient products and experiences is the reality that we are not the user. We're much too close to what we build to impartially see it and understand how users will engage with it. The best user interfaces are those that have been molded by examinations of real users and their interactions with them. So how can designers mold their work to be more efficient? An incredibly efficient way is with usability testing. The goal of this method is to reveal problems in a design, discover existing possibilities, and learn more about the behaviors and preferences of users by asking participants to engage in authentic activities. This technique is efficient for understanding how well a design will perform once it is in the hands of real users. Designers can use this method to improve their work through following modifications based on the findings from typical users.

① The primary purpose of usability testing is to confirm that the initial design is perfect without any flaws.
② Designers need to acknowledge that their perspective is different from that of the actual users.
③ Being too involved in the creation process can hinder a designer's ability to view the product objectively.
④ Usability testing involves observing participants as they perform realistic tasks with a design.
⑤ Designers can refine their products by applying changes based on feedback from representative users.

36-10

주제/제목/요지 · 객관식

다음 글의 주제로 가장 적절한 것은?

A fundamental truth that designers must accept in order to create more efficient products and experiences is the reality that we are not the user. We're much too close to what we build to impartially see it and understand how users will engage with it. The best user interfaces are those that have been molded by examinations of real users and their interactions with them. So how can designers mold their work to be more efficient? An incredibly efficient way is with usability testing. The goal of this method is to reveal problems in a design, discover existing possibilities, and learn more about the behaviors and preferences of users by asking participants to engage in authentic activities. This technique is efficient for understanding how well a design will perform once it is in the hands of real users. Designers can use this method to improve their work through following modifications based on the findings from typical users.

① The importance of aesthetic elements in modern user interface design
② Enhancing design effectiveness through usability testing with real users
③ The psychological reasons why designers become attached to their creations
④ Strategies for recruiting representative users for large-scale experiments
⑤ Limitations of traditional research methods in the digital product market

36-11

무관한 문장 · 객관식

다음 글에서 전체 흐름과 관계 없는 문장은?

A fundamental truth that designers must accept in order to create more efficient products and experiences is the reality that we are not the user. ① We're much too close to what we build to impartially see it and understand how users will engage with it. ② The best user interfaces are those that have been molded by examinations of real users and their interactions with them. ③ Marketing strategies often focus on the psychological triggers that lead to impulsive buying behaviors in various consumers. ④ An incredibly efficient way to bridge this gap is with usability testing, which reveals problems in a design and discovers existing possibilities. ⑤ Designers can use this method to improve their work through following modifications based on the findings from typical users.

36-12

요약문 완성 · 객관식

다음 글의 내용을 한 문장으로 요약하고자 한다. 빈칸 (A)와 (B)에 들어갈 말로 가장 적절한 것은?

A fundamental truth that designers must accept in order to create more efficient products and experiences is the reality that we are not the user. We're much too close to what we build to impartially see it and understand how users will engage with it. The best user interfaces are those that have been molded by examinations of real users and their interactions with them. So how can designers mold their work to be more efficient? An incredibly efficient way is with usability testing. The goal of this method is to reveal problems in a design, discover existing possibilities, and learn more about the behaviors and preferences of users by asking participants to engage in authentic activities. This technique is efficient for understanding how well a design will perform once it is in the hands of real users.

Since designers often have a _____(A)_____ view of their own work, they should employ _____(B)_____ to gain objective insights from actual users.

① professional - internal peer reviews
② critical - statistical surveys
③ subjective - usability testing
④ comprehensive - creative brainstorming
⑤ detached - market trend analysis

36-13

보기 조합형 · 객관식

다음 글의 내용과 일치하지 않는 것만을 〈보기〉에서 있는 대로 고른 것은?

A fundamental truth that designers must accept in order to create more efficient products and experiences is the reality that we are not the user. We're much too close to what we build to impartially see it and understand how users will engage with it. The best user interfaces are those that have been molded by examinations of real users and their interactions with them. So how can designers mold their work to be more efficient? An incredibly efficient way is with usability testing. The goal of this method is to reveal problems in a design, discover existing possibilities, and learn more about the behaviors and preferences of users by asking participants to engage in authentic activities. This technique is efficient for understanding how well a design will perform once it is in the hands of real users. Designers can use this method to improve their work through following modifications based on the findings from typical users.

보기

ⓐ Designers must realize that they do not represent the actual users of their products.

ⓑ Proximity to one's own creation makes it easier to evaluate its usability objectively.

ⓒ Usability testing is a method used to identify flaws and opportunities in a design.

ⓓ Participants in usability testing are asked to perform tasks that are not related to real-life situations.

ⓔ The most effective user interfaces are developed through observing how real people use them.

ⓕ Usability testing is primarily used to predict the financial success of a product in the market.

ⓖ Designers can refine their work by making changes based on data from representative users.

① ⓑ, ⓓ, ⓔ, ⓖ
② ⓐ, ⓑ, ⓓ, ⓕ
③ ⓒ, ⓔ, ⓖ
④ ⓐ, ⓒ, ⓔ
⑤ ⓑ, ⓓ, ⓕ

36-14

어법 조합형 · 객관식

다음 밑줄 친 ⓐ~ⓕ 중, 어법상 옳은 것만을 있는 대로 고른 것은?

A fundamental truth that designers must accept in order to create more efficient products and experiences ⓐ is the reality that we are not the user. We're much too close to what we build ⓑ impartially seeing it and understand how users will engage with it. The best user interfaces are those that have been ⓒ molded by examinations of real users and their interactions with them. So how can designers mold their work to be more efficient? An incredibly efficient way is with usability testing. The goal of this method is to ⓓ reveal problems in a design, discover existing possibilities, and learn more about the behaviors and preferences of users by ⓔ asked participants to engage in authentic activities. This technique is efficient for understanding how well a design will perform once it is in the hands of ⓕ typical users.

① ⓒ, ⓔ, ⓕ
② ⓑ, ⓓ, ⓔ
③ ⓐ, ⓑ, ⓓ, ⓔ, ⓕ
④ ⓐ, ⓑ, ⓒ
⑤ ⓐ, ⓒ, ⓓ, ⓕ

36-15

어휘 조합형 · 객관식

다음 밑줄 친 부분 중 문맥상 낱말의 쓰임이 적절하지 않은 것끼리만 짝지은 것은?

A ⓐ fundamental truth that designers must accept in order to create more efficient products and experiences is the reality that we are not the user. We're much too close to what we build to ⓑ subjectively see it and understand how users will engage with it. The best user interfaces are those that have been ⓒ molded by examinations of real users and their interactions with them. So how can designers mold their work to be more efficient? An incredibly efficient way is with usability testing. The goal of this method is to ⓓ conceal problems in a design, discover existing possibilities, and learn more about the behaviors and preferences of users by asking participants to engage in ⓔ authentic activities. This technique is efficient for understanding how well a design will perform once it is in the hands of real users. Designers can use this method to improve their work through following ⓕ imitations based on the findings from typical users.

① ⓒ, ⓔ
② ⓐ, ⓒ
③ ⓐ, ⓑ, ⓓ, ⓕ
④ ⓑ, ⓓ, ⓕ
⑤ ⓑ, ⓓ

36-16

어법 고쳐쓰기 · 서술형

다음 글에서 어법상 틀린 곳을 2곳 찾아 바르게 고쳐 쓰시오.

A fundamental truth that designers must accept in order to create more efficient products and experiences is the reality which we are not the user. We're much too close to what we build to impartially see it and understand how users will engage with it. The best user interfaces are those that have been molded by examinations of real users and their interactions with them. So how can designers mold their work to be more efficient? An incredibly efficient way is with usability testing. The goal of this method is to reveal problems in a design, discover existing possibilities, and learn more about the behaviors and preferences of users by asking participants engage in authentic activities.

36-17

본문 빈칸 완성 · 서술형

다음 글의 내용에 맞게 빈칸에 알맞은 단어를 쓰시오.

A fundamental truth that designers must accept in order to create more efficient products and experiences is the reality that we are not the user. We're much too close to what we build to (1)_____ see it and understand how users will engage with it. The best user interfaces are those that have been molded by examinations of real users and their interactions with them. So how can designers mold their work to be more efficient? An incredibly efficient way is with (2)_____ testing. The goal of this method is to reveal problems in a design, discover existing possibilities, and learn more about the behaviors and preferences of users.

36-18

조건 영작 · 서술형

다음 우리말을 [조건]에 맞게 영작하시오.

최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰에 의해 형성된 것들이다.

[조건] 관계대명사 those that을 사용할 것
[조건] 과거분사 molded를 사용할 것
[조건] 15단어 이내로 쓸 것

36-19

주제 영작 · 서술형

다음 글의 주제를 영작하고자 할 때, 주어진 단어를 활용하여 영작하시오.

A fundamental truth that designers must accept in order to create more efficient products and experiences is the reality that we are not the user. We're much too close to what we build to impartially see it and understand how users will engage with it. The best user interfaces are those that have been molded by examinations of real users and their interactions with them. So how can designers mold their work to be more efficient? An incredibly efficient way is with usability testing. The goal of this method is to reveal problems in a design, discover existing possibilities, and learn more about the behaviors and preferences of users by asking participants to engage in authentic activities.

improve / effectiveness / design / through / test / user

36-20

요약 서술형 · 서술형

다음 글의 내용을 한 문장으로 요약하고자 한다. 빈칸에 들어갈 알맞은 단어를 글에서 찾아 쓰시오. (어형 변화 가능)

A fundamental truth that designers must accept in order to create more efficient products and experiences is the reality that we are not the user. We're much too close to what we build to impartially see it and understand how users will engage with it. The best user interfaces are those that have been molded by examinations of real users and their interactions with them. So how can designers mold their work to be more efficient? An incredibly efficient way is with usability testing. The goal of this method is to reveal problems in a design, discover existing possibilities, and learn more about the behaviors and preferences of users by asking participants to engage in authentic activities. This technique is efficient for understanding how well a design will perform once it is in the hands of real users. Designers can use this method to improve their work through following modifications based on the findings from typical users.

Accepting the (1)_____ that they are not the user, designers can make their work more (2)_____ by testing it with real users.

은지영어 고2 모의고사 변형 26년10월36번 · 정답 및 해설

빠른 정답 01 ④ 02 ⑤ 03 ⑤ 04 ④ 05 ② 06 ① 07 ③ 08 ④ 09 ① 10 ② 11 ③ 12 ③ 13 ⑤ 14 ⑤ 15 ④ 16 서술 17 서술 18 서술 19 서술 20 서술

36-01 어법 판단 (밑줄형) (객관식)

정답: ④ (d) discovering → discover

[정답 해설]
정답은 ④이다. (d)가 포함된 문장은 'to reveal..., discover..., and learn...'으로 이어지는 병렬 구조를 이루어야 한다. to부정사에 걸리는 동사원형들이 나열되고 있으므로 discovering을 discover로 고쳐야 한다. (a)는 designers must accept의 목적어 역할을 하는 관계대명사 that으로 적절하다. (b)는 전치사 to의 목적어 역할을 하는 명사절을 이끄는 관계대명사 what으로, 뒤에 목적어가 빠진 불완전한 절이 오므로 적절하다. (c)는 '형성된'이라는 수동의 의미를 나타내는 과거분사로 적절하다. (e)는 전치사 by 뒤에 오는 동명사로 적절하다.

해석: 디자이너가 더 효율적인 제품과 경험을 만들기 위해 받아들여야 하는 근본적인 진실은 우리가 사용자가 아니라는 사실이다. 우리는 우리가 만드는 것에 너무 가까이 있어서 그것을 객관적으로 보고 사용자들이 그것과 어떻게 상호작용할지 이해하기 어렵다. 최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰과 그들과의 상호작용에 의해 형성된 것들이다. 그렇다면 디자이너는 어떻게 자신의 작업을 더 효율적으로 만들 수 있을까? 믿을 수 없을 정도로 효율적인 방법은 사용성 테스트이다. 이 방법의 목표는 참가자들에게 실제적인 활동에 참여하도록 요청함으로써 디자인의 문제를 드러내고, 기존의 가능성을 발견하며, 사용자의 행동과 선호도에 대해 더 많이 배우는 것이다.

36-02 어법 선택 (괄호형) (객관식)

정답: ⑤ (A) that (B) molded (C) is

[정답 해설]
정답은 ⑤이다. (A) 뒤에 완전한 절(we are not the user)이 오고 앞의 reality와 동격을 이루는 명사절 접속사 that이 적절하다. (B) 사용자 인터페이스는 관찰에 의해 '형성되는' 수동의 관계이므로 과거분사 molded가 적절하다. (C) 문장의 주어가 단수인 An incredibly efficient way이므로 단수 동사 is가 적절하다.

해석: 디자이너가 더 효율적인 제품과 경험을 만들기 위해 받아들여야 하는 근본적인 진실은 우리가 사용자가 아니라는 사실이다. 우리는 우리가 만드는 것에 너무 가까이 있어서 그것을 객관적으로 보고 사용자들이 그것과 어떻게 상호작용할지 이해하기 어렵다. 최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰과 그들과의 상호작용에 의해 형성된 것들이다. 그렇다면 디자이너는 어떻게 자신의 작업을 더 효율적으로 만들 수 있을까? 믿을 수 없을 정도로 효율적인 방법은 사용성 테스트이다. 이 방법의 목표는 디자인의 문제를 드러내고, 기존의 가능성을 발견하며, 사용자의 행동과 선호도에 대해 더 많이 배우는 것이다.

36-03 어휘 적절성 (밑줄형) (객관식)

정답: ⑤ (e) imitations → modifications

[정답 해설]
정답은 ⑤이다. (e) 문맥상 디자이너들은 전형적인 사용자들로부터 얻은 발견을 바탕으로 '수정(modifications)'이나 '개선'을 통해 작업을 향상시킨다는 내용이 와야 한다. '모방'을 뜻하는 imitations는 문맥상 어색하다. (a) 근본적인(fundamental), (b) 객관적으로/공정하게(impartially), (c) 드러내다(reveal), (d) 실제적인/진본의(authentic)는 모두 문맥상 적절하다.

해석: 디자이너가 더 효율적인 제품과 경험을 만들기 위해 받아들여야 하는 근본적인 진실은 우리가 사용자가 아니라는 사실이다. 우리는 우리가 만드는 것에 너무 가까이 있어서 그것을 객관적으로 보고 사용자들이 그것과 어떻게 상호작용할지 이해하기 어렵다. 최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰과 그들과의 상호작용에 의해 형성된 것들이다. 그렇다면 디자이너는 어떻게 자신의 작업을 더 효율적으로 만들 수 있을까? 믿을 수 없을 정도로 효율적인 방법은 사용성 테스트이다. 이 방법의 목표는 참가자들에게 실제적인 활동에 참여하도록 요청함으로써 디자인의 문제를 드러내고, 기존의 가능성을 발견하며, 사용자의 행동과 선호도에 대해 더 많이 배우는 것이다. 이 기술은 디자인이 실제 사용자의 손에 들어갔을 때 얼마나 잘 작동할지 이해하는 데 효율적이다. 디자이너는 전형적인 사용자로부터 얻은 발견을 바탕으로 이어지는 수정을 통해 자신의 작업을 개선하기 위해 이 방법을 사용할 수 있다.

36-04 어휘 선택 (괄호형) (객관식)

정답: ④ (A) accept (B) impartially (C) reveal

[정답 해설]
정답은 ④이다. (A) 효율적인 제품을 만들기 위해서는 우리가 사용자가 아니라는 사실을 '받아들여야(accept)' 한다. (B) 자신이 만든 것에 너무 가깝기 때문에 '객관적으로(impartially)' 보기 어렵다는 내용이 적절하다. subjectively는 '주관적으로'라는 뜻으로 반대 의미다. (C) 사용성 테스트의 목적은 디자인의 문제를 '드러내는(reveal)' 것이지 '숨기는(conceal)' 것이 아니다.

해석: 디자이너가 더 효율적인 제품과 경험을 만들기 위해 받아들여야 하는 근본적인 진실은 우리가 사용자가 아니라는 사실이다. 우리는 우리가 만드는 것에 너무 가까이 있어서 그것을 객관적으로 보고 사용자들이 그것과 어떻게 상호작용할지 이해하기 어렵다. 최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰과 그들과의 상호작용에 의해 형성된 것들이다. 그렇다면 디자이너는 어떻게 자신의 작업을 더 효율적으로 만들 수 있을까? 믿을 수 없을 정도로 효율적인 방법은 사용성 테스트이다. 이 방법의 목표는

디자인의 문제를 드러내고, 기존의 가능성을 발견하며, 사용자의 행동과 선호도에 대해 더 많이 배우는 것이다.

36-05 빈칸 추론 (단어/구) (객관식)

정답: ② we are not the user

[정답 해설]
정답은 ②이다. 지문의 첫 문장에서 디자이너가 받아들여야 할 진실로 언급되었으며, 이어지는 문장에서 우리가 만든 것에 너무 가까워 객관적으로 보기 어렵다는 설명이 이를 뒷받침한다. 따라서 '우리가 사용자가 아니다'라는 내용이 빈칸에 가장 적절하다.

해석: 디자이너가 더 효율적인 제품과 경험을 만들기 위해 받아들여야 하는 근본적인 진실은 우리가 사용자가 아니라는 사실이다. 우리는 우리가 만드는 것에 너무 가까이 있어서 그것을 객관적으로 보고 사용자들이 그것과 어떻게 상호작용할지 이해하기 어렵다. 최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰과 그들과의 상호작용에 의해 형성된 것들이다. 그렇다면 디자이너는 어떻게 자신의 작업을 더 효율적으로 만들 수 있을까? 믿을 수 없을 정도로 효율적인 방법은 사용성 테스트이다. 이 방법의 목표는 참가자들에게 실제적인 활동에 참여하도록 요청함으로써 디자인의 문제를 드러내고, 기존의 가능성을 발견하며, 사용자의 행동과 선호도에 대해 더 많이 배우는 것이다.

36-06 빈칸 추론 (절/표현) (객관식)

정답: ① identify design flaws and explore potential improvements

[정답 해설]
정답은 ①이다. 빈칸 뒤의 'asking participants to engage in authentic activities'는 사용성 테스트의 구체적인 방법이며, 이 테스트의 목적은 지문에서 'reveal problems(결함 식별)'와 'discover existing possibilities(잠재적 개선 탐색)'로 설명되어 있다. 따라서 ①번이 지문의 핵심 내용을 가장 잘 요약한 표현이다.

해석: 디자이너가 더 효율적인 제품과 경험을 만들기 위해 받아들여야 하는 근본적인 진실은 우리가 사용자가 아니라는 사실이다. 우리는 우리가 만드는 것에 너무 가까이 있어서 그것을 객관적으로 보고 사용자들이 그것과 어떻게 상호작용할지 이해하기 어렵다. 최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰과 그들과의 상호작용에 의해 형성된 것들이다. 그렇다면 디자이너는 어떻게 자신의 작업을 더 효율적으로 만들 수 있을까? 믿을 수 없을 정도로 효율적인 방법은 사용성 테스트이다. 이 방법의 목표는 참가자들에게 실제적인 활동에 참여하도록 요청함으로써 디자인의 결함을 식별하고 잠재적인 개선 사항을 탐색하는 것이다.

36-07 순서 배열 (객관식)

정답: ③ (C) – (B) – (A)

[정답 해설]
정답은 ③이다. 주어진 글에서 '우리는 사용자가 아니다'라는 진실을 제시한 후, (C)에서 왜 우리가 사용자가 될 수 없는지(자신이 만든 것에 너무 가깝기 때문) 설명하고, 어떻게 효율적으로 만들 수 있을지 질문을 던진다. (B)에서 그 질문에 대한 답으로 '사용성 테스트'라는 구체적인 방법을 제시하고 그 목표를 설명한다. 마지막으로 (A)에서 '이 기술(This technique)'이 실제 사용자에게 어떻게 도움이 되는지 마무리하며 글을 맺는 것이 가장 논리적이다.

해석: (주어진 글) 디자이너가 더 효율적인 제품과 경험을 만들기 위해 받아들여야 하는 근본적인 진실은 우리가 사용자가 아니라는 사실이다. (C) 우리는 우리가 만드는 것에 너무 가까이 있어서 그것을 객관적으로 보고 사용자들이 그것과 어떻게 상호작용할지 이해하기 어렵다. 최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰과 그들과의 상호작용에 의해 형성된 것들이다. 그렇다면 디자이너는 어떻게 자신의 작업을 더 효율적으로 만들 수 있을까? (B) 믿을 수 없을 정도로 효율적인 방법은 사용성 테스트이다. 이 방법의 목표는 참가자들에게 실제적인 활동에 참여하도록 요청함으로써 디자인의 문제를 드러내고, 기존의 가능성을 발견하며, 사용자의 행동과 선호도에 대해 더 많이 배우는 것이다. (A) 이 기술은 디자인이 실제 사용자의 손에 들어갔을 때 얼마나 잘 작동할지 이해하는 데 효율적이다. 디자이너는 전형적인 사용자로부터 얻은 발견을 바탕으로 이어지는 수정을 통해 자신의 작업을 개선하기 위해 이 방법을 사용할 수 있다.

36-08 문장 삽입 (객관식)

정답: ④

[정답 해설]
정답은 ④이다. 주어진 문장은 '이 방법(this method)'의 목표에 대해 설명하고 있다. ③번 문장에서 '사용성 테스트(usability testing)'라는 구체적인 방법이 처음 언급되었으므로, 그 뒤인 ④번 자리에 위치하여 해당 방법의 목표를 부연 설명하는 것이 적절하다. 또한 ④번 뒤의 'This technique'은 주어진 문장에서 설명한 사용성 테스트의 구체적인 활동을 가리키며 자연스럽게 이어진다.

해석: 디자이너가 더 효율적인 제품과 경험을 만들기 위해 받아들여야 하는 근본적인 진실은 우리가 사용자가 아니라는 사실이다. 우리는 우리가 만드는 것에 너무 가까이 있어서 그것을 객관적으로 보고 사용자들이 그것과 어떻게 상호작용할지 이해하기 어렵다. 최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰과 그들과의 상호작용에 의해 형성된 것들이다. 그렇다면 디자이너는 어떻게 자신의 작업을 더 효율적으로 만들 수 있을까? 믿을 수 없을 정도로 효율적인 방법은 사용성 테스트이다. (주어진 문장) 이 방법의 목표는 참가자들에게 실제적인 활동에 참여하도록 요청함으로써 디자인의 문제를 드러내고, 기존의 가능성을 발견하며, 사용자의 행동과 선호도에 대해 더 많이 배우는 것이다. 이 기술은 디자인이 실제 사용자의 손에 들어갔을 때 얼마나 잘 작동할지 이해하는 데 효율적이다. 디자이너는 전형적인 사용자로부터 얻은 발견을 바탕으로 이어지는 수정을 통해 자신의 작업을 개선하기 위해 이 방법을 사용할 수 있다.

36-09 내용 일치/불일치 (객관식)

정답: ① The primary purpose of usability testing is to confirm that the initial design is perfect without any flaws.

[정답 해설]
정답은 ①이다. 지문에 따르면 사용성 테스트의 목적은 디자인의 문제를 '드러내고(reveal problems)', 가능성을 발견하는 것이지, 초기 디자인이 완벽하다는 것을 확인하는 것이 아니다. ② 디자이너는 자신의 관점이 실제 사용자와 다르다는 것을 인정해야 한다(본문 첫 문장). ③ 창작 과정에 너무 깊이 관여하면 객관적으로 보는 능력을 방해할 수 있다(본문 두 번째 문장). ④ 사용성 테스트는 참가자들이 실제적인 과업을 수행하는 것을 관찰하는 것을 포함한다(본문 여섯 번째 문장). ⑤ 디자이너는 대표적인 사용자의 피드백을 바탕으로 변화를 적용하여 제품을 개선할 수 있다(마지막 문장).

해석: 디자이너가 더 효율적인 제품과 경험을 만들기 위해 받아들여야 하는 근본적인 진실은 우리가 사용자가 아니라는 사실이다. 우리는 우리가 만드는 것에 너무 가까이 있어서 그것을 객관적으로 보고 사용자들이 그것과 어떻게 상호작용할지 이해하기 어렵다. 최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰과 그들과의 상호작용에 의해 형성된 것들이다. 그렇다면 디자이너는 어떻게 자신의 작업을 더 효율적으로 만들 수 있을까? 믿을 수 없을 정도로 효율적인 방법은 사용성 테스트이다. 이 방법의 목표는 참가자들에게 실제적인 활동에 참여하도록 요청함으로써 디자인의 문제를 드러내고, 기존의 가능성을 발견하며, 사용자의 행동과 선호도에 대해 더 많이 배우는 것이다. 이 기술은 디자인이 실제 사용자의 손에 들어갔을 때 얼마나 잘 작동할지 이해하는 데 효율적이다. 디자이너는 전형적인 사용자로부터 얻은 발견을 바탕으로 이어지는 수정을 통해 자신의 작업을 개선하기 위해 이 방법을 사용할 수 있다.

36-10 주제/제목/요지 (객관식)

정답: ② Enhancing design effectiveness through usability testing with real users

[정답 해설]
정답은 ②이다. 이 글은 디자이너가 객관성을 유지하기 어렵다는 점을 지적하며, 실제 사용자를 대상으로 한 사용성 테스트를 통해 디자인의 효율성을 높일 수 있다는 내용을 다루고 있다. 따라서 '실제 사용자와의 사용성 테스트를 통한 디자인 효율성 향상'이 주제로 가장 적절하다.

해석: 디자이너가 더 효율적인 제품과 경험을 만들기 위해 받아들여야 하는 근본적인 진실은 우리가 사용자가 아니라는 사실이다. 우리는 우리가 만드는 것에 너무 가까이 있어서 그것을 객관적으로 보고 사용자들이 그것과 어떻게 상호작용할지 이해하기 어렵다. 최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰과 그들과의 상호작용에 의해 형성된 것들이다. 그렇다면 디자이너는 어떻게 자신의 작업을 더 효율적으로 만들 수 있을까? 믿을 수 없을 정도로 효율적인 방법은 사용성 테스트이다. 이 방법의 목표는 참가자들에게 실제적인 활동에 참여하도록 요청함으로써 디자인의 문제를 드러내고, 기존의 가능성을 발견하며, 사용자의 행동과 선호도에 대해 더 많이 배우는 것이다. 이 기술은 디자인이 실제 사용자의 손에 들어갔을 때 얼마나 잘 작동할지 이해하는 데 효율적이다. 디자이너는 전형적인 사용자로부터 얻은 발견을 바탕으로 이어지는 수정을 통해 자신의 작업을 개선하기 위해 이 방법을 사용할 수 있다.

36-11 무관한 문장 (객관식)

정답: ③

[정답 해설]
정답은 ③이다. 이 글은 디자이너가 사용자의 관점을 이해하기 위해 사용성 테스트를 활용해야 한다는 내용이다. ③번 문장은 마케팅 전략이 소비자의 충동 구매를 유도하는 심리적 트리거에 초점을 맞춘다는 내용으로, 디자인의 객관성 확보 및 사용성 테스트라는 전체 흐름에서 벗어난다.

해석: 디자이너가 더 효율적인 제품과 경험을 만들기 위해 받아들여야 하는 근본적인 진실은 우리가 사용자가 아니라는 사실이다. ① 우리는 우리가 만드는 것에 너무 가까이 있어서 그것을 객관적으로 보고 사용자들이 그것과 어떻게 상호작용할지 이해하기 어렵다. ② 최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰과 그들과의 상호작용에 의해 형성된 것들이다. ③ 마케팅 전략은 종종 다양한 소비자들의 충동적인 구매 행동으로 이어지는 심리적 트리거에 초점을 맞춘다. ④ 이러한 격차를 줄이는 믿을 수 없을 정도로 효율적인 방법은 사용성 테스트이며, 이는 디자인의 문제를 드러내고 기존의 가능성을 발견한다. ⑤ 디자이너는 전형적인 사용자로부터 얻은 발견을 바탕으로 이어지는 수정을 통해 자신의 작업을 개선하기 위해 이 방법을 사용할 수 있다.

36-12 요약문 완성 (객관식)

정답: ③ (A) subjective (B) usability testing

[정답 해설]
정답은 ③이다. 디자이너는 자신이 만든 것에 너무 가깝기 때문에 객관적으로 보기 어렵다는 것은 '주관적인(subjective)' 관점을 갖게 된다는 의미이다. 이를 해결하기 위해 실제 사용자로부터 객관적인 통찰을 얻기 위해 '사용성 테스트(usability testing)'를 활용해야 한다고 설명하고 있다.

해석: 디자이너가 더 효율적인 제품과 경험을 만들기 위해 받아들여야 하는 근본적인 진실은 우리가 사용자가 아니라는 사실이다. 우리는 우리가 만드는 것에 너무 가까이 있어서 그것을 객관적으로 보고 사용자들이 그것과 어떻게 상호작용할지 이해하기 어렵다. 최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰과 그들과의 상호작용에 의해 형성된 것들이다. 그렇다면 디자이너는 어떻게 자신의 작업을 더 효율적으로 만들 수 있을까? 믿을 수 없을 정도로 효율적인 방법은 사용성 테스트이다. 이 방법의 목표는 참가자들에게 실제적인 활동에 참여하도록 요청함으로써 디자인의 문제를 드러내고, 기존의 가능성을 발견하며, 사용자의 행동과 선호도에 대해 더 많이 배우는 것이다. 이 기술은 디자인이 실제 사용자의 손에 들어갔을 때 얼마나 잘 작동할지 이해하는 데 효율적이다. 디자이너는 전형적인 사용자로부터 얻은 발견을 바탕으로 이어지는 수정을 통해 자신의 작업을 개선하기 위해 이 방법을 사용할 수 있다.

36-13 보기 조합형 (객관식)

정답: ⑤ ⓑ, ⓓ, ⓕ가 일치하지 않음

[정답 해설]
정답은 ⑤이다. ⓑ 자신의 창작물에 가까이 있는 것은 객관적인 평가를 '어렵게' 만든다고 했으므로 틀렸다. ⓓ 사용성 테스트는 '실제적인(authentic)' 활동에 참여하도록 요청하므로 틀렸다. ⓕ 사용성 테스트의 주된 목적은 디자인의 문제 발견과 사용자 행동 이해이지, 시장에서의 재정적 성공 예측이 아니므로 틀렸다. ⓐ, ⓒ, ⓔ, ⓖ는 본문의 내용과 일치한다.

해석: 디자이너가 더 효율적인 제품과 경험을 만들기 위해 받아들여야 하는 근본적인 진실은 우리가 사용자가 아니라는 사실이다. 우리는 우리가 만드는 것에 너무 가까이 있어서 그것을 객관적으로 보고 사용자들이 그것과 어떻게 상호작용할지 이해하기 어렵다. 최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰과 그들과의 상호작용에 의해 형성된 것들이다. 그렇다면 디자이너는 어떻게 자신의 작업을 더 효율적으로 만들 수 있을까? 믿을 수 없을 정도로 효율적인 방법은 사용성 테스트이다. 이 방법의 목표는 참가자들에게 실제적인 활동에 참여하도록 요청함으로써 디자인의 문제를 드러내고, 기존의 가능성을 발견하며, 사용자의 행동과 선호도에 대해 더 많이 배우는 것이다. 이 기술은 디자인이 실제 사용자의 손에 들어갔을 때 얼마나 잘 작동할지 이해하는 데 효율적이다. 디자이너는 전형적인 사용자로부터 얻은 발견을 바탕으로 이어지는 수정을 통해 자신의 작업을 개선하기 위해 이 방법을 사용할 수 있다.

36-14 어법 조합형 (객관식)

정답: ⑤ ⓐ, ⓒ, ⓓ, ⓕ가 어법상 옳음

[정답 해설]
정답은 ⑤이다. ⓐ 주어인 A fundamental truth에 호응하는 단수 동사 is는 옳다. ⓒ 수동태(have been molded) 구문에서 과거분사 molded는 옳다. ⓓ to부정사(to reveal)의 동사원형으로 옳다. ⓕ 명사 users를 수식하는 형용사 typical은 옳다. ⓑ 'too ~ to' 구문이므로 impartially seeing을 to impartially see로 고쳐야 한다. ⓔ 전치사 by 뒤에서 목적어(participants)를 취하며 '요청함으로써'라는 능동의 의미를 나타내야 하므로 asking으로 고쳐야 한다.

해석: 디자이너가 더 효율적인 제품과 경험을 만들기 위해 받아들여야 하는 근본적인 진실은 우리가 사용자가 아니라는 사실이다. 우리는 우리가 만드는 것에 너무 가까이 있어서 그것을 객관적으로 보고 사용자들이 그것과 어떻게 상호작용할지 이해하기 어렵다. 최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰과 그들과의 상호작용에 의해 형성된 것들이다. 그렇다면 디자이너는 어떻게 자신의 작업을 더 효율적으로 만들 수 있을까? 믿을 수 없을 정도로 효율적인 방법은 사용성 테스트이다. 이 방법의 목표는 참가자들에게 실제적인 활동에 참여하도록 요청함으로써 디자인의 문제를 드러내고, 기존의 가능성을 발견하며, 사용자의 행동과 선호도에 대해 더 많이 배우는 것이다. 이 기술은 디자인이 실제 사용자의 손에 들어갔을 때 얼마나 잘 작동할지 이해하는 데 효율적이다. 디자이너는 전형적인 사용자로부터 얻은 발견을 바탕으로 이어지는 수정을 통해 자신의 작업을 개선하기 위해 이 방법을 사용할 수 있다.

36-15 어휘 조합형 (객관식)

정답: ④ ⓑ, ⓓ, ⓕ가 문맥상 부적절

[정답 해설]
정답은 ④이다. ⓑ 자신이 만든 것에 너무 가깝기 때문에 '객관적으로' 보기 어렵다는 맥락이므로 subjectively(주관적으로)는 부적절하며 impartially(객관적으로)가 적절하다. ⓓ 사용성 테스트의 목적은 문제를 '드러내는' 것이므로 conceal(숨기다)은 부적절하며 reveal(드러내다)이 적절하다. ⓕ 사용자로부터 얻은 발견을 바탕으로 '수정'을 한다는 맥락이므로 imitations(모방)는 부적절하며 modifications(수정)가 적절하다. ⓐ 근본적인, ⓒ 형성된, ⓔ 실제적인은 문맥상 적절하다.

해석: 디자이너가 더 효율적인 제품과 경험을 만들기 위해 받아들여야 하는 근본적인 진실은 우리가 사용자가 아니라는 사실이다. 우리는 우리가 만드는 것에 너무 가까이 있어서 그것을 객관적으로 보고 사용자들이 그것과 어떻게 상호작용할지 이해하기 어렵다. 최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰과 그들과의 상호작용에 의해 형성된 것들이다. 그렇다면 디자이너는 어떻게 자신의 작업을 더 효율적으로 만들 수 있을까? 믿을 수 없을 정도로 효율적인 방법은 사용성 테스트이다. 이 방법의 목표는 참가자들에게 실제적인 활동에 참여하도록 요청함으로써 디자인의 문제를 드러내고, 기존의 가능성을 발견하며, 사용자의 행동과 선호도에 대해 더 많이 배우는 것이다. 이 기술은 디자인이 실제 사용자의 손에 들어갔을 때 얼마나 잘 작동할지 이해하는 데 효율적이다. 디자이너는 전형적인 사용자로부터 얻은 발견을 바탕으로 이어지는 수정을 통해 자신의 작업을 개선하기 위해 이 방법을 사용할 수 있다.

36-16 어법 고쳐쓰기 (서술형)

모범답안: 1. which → that
2. engage → to engage

[정답 해설]
1. 'the reality'와 뒤의 'we are not the user'는 동격 관계이다. 뒤의 문장이 완전하므로 관계대명사 which는 올 수 없으며, 동격의 접속사 that을 사용해야 한다.
2. 'ask + 목적어 + to-infinitive' 구문은 '목적어에게 ~하도록 요청하다'라는 의미를 가진다. 따라서 동사원형 engage는 to부정사 형태인 to engage로 고쳐야 한다.

해석: 디자이너가 더 효율적인 제품과 경험을 만들기 위해 받아들여야 하는 근본적인 진실은 우리가 사용자가 아니라는 사실이다. 우리는 우리가 만드는 것에 너무 가까이 있어서 그것을 객관적으로 보고 사용자들이 그것과 어떻게 상호작용할지 이해하기 어렵다. 최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰과 그들과의 상호작용에 의해 형성된 것들이다. 그렇다면 디자이너는 어떻게 자신의 작업을 더 효율적으로 만들 수 있을까? 믿을 수 없을 정도로 효율적인 방법은 사용성 테스트이다. 이 방법의 목표는 참가자들에게 실제적인 활동에 참여하도록 요청함으로써 디자인의 문제를 드러내고, 기존의 가능성을 발견하며, 사용자의 행동과 선호도에 대해 더 많이 배우는 것이다.

36-17 본문 빈칸 완성 (서술형)

모범답안: (1) impartially (2) usability

[정답 해설]
본문의 내용을 바탕으로 빈칸을 채우는 문제이다. (1) 디자이너는 자신이 만든 것에 너무 가깝기 때문에 '객관적으로(impartially)' 보기 어렵다는 맥락이 적절하다. (2) 디자이너가 효율성을 높이기 위해 사용하는 구체적인 방법은 '사용성(usability)' 테스트이다.

해석: 디자이너가 더 효율적인 제품과 경험을 만들기 위해 받아들여야 하는 근본적인 진실은 우리가 사용자가 아니라는 사실이다. 우리는 우리가 만드는 것에 너무 가까이 있어서 그것을 객관적으로 보고 사용자들이 그것과 어떻게 상호작용할지 이해하기 어렵다. 최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰과 그들과의 상호작용에 의해 형성된 것들이다. 그렇다면 디자이너는 어떻게 자신의 작업을 더 효율적으로 만들 수 있을까? 믿을 수 없을 정도로 효율적인 방법은 사용성 테스트이다. 이 방법의 목표는 디자인의 문제를 드러내고, 기존의 가능성을 발견하며, 사용자의 행동과 선호도에 대해 더 많이 배우는 것이다.

36-18 조건 영작 (서술형)

모범답안: The best user interfaces are those that have been molded by examinations of real users.

[정답 해설]
주어진 한국어 문장의 의미를 살려 영작해야 한다. '최고의 사용자 인터페이스는 ~이다'를 주어와 동사로 잡고, '~한 것들'을 those that으로 표현한다. '형성된'이라는 의미를 위해 수동태 현재완료 시제(have been molded)를 사용하며 조건에 제시된 molded를 포함한다. '관찰'은 본문의 examinations를 활용한다.

해석: 최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰에 의해 형성된 것들이다.

[전문 해석]
최고의 사용자 인터페이스는 실제 사용자에 대한 관찰에 의해 형성된 것들이다.

36-19 주제 영작 (서술형)

모범답안: Improving design effectiveness through usability testing with real users.

[정답 해설]
지문의 핵심은 실제 사용자를 대상으로 한 사용성 테스트를 통해 디자인의 효율성을 높이는 것이다. 주어진 단어들을 활용하여 '실제 사용자와의 사용성 테스트를 통한 디자인 효율성 향상'이라는 주제문을 작성한다. improve를 명사형인 Improving으로 변형하여 문장을 시작하는 것이 자연스럽다.

해석: 실제 사용자와의 사용성 테스트를 통한 디자인 효율성 향상.

36-20 요약 서술형 (서술형)

모범답안: (1) reality (truth 도 정답) (2) efficient

[정답 해설]
(1) 첫 문장 'A fundamental truth that designers must accept … is the reality that we are not the user'에서 디자이너가 받아들여야 할 것은 «우리가 사용자가 아니라는 사실(reality)»이다. 빈칸 뒤 that they are not the user 가 바로 이 동격절이므로 reality 가 들어간다. 같은 문장의 주어 A fundamental truth 도 같은 내용을 가리키므로 truth 도 정답으로 인정한다.
(2) 'So how can designers mold their work to be more efficient? An incredibly efficient way is with usability testing.'에서 실제 사용자를 대상으로 한 사용성 테스트가 작업을 «더 효율적으로» 만드는 방법이라고 했다. make their work more ___ 는 형용사 자리이므로 efficient 를 그대로 쓴다.
해석: 자신이 사용자가 아니라는 (1)사실을 받아들이면서, 디자이너는 실제 사용자로 테스트함으로써 작업을 더 (2)효율적으로 만들 수 있다.