

(디지털디자인)스마트기기 UX/UI 디자인(디지털 앱, 웹디자인)양성과정 학습자안내서

〈 훈련과정 국가직무능력표준 분류 〉

대분류	중분류	소분류	세분류
08. 문화·예술·디자인·방송	02. 디자인	01. 디자인	04. 디지털디자인(주)
08. 문화·예술·디자인·방송	02. 디자인	01. 디자인	06. 서비스경험디자인
08. 문화, 예술, 디자인, 방송	03. 문화콘텐츠	02. 문화콘텐츠제작	09. 스마트문화앱콘텐츠제작

아세아직업전문학교

훈련규정안내

수료	소정훈련일수의 80%이상 출석
이수	NCS실기 과목별 각 60점 이상
출결	<ul style="list-style-type: none"> * 훈련과정 시작과 종료 시에 지문인식기를 이용하여 출석체크를 해야 함. * <u>본인 부주의로 인해 입/퇴실 지문인식 하지 않을 시 출석 인정 불가</u> * <u>지각, 조퇴 또는 외출 3회 = 결석 1회</u> * <u>지각, 조퇴, 외출로 인하여 1일 소정훈련시간의 50% 미만을 수강하였을 경우 = 결석</u> * <u>결석 사유 발생 시, 결석사유 증빙자료 제출 필수 (미제출 시 결석처리 됨)</u> <u>결석일 다음날까지만 받음</u>
제적	<ul style="list-style-type: none"> * 단위기간 중 무단결석 일수가 단위기간 소정훈련일수의 50% 이상 * 총 결석일수가 전체 소정훈련일수의 20% 초과 * 부정한 방법으로 출석한 경우(대리출석 등)
훈련장려금	<ul style="list-style-type: none"> * 훈련장려금 지원 대상자 : 단위기간 출석률이 80% 이상인 국취 I 참가자 * 훈련장려금 미지급 경우 : 수강평 미입력 시, 마지막 단위기간의 훈련장려금 미지급 국가에서 구직 활동에 지원을 받고 있는 경우(중복지원X)
응급 및 재해재난 발생 시	<ul style="list-style-type: none"> * 단순 상처 등의 구급약은 교학처에 비치되어있음. * 응급상황 또는 재해재난 발생 시 교학처 또는 담당 교수에게 연락
건의·문의	<ul style="list-style-type: none"> * 훈련생 문자로 발송된 Url * 건의 : 행정실 벽면 건의함 또는 교학처 방문 * 행정 문의(교학처) : 02.928.1567 또는 교학처 방문
기타	창업한 훈련생은 창업 후 사업자등록증 제출

국가직무능력표준(NCS)안내

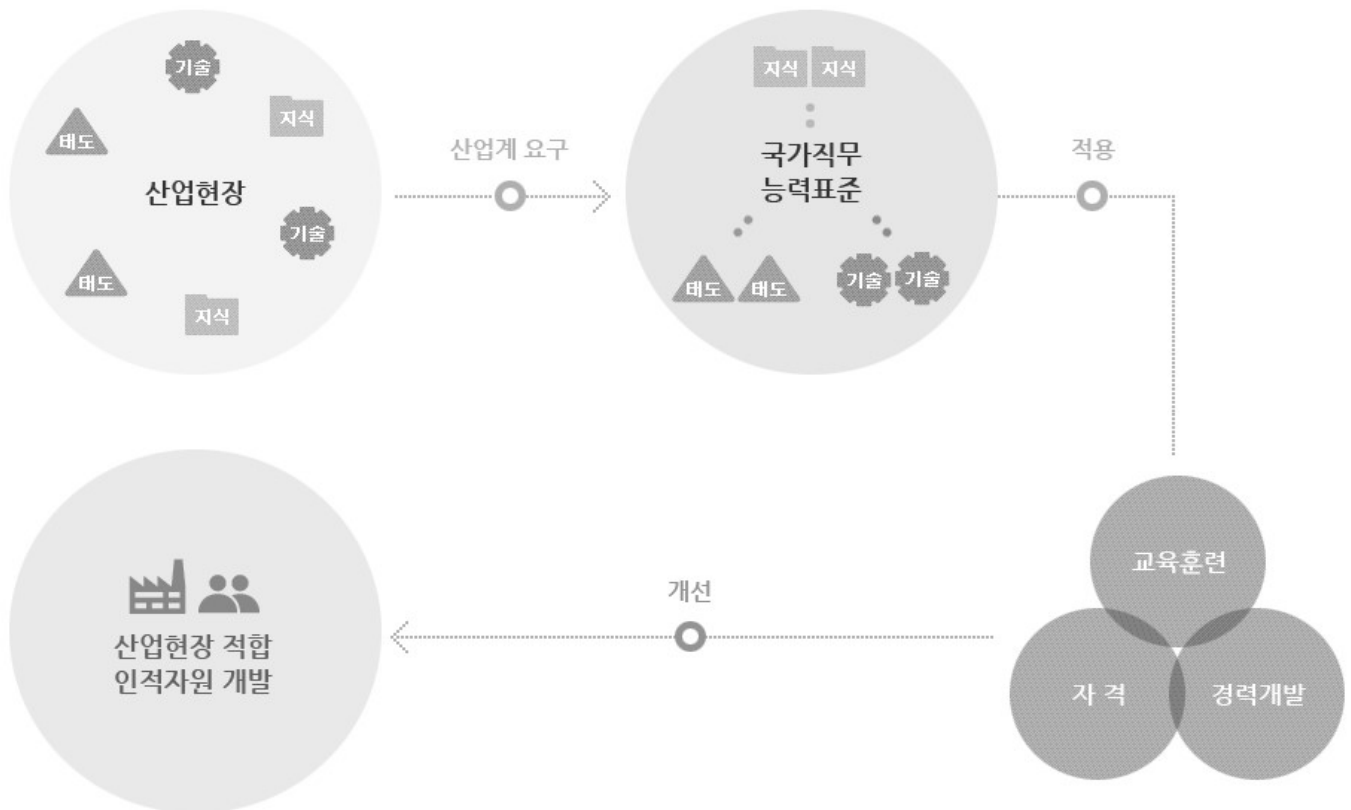
1. 국가직무능력표준(NCS)란?

국가직무능력표준(NCS, National Competency Standards)은 산업현장에서 직무를 수행하기 위해 요구되는 지식, 기술, 태도 등의 내용을 국가가 체계화 한 것

2. 국가직무능력표준(NCS)의 필요성

NCS 도입 전	NCS 도입 후
<ul style="list-style-type: none"> · 직업교육·훈련 및 자격제도와 산업현장의 불일치 · 인적자원의 비효율적 관리 운용 	<ul style="list-style-type: none"> · 일, 교육, 훈련, 자격의 연계 · 산업현장 직무중심의 인적자원 개발 · 능력중심사회 구현을 위한 핵심 인프라 구축

3. 국가직무능력표준(NCS)개념도



4. 국가직무능력표준(NCS)구성

- 한국고용직업분류 등을 참고하여 대분류 → 중분류 → 소분류 → 세분류 순으로 구성
 예) 05010101 법무 : 05. 법률·경찰·소방·교도·국방 → 01. 법률 → 01. 법률 → 01. 법무
- 능력단위 : 해당 직업에서 요구되는 전체 직업능력을 구성하는 개별 직업능력



능력단위 요소	능력단위를 구성하는 중요한 핵심 하위능력
수행준거	능력단위 요소별로 성취여부를 판단하기 위해 개인이 도달해야하는 수행의 수준
적용범위	해당 능력단위의 활용범위, 관련 범위 등을 제시하고 능력단위를 수행하는데 있어 요구되는 물리적 혹은 환경적 조건
평가지침	해당 능력단위의 성취여부를 측정 평가하는데 있어 고려되어야 할 사항

예) 세분류(직무) : 디지털디자인 ▶ 능력단위 : 수정 보완 ▶ 능력단위 요소 : 심미적 디자인요소 수정보완하기

훈련생 출결관리 안내

국민내일배움카드 운영규정 제34조(훈련생 출결관리)에 의거하여 아래 내용을 안내합니다.

출결시스템	훈련기관은 지문인식기·QR코드·비콘 등의 전자출결관리시스템을 설치하여 훈련생의 출결을 관리합니다
서명동의	지문인식기로 출결관리를 하는 경우에는 훈련생의 서면 동의(개인정보활용동의서)를 받고 있으며, 이에 동의하지 않는 경우에는 QR코드·비콘 등으로 출결을 관리합니다
출결관리기준	<p>훈련생은 훈련일마다 훈련과정 시작과 종료 시에 지문인식기·QR코드·비콘 등을 사용하여 출석체크를 하셔야 합니다.</p> <p>○ 출석기준</p> <ul style="list-style-type: none"> · 출석 : 정상적으로 입실 및 퇴실한 경우 (시작시간 +10분 전까지 입실) · 지각 : 입실 시 지각하고 정상적으로 퇴실한 경우 (시작시간 +10분 이후 입실) · 조퇴 : 정상적으로 입실하고 종료시간 전에 퇴실한 경우 · 외출 : 정상적으로 입실하고 종료시간 전에 외출한 경우 <p>· 결석</p> <ul style="list-style-type: none"> - 입실 및 퇴실 자료가 없는 경우 - 입실 또는 퇴실 자료만 있는 경우 (본인 부주의로 인한 출석미체크) - 수업참여시간이 총 수업시간의 50% 미만인 경우 - 지각, 조퇴 또는 외출 3회 시 1일 결석 <p>○ 3회 지각/조퇴/외출 시 1회 결석</p> <ul style="list-style-type: none"> · 지각, 조퇴, 외출 : 1회 · 지각&조퇴, 지각&외출, 외출&조퇴 : 2회 · 지각&외출&조퇴 : 3회 <p>○ 출석인정</p> <ul style="list-style-type: none"> · 소정훈련일수가 10일 이상인 훈련과정에 참여하는 훈련생은 뒷면(별표2)의 사유에 해당 되면 훈련참여로 인정되며, 관련 증빙 서류를 훈련기관에 제출해 주셔야 합니다
출석입력요청	훈련기관은 훈련생이 지문인식기 오류·QR코드 및 비콘인식 오류 등으로 출석체크를 할 수 없는 경우에 해당사유가 발생한 날의 다음 날까지 HRD-Net을 통하여 출석입력을 요청합니다. 이 경우, 출석입력을 요청하기 전 훈련생은 출석입력 요청대장에 서명을 하셔야 합니다
대리출석금지	훈련기관은 대리출석 확인 또는 대리수강 등의 행위가 발생할 경우 이를 관할 지방고용노동관서의 장에게 즉시 신고하여야 합니다.
제적	<ol style="list-style-type: none"> 1. 단위기간(1개월) 중 무단결석일수가 훈련일수의 50% 이상일 경우 2. 총 결석일수가 전체 훈련일수의 20% 이상일 경우 3. 훈련을 수강하지 않았음에도 거짓 및 기타 부정한 방법으로 출석한 것으로 처리한 경우 (본인 및 대리출석 훈련생 모두) 4. 훈련일수의 80% 미만을 수강한 훈련생의 수강태도가 매우 불량하여 정상적으로 운영할 수 없다고 판단되는 경우
제적이의	제적된 훈련생은 지방고용노동관서의 장에게 이의심사를 신청할 수 있으며, 지방노동관서의 장은 계좌발급심의회에서 제적의 적정성을 심사하고 그 결과를 신청인에게 통지하여야 합니다.

출석인정일수(제34조 제2항 제2호 관련)

구분	사유	출석인정일수
훈련·시험 공민권 등	<ul style="list-style-type: none"> · 예비군·민방위훈련 또는 징병검사를 받는 경우 · 기업의 채용광고에 응하여 필기시험 또는 면접시험을 응시하는 경우 · 선거권 또는 기타 공민권을 행사해야 하는 경우 · 훈련과정과 관련된 자격시험을 응시하는 경우 · 「숙련기술장려법」에 따른 국내기능경기대회 또는 국제기능올림픽대회에 선수로서 참여하는 경우 · 그 밖에 지방고용노동관서의 장이 인정하는 경우 	소요시간 또는 소요일수
결혼	· 본인	5일
	· 자녀	1일
사망	· 배우자	5일
	· 본인 및 배우자의 부모	2일
	· 본인 및 배우자의 조부모	2일
	· 본인 및 배우자의 외조부모	1일
출산	· 배우자	5일
	· 자녀와 그 자녀의 배우자	1일
휴가	<ul style="list-style-type: none"> · 주평균 소정훈련일수가 5일 이상이고 일평균 소정훈련시간이 6시간 이상 과정중에서 전체 훈련기간이 6개월 이상인 경우 · 다만, 훈련기간이 6개월에 미치지 못하더라도 전체 소정훈련시간이 700시간 이상이고 전체 훈련기간이 월력 상 5개월 16일 이상인 경우에는 전체 훈련기간을 6개월로 보고 월 1일(최대 6일)의 휴가를 부여할 수 있다 · 훈련생의 필요에 따라 월 1회의 휴가를 적치하여 사용할 수 있다. 	월1일

※ 위 표의 구분란에 명시된 사유(훈련·시험, 결혼, 사망, 출산, 휴가)로 훈련을 받지 못한 경우에는 위 표의 일수를

한도로 훈련에 출석한 것으로 보고, 동 기간 중 토요일과 공휴일(「관공서의 공휴일에 관한 규정」에 따른다)은 산입

하지 아니한다.

* 출석인정일수의 기산일은 ‘사유발생일’을 기준으로 한다.

* 국민취업제도 참여자의 경우 출석인정일(공결)은 훈련수당에서 제외됩니다.

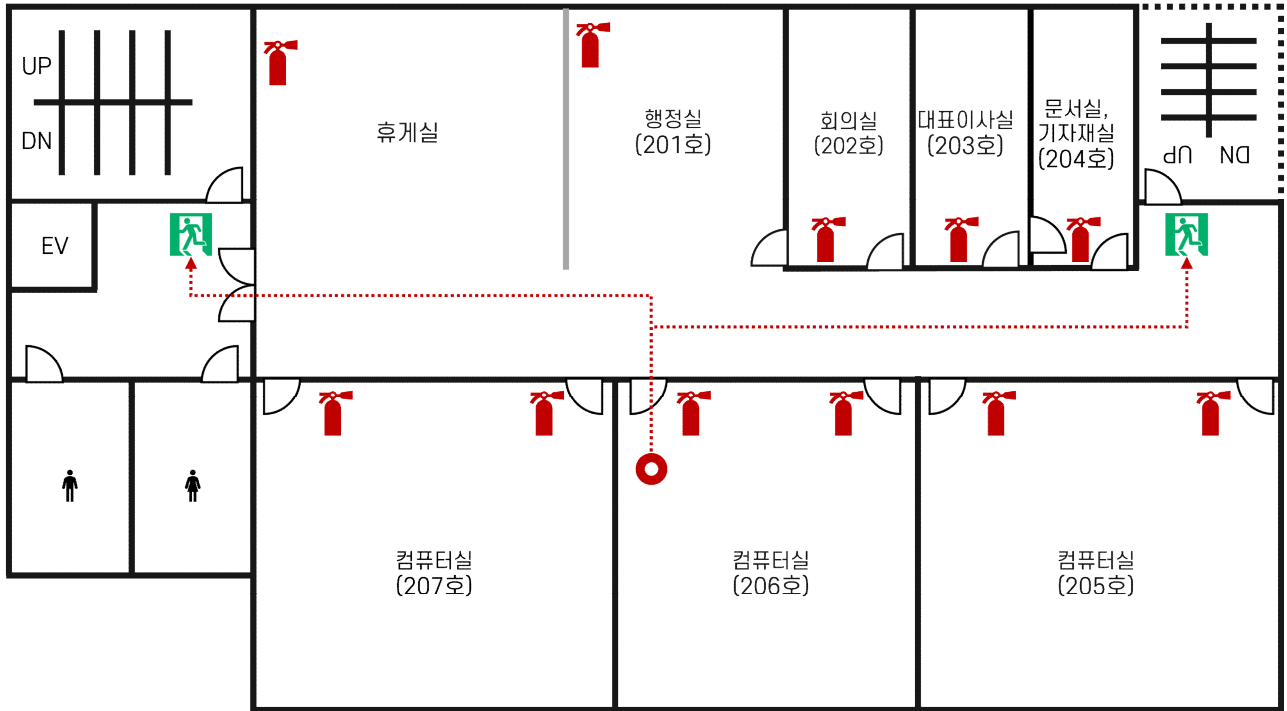
* 자격시험은 훈련과정과 관련된 자격시험만 공가로 인정됩니다. (예:컴활, 워드, 웹디자인기능사 등)

* **증빙서류 : 면접(면접확인서-행정실 비치), 국가시험(수험표)**

학교생활안내

강의실 및 휴게실

비상대피 안내도 2층



화재시 피난요령 (HOW TO EVACUATE IN CASE OF FIRE)

1. "불이야"라고 외친다. Shout "fire!"
2. 발신기(비상벨)을 누른다. Press the fire alarm button
3. 피난통선을 따라 낮은 자세로 이동한다
Go along the evacuation route while lowering your body
4. 계단을 이용해 대피한다. Evacuate through the stairs

소화기 사용요령 (HOW TO USE A FIRE EXTINGUISHER)

1. 안전핀을 뽑는다. Pull the safety pin from the handle
2. 호스를 불쪽으로 향한다. Aim the nozzle at the base of the fire
3. 손잡이를 눌러 골고루 분사한다.
Squeeze the handle and sweep the nozzle from side to side

훈 련 과 정 개 요

1. 훈련과정명 : (디지털디자인) 스마트기기 UX/UI 디자인(디지털 앱, 웹디자인) 양성과정
2. 훈련기간(시간) : 5개월 760시간(집체훈련 672시간, 원격훈련 88시간)
3. 훈련 수준 : 4수준
4. 훈련대상자(선수능력) : 디지털 디자인 분야로 취업을 희망하는 신규구직자(해당없음)
5. 훈련 목표 :
 - 가. 스마트기기에 적용 가능한 서비스에 대하여 사용자경험과 니즈를 분석하여, 정보설계, UI설계, 화면설계 등을 하는 업무 능력을 함양할 수 있다.
 - 나. 다양한 종류의 디지털 환경에서 제공되는 서비스·콘텐츠를 사용 목적과 용도에 맞게 최적화하여 디자인하고 효과적으로 구현하는 업무 능력을 함양할 수 있다.
6. 훈련교과편성 총괄표
 - 가. 원격훈련교과(STEP 온라인) : 88시간

구분	교과명(콘텐츠명)	관련집체훈련	훈련시간
공공콘텐츠	UI 디자인	스마트문화앱 UI디자인 (0803020912_18v3)	16
공공콘텐츠	화면 구현 part1	스마트문화앱 UX 설계 (0803020911_18v3)	12
	화면 구현 part2		12
공공콘텐츠	디자인 제작 관리	디자인 구성요소 제작 (0802010416_16v2)	16
공공콘텐츠	최종 디자인(디자인 실전과정)		16
공공콘텐츠	사진이미지 편집 디자인	프로토타입 제작 및 사용성 테스트 (0802010414_16v2)	16

나. NCS 전공교과 : 482시간

교과목명	능력단위 분류번호	능력단위명	훈련시간
사용자경험과 니즈분석	0802010613_17v3	서비스·경험디자인 관찰조사	29
	0802010619_17v3	서비스·경험디자인 시나리오 개발	29
기획 및 설계	0802010413_16v2	프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치	15
	0802010414_16v2	프로토타입 제작 및 사용성 테스트	15
	0802010415_16v2	디자인 구성요소 설계	70
UI/UX 디자인	0803020911_18v3	스마트문화앱 UX 설계	24

교과목명	능력단위 분류번호	능력단위명	훈련시간
	0803020912_18v3	스마트문화앱 UI 디자인	90
콘텐츠 제작	0802010406_13v1	수정보완	50
	0802010408_13v1	디지털디자인 사후관리	20
	0802010416_16v2	디자인 구성요소 제작	65
	0802010418_16v3	구현	30
	0803020419_16v3	구현응용	30

다. 비 NCS 교과(실습) : 190시간

교과목명	주요구성내용(단위명)	훈련시간
디지털디자인 기초	벡터 그래픽 디자인	40
	비트맵 그래픽 디자인	40
웹표준 프로그래밍	HTML5+CSS3	50
포트폴리오 제작	개별 포트폴리오 제작 (기획/제작/수정보완)	60

7. 훈련이수체계도

7수준	디지털디자인 프로젝트 기획 심화				
6수준	디자인 구성요소 응용				
5수준	디지털디자인 프로젝트 기초조사				UI 디자인
	디지털디자인 프로젝트 분석				화면 구현 part 1
	디지털디자인 프로젝트 설계				화면 구현 part 2
	디자인 구성요소 제작				디자인 제작 관리
	구현				최종 디자인(디자인 실전과정)
	구현 응용				사진이미지 편집 디자인
	프로젝트 완료 자료정리			포트폴리오 제작 (실습)	
	프로젝트 완료 결과 보고서 작성			웹표준 프로그래밍 (실습)	
	프로젝트 완료 최종보고			디지털디자인 기초 (실습)	
	디지털디자인 사후관리				
4수준	프로토타입 제작 및 사용성 테스트	스마트문화앱 UI 디자인			
	디자인 구성요소 설계	스마트문화앱 UX 설계			
	수정 보완				
3수준	프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치	서비스 경험디자인 관찰조사			
		서비스 경험디자인 시나리오 개발			
2수준					
수준	디지털디자인	서비스·경험디자인	스마트문화앱콘텐츠제작	비 NCS교과 (실습)	원격훈련
직종	NCS교과 (71.7%)			NCS이외교과(28.3)	

8. 훈련과정 교과목 운영 로드맵

교과 구분	차수(월)		
	1월차(154h)	2월차(140h)	3월차(154h)
NCS 전공교과	서비스·경험디자인 관찰조사 (24)	서비스·경험디자인 관찰조사 (5) 서비스·경험디자인 시나리오 개발 (29) 프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치 (15) 프로토타입 제작 및 사용성 테스트 (15) 디자인 구성요소 설계 (70) 스마트문화앱 UX 설계 (6)	스마트문화앱 UX 설계 (18) 스마트문화앱 UI 디자인 (90) 디자인 구성요소 제작 (46)
비 NCS 교과 (실습)	디지털디자인기초 (80) 웹표준 프로그래밍 (50)		
원격훈련	사진이미지 편집디자인 (16) 디자인 제작 관리 (8)	디자인 제작 관리 (8) 최종 디자인(디자인 실천과정) (16)	화면 구현 part1 (12) 화면 구현 part2 (12)

교과 구분	차수(월)		
	4월차(133h)	5월차(91h)	
NCS 전공교과	디자인 구성요소 제작 (34) 구현 (30) 구현 응용 (30) 수정보완 (39)	수정보완 (11) 디지털디자인 사후관리 (20)	
비 NCS 교과 (실습)		포트폴리오제작 (60)	
원격훈련	UI 디자인 (16)		

(사용자경험과 니즈분석) 학습안내

<교과목 구성 능력단위>

능력단위 분류번호	능력단위명	훈련시간
0802010613_17v3	서비스·경험디자인 관찰조사	29
0802010619_17v3	서비스·경험디자인 시나리오 개발	29

(0802010613_17v3) 서비스·경험디자인 관찰조사

1. 학습개요

훈련시간	29	담당교사	안정방
훈련개요	당신은 디지털디자인 업무의 기본이 되는 서비스 대상자의 관찰을 통한 사용자 경험 자료를 수집, 분석하는 능력 및 다양한 환경과 대상에 대한 관찰 조사 기획과 수행능력 함양 제작 및 사용성 테스트, 객관적 사용성 정의 및 분석 능력을 함양할 수 있다.		
훈련목표	서비스 대상자의 관찰을 통한 사용자 경험 자료를 수집, 분석하는 능력 및 다양한 환경과 대상에 대한 관찰 조사 기획과 수행능력 함양 제작 및 사용성 테스트, 객관적 사용성 정의 및 분석 능력을 함양할 수 있다.		
단원명	단원별 학습목표		
0802010613_17v3.1 사용자 유형분류하기	1.1 서비스 환경에 대한 사용자의 요구조건을 예측할 수 있다. 1.2 사용자의 경험요소들의 파악을 통해 디자인 전략으로 적용할 수 있다. 1.3 사용자 라이프스타일, 인구학적 특성, 소비심리학적 특성을 조사할 수 있다. 1.4 조사된 특성 요인들을 중심으로 사용자 유형을 분류할 수 있다.		
0802010613_17v3.2 관찰조사 설계하기	2.1 문헌조사 및 데스크 리서치를 통해 조사된 내용을 바탕으로 사용자 관찰을 구체적으로 기획할 수 있다. 2.2 기본 자료조사를 바탕으로 서비스 개발 방향을 조망하여 정리 할 수 있다. 2.3 관련 이론을 바탕으로 사용자 요구사항을 파악할 수 있다. 2.4 자료 수집을 바탕으로 사용자 요구를 파악할 수 있다. 2.5 경쟁사 조사를 통해 서비스 디자인 개념을 수립할 수 있다.		
0802010613_17v3.3 사용자 관찰조사하기	3.1 사용자 성향 조사를 통해 서비스 디자인 요소를 설정할 수 있다. 3.2 사용자 경험 조사를 바탕으로 잠재 요구를 파악할 수 있다. 3.3 사용자 잠재 요구를 바탕으로 서비스 환경 개선을 예측할 수 있다.		
선수능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성일			

2. 학습활동

학습활동	특기사항
<p>[사용자 유형분류하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 서비스 환경에 대한 사용자의 요구조건을 예측한 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 사용자의 경험요소들의 파악을 통해 디자인 전략으로 적용한 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 사용자 라이프스타일, 인구학적 특성, 소비심리학적 특성을 조사한 결과물을 카페에 업로드 하시오 4. 조사된 특성 요인들을 중심으로 사용자 유형을 분류한 결과물을 카페에 업로드 하시오 <p>[관찰조사 설계하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 문헌조사 및 데스크 리서치를 통해 조사된 내용을 바탕으로 사용자 관찰을 구체적으로 기획한 자료를 카페에 업로드 하시오 2. 기본 자료조사를 바탕으로 서비스 개발 방향을 조망하여 정리한 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 관련 이론을 바탕으로 사용자 요구사항을 파악한 결과물을 카페에 업로드 하시오 4. 자료 수집을 바탕으로 사용자 요구를 파악한 결과물을 카페에 업로드 하시오 5. 경쟁사 조사를 통해 서비스 디자인 개념을 수립한 결과물을 카페에 업로드 하시오 <p>[사용자 관찰조사하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 사용자 성향 조사를 통해 서비스 디자인 요소를 설정한 결과물을 카페에 업로드 하시오. 2. 사용자 경험 조사를 바탕으로 잠재 요구를 파악한 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 사용자 잠재 요구를 바탕으로 서비스 환경 개선을 예측한 결과물을 카페에 업로드 하시오 	<p>•자료실 및 학습자료 업로드 주소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 설정주소 확인 - 일일자료실 확인 - 일일 최종 작업분 업로드 할 것

3. 학습자료

<p>보조자료</p>	<ul style="list-style-type: none"> 시각 자료 (이미지, 그래픽, 표 등) 기존의 유사한 서비스 디자인 예시 시장조사, 디자인 경향 분석 자료 경쟁사 및 경쟁 과제 현황 자료 관련 법규 및 조례 								
<p>사용장비 및 도구</p>	<ul style="list-style-type: none"> 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 카메라, 복사기 등 기록장비: 녹음기, 카메라, 영상기록 카메라 소프트웨어 : 문서작성 소프트웨어, 프레젠테이션 소프트웨어, 디자인 소프트웨어 등 데이터 저장관련 소프트/하드웨어 조사·분석 작업용 보드 								
<p>소요재료</p>	<ul style="list-style-type: none"> A4 용지, 잉크, 토너 								
<p>관련 지식·기술·태도</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="483 584 555 647">구분</th> <th data-bbox="555 584 1374 647">주요 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="483 647 555 1122">지식</td> <td data-bbox="555 647 1374 1122"> <ul style="list-style-type: none"> 과제 목적 달성을 위한 적절한 조사기법 선택 지식 과제 조사 설계를 위한 조사 방법론에 대한 지식 관련 산업동향 및 거시적·미시적 환경 분석을 위한 지식 그룹별 조사 참가자 모집을 위한 기준작성 지식 단계별 주요 산출물을 상세하게 정의할 수 있는 지식 문헌조사, 디자인 경향 조사로 부터 사용자 그룹 도출을 위한 지식 사용자 관찰조사 수행에 대한 지식 사용자 그룹 세분화를 위한 지식 사용자 유형에 의거하여 적절한 조사 계획수립을 위한 지식 사용자 이해를 위한 문화·인류학적 관찰 조사방법에 관한 지식 사용자 행동유형 조사 지식 조사 내용 해석을 위한 인문학, 사회학, 심리학에 대한 포괄적 지식 조사 대상자에 대한 적절성 여부 판단을 위한 지식 조사 자료의 수집 및 해석, 정리를 위한 지식 조사 자료의 시각화를 위한 지식 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="483 1122 555 1429">기술</td> <td data-bbox="555 1122 1374 1429"> <ul style="list-style-type: none"> 분류된 사용자 유형의 포괄적인 표현 기술 사용자 유형별 특징을 정리하는 기술 그룹별 참가자 기준을 활용하여 적절한 참가자를 모집하는 기술 과제 일정과 예산에 부합하는 조사 설계 기술 조사 단계별 상세 추진내용을 기술할 수 있는 기술 계획된 조사 설계를 탐원 및 이해관계자에게 이해시키는 의사소통 기술 조사 진행을 위한 의사소통 기술 계획된 일정에 맞추어 조사완료를 위한 일정관리 기술 설문, 면접, 관찰 등 조사 자료를 해석하여 정리하는 기술 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="483 1429 555 1744">태도</td> <td data-bbox="555 1429 1374 1744"> <ul style="list-style-type: none"> 관련 자료의 엄정한 관리 태도 다양한 집단을 대상으로 표본설정·수행하려는 태도 미래지향적으로 사고하려는 태도 사용자 조사내용에 대하여 보안을 유지하려는 태도 사용자 필요를 다양한 관점에서 해석하려는 태도 사용자의 다양한 요구에 대한 포용 태도 새로운 조사 분석 방법을 연구하려는 태도 세밀한 자료 수집을 위한 태도 자료조사에 적극적인 태도 통합적으로 사고하려는 태도 </td> </tr> </tbody> </table>	구분	주요 내용	지식	<ul style="list-style-type: none"> 과제 목적 달성을 위한 적절한 조사기법 선택 지식 과제 조사 설계를 위한 조사 방법론에 대한 지식 관련 산업동향 및 거시적·미시적 환경 분석을 위한 지식 그룹별 조사 참가자 모집을 위한 기준작성 지식 단계별 주요 산출물을 상세하게 정의할 수 있는 지식 문헌조사, 디자인 경향 조사로 부터 사용자 그룹 도출을 위한 지식 사용자 관찰조사 수행에 대한 지식 사용자 그룹 세분화를 위한 지식 사용자 유형에 의거하여 적절한 조사 계획수립을 위한 지식 사용자 이해를 위한 문화·인류학적 관찰 조사방법에 관한 지식 사용자 행동유형 조사 지식 조사 내용 해석을 위한 인문학, 사회학, 심리학에 대한 포괄적 지식 조사 대상자에 대한 적절성 여부 판단을 위한 지식 조사 자료의 수집 및 해석, 정리를 위한 지식 조사 자료의 시각화를 위한 지식 	기술	<ul style="list-style-type: none"> 분류된 사용자 유형의 포괄적인 표현 기술 사용자 유형별 특징을 정리하는 기술 그룹별 참가자 기준을 활용하여 적절한 참가자를 모집하는 기술 과제 일정과 예산에 부합하는 조사 설계 기술 조사 단계별 상세 추진내용을 기술할 수 있는 기술 계획된 조사 설계를 탐원 및 이해관계자에게 이해시키는 의사소통 기술 조사 진행을 위한 의사소통 기술 계획된 일정에 맞추어 조사완료를 위한 일정관리 기술 설문, 면접, 관찰 등 조사 자료를 해석하여 정리하는 기술 	태도	<ul style="list-style-type: none"> 관련 자료의 엄정한 관리 태도 다양한 집단을 대상으로 표본설정·수행하려는 태도 미래지향적으로 사고하려는 태도 사용자 조사내용에 대하여 보안을 유지하려는 태도 사용자 필요를 다양한 관점에서 해석하려는 태도 사용자의 다양한 요구에 대한 포용 태도 새로운 조사 분석 방법을 연구하려는 태도 세밀한 자료 수집을 위한 태도 자료조사에 적극적인 태도 통합적으로 사고하려는 태도
구분	주요 내용								
지식	<ul style="list-style-type: none"> 과제 목적 달성을 위한 적절한 조사기법 선택 지식 과제 조사 설계를 위한 조사 방법론에 대한 지식 관련 산업동향 및 거시적·미시적 환경 분석을 위한 지식 그룹별 조사 참가자 모집을 위한 기준작성 지식 단계별 주요 산출물을 상세하게 정의할 수 있는 지식 문헌조사, 디자인 경향 조사로 부터 사용자 그룹 도출을 위한 지식 사용자 관찰조사 수행에 대한 지식 사용자 그룹 세분화를 위한 지식 사용자 유형에 의거하여 적절한 조사 계획수립을 위한 지식 사용자 이해를 위한 문화·인류학적 관찰 조사방법에 관한 지식 사용자 행동유형 조사 지식 조사 내용 해석을 위한 인문학, 사회학, 심리학에 대한 포괄적 지식 조사 대상자에 대한 적절성 여부 판단을 위한 지식 조사 자료의 수집 및 해석, 정리를 위한 지식 조사 자료의 시각화를 위한 지식 								
기술	<ul style="list-style-type: none"> 분류된 사용자 유형의 포괄적인 표현 기술 사용자 유형별 특징을 정리하는 기술 그룹별 참가자 기준을 활용하여 적절한 참가자를 모집하는 기술 과제 일정과 예산에 부합하는 조사 설계 기술 조사 단계별 상세 추진내용을 기술할 수 있는 기술 계획된 조사 설계를 탐원 및 이해관계자에게 이해시키는 의사소통 기술 조사 진행을 위한 의사소통 기술 계획된 일정에 맞추어 조사완료를 위한 일정관리 기술 설문, 면접, 관찰 등 조사 자료를 해석하여 정리하는 기술 								
태도	<ul style="list-style-type: none"> 관련 자료의 엄정한 관리 태도 다양한 집단을 대상으로 표본설정·수행하려는 태도 미래지향적으로 사고하려는 태도 사용자 조사내용에 대하여 보안을 유지하려는 태도 사용자 필요를 다양한 관점에서 해석하려는 태도 사용자의 다양한 요구에 대한 포용 태도 새로운 조사 분석 방법을 연구하려는 태도 세밀한 자료 수집을 위한 태도 자료조사에 적극적인 태도 통합적으로 사고하려는 태도 								
<p>훈련교재</p>	<ul style="list-style-type: none"> 서비스경험디자인 사용자경험분석 학습모듈교재 								

4. 자기평가서

평가방법				
<ul style="list-style-type: none"> ☞ 평가표에 있는 항목에 대해 토의해보자, 이 평가표를 자세히 검토하면 실습 내용과 수행 목표에 대해 쉽게 이해할 것이다. ☞ 같이 실습을 하고 있는 사람의 작업을 눈여겨보자. 이 평가표를 활용하면 작업순서에 따라 작업할 수 있을 것이다. ☐ 동료 작업자가 옆에서 보는 데에서 작업을 해보고, 이 평가표에 따라 잘된 것과 좀 더 향상시켜야 할 것을 지적하게 하자. “예”라고 응답할 때까지 연습을 한다. 				
자 기 평 가 서				
평가영역 (단원명)	문 항	미흡	보통	우수
사용자 유형분류하기	1.1 나는 서비스 환경에 대한 사용자의 요구조건을 예측할 수 있다.			
	1.2 나는 사용자의 경험요소들의 파악을 통해 디자인 전략으로 적용할 수 있다.			
	1.3 나는 사용자 라이프스타일, 인구학적 특성, 소비심리학적 특성을 조사할 수 있다.			
	1.4 나는 조사된 특성 요인들을 중심으로 사용자 유형을 분류할 수 있다.			
관찰조사 설계하기	2.1 나는 문헌조사 및 데스크 리서치를 통해 조사된 내용을 바탕으로 사용자 관찰을 구체적으로 기획할 수 있다.			
	2.2 나는 기본 자료조사를 바탕으로 서비스 개발 방향을 조망하여 정리할 수 있다.			
	2.3 나는 관련 이론을 바탕으로 사용자 요구사항을 파악할 수 있다.			
	2.4 나는 자료 수집을 바탕으로 사용자 요구를 파악할 수 있다.			
	2.5 나는 경쟁사 조사를 통해 서비스 디자인 개념을 수립할 수 있다.			
아이디어 스케치하기	3.1 나는 사용자 성향 조사를 통해 서비스 디자인 요소를 설정할 수 있다.			
	3.2 나는 사용자 경험 조사를 바탕으로 잠재 요구를 파악할 수 있다.			
	3.3 나는 사용자 잠재 요구를 바탕으로 서비스 환경 개선을 예측할 수 있다.			

(0802010619_17v3) 서비스·경험디자인 시나리오 개발

1. 학습개요

훈련시간	29	담당교사	안정방
훈련개요	당신은 디지털디자인 업무의 기본이 되는 서비스·경험디자인 시나리오 개발이란 가상의 사용자를 설정하여 서비스 경험 과정이 새로운 서비스 아이디어의 핵심 요소가 드러날 수 있도록 서비스 단계별로 시나리오를 개발하는 능력을 함양할 수 있다.		
훈련목표	서비스·경험디자인 시나리오 개발이란 가상의 사용자를 설정하여 서비스 경험 과정이 새로운 서비스 아이디어의 핵심 요소가 드러날 수 있도록 서비스 단계별로 시나리오를 개발하는 능력을 함양할 수 있다.		
단원명	단원별 학습목표		
0802010619_17v3.1 서비스·경험 시나리오 기획하기	1.1 서비스 이해관계자에게 기본적으로 제공할 서비스 시나리오를 설계할 수 있다. 1.2 과제의 서비스 시나리오를 세분화된 단계로 구조화할 수 있다. 1.3 서비스 시나리오의 사용성, 편의성 고려 단계를 구조화할 수 있다.		
0802010619_17v3.2 서비스·경험 시나리오 제작하기	2.1 사용자의 시나리오 구성을 글이나 스토리보드 영상으로 만들 수 있다. 2.2 시나리오에 페르소나를 포함해 명확하게 정의된 캐릭터를 중심으로 특정 상황을 만들 수 있다. 2.3 서비스 경험을 정의하는 핵심 요소를 설명하고 분석하고 검토할 수 있다. 2.4 새로운 서비스가 지닌 잠재적 문제들을 찾아낼 수 있으며 문제의 개선방향을 도출 할 수 있다.		
0802010619_17v3.3 서비스·경험 시나리오 평가 보완하기	3.1 시나리오에 대하여 대내외적으로 타당성 평가를 실시할 수 있다. 3.2 진행된 평가에 따라 문제점을 도출하고 개선 방향을 수립할 수 있다. 3.3 평가 결과를 문서화하고 문제점을 중심으로 보완할 수 있다		
선수능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성일			

2. 학습활동

학습활동	특기사항
<p>[서비스 · 경험 시나리오 기획하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 서비스 이해관계자에게 기본적으로 제공할 서비스 시나리오를 설계한 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 과제의 서비스 시나리오를 세분화된 단계로 구조화한 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 서비스 시나리오의 사용성, 편의성 고려 단계를 구조화한 결과물을 카페에 업로드 하시오 <p>[서비스 · 경험 시나리오 제작하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 사용자의 시나리오 구성을 글이나 스토리보드 영상으로 만든 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 시나리오에 페르소나를 포함해 명확하게 정의된 캐릭터를 중심으로 특정 상황을 만든 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 서비스 경험을 정의하는 핵심 요소를 설명하고 분석하고 검토한 결과물을 카페에 업로드 하시오 4. 새로운 서비스가 지닌 잠재적 문제들을 찾아낼 수 있으며 문제의 개선방향을 도출한 결과물을 카페에 업로드 하시오 <p>[서비스 · 경험 시나리오 평가 보완하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 시나리오에 대하여 대내외적으로 타당성 평가를 실시한 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 진행된 평가에 따라 문제점을 도출하고 개선 방향을 수립한 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 평가 결과를 문서화하고 문제점을 중심으로 보완한 결과물을 카페에 업로드 하시오 	<p>•카페 자료실 및 학습자료 업로드 주소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 설정주소 확인 - 카페 일일자료실 확인 - 카페 일일 최종 작업분 업로드 할 것

3. 학습자료

<p>보조자료</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 페르소나 • 서비스·경험디자인 제안서 • 선정된 아이디어의 스케치 • 기존의 유사한 디자인 예시 • 서비스·경험디자인 성공 사례 • 경쟁사 및 경쟁 과제 현황 자료 								
<p>사용장비 및 공구</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 카메라, 복사기 등 • 소프트웨어 : 문서작성 소프트웨어, 프레젠테이션 소프트웨어, 디자인 소프트웨어 등 • 데이터 저장관련 소프트/하드웨어 								
<p>소요재료</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A4 용지, 잉크, 토너 								
<p>관련 지식·기술·태도</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">구분</th> <th style="text-align: center;">주요 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">지식</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ 서비스 시나리오 구성 지식 ○ 인지적 정보 구조 설계 지식 ○ 대사 작성을 위한 문장 구성 지식 ○ 과제 전반에 따른 기획의도 및 목적에 대한 지식 ○ 사용자 상호작용 기획 연출 지식 ○ 영상 및 스토리보드 연출 지식 ○ 시공간 디자인 연출 방법에 대한 지식 ○ 아이디어의 시각화 작업에 대한 지식 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">기술</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술 ○ 드로잉(drawing) 기술 ○ 전산 장비 운용 기술 ○ 회의 및 워크숍 진행 기술 ○ 사진 영상 제작 기술 ○ 시각적 형태의 물리적 시제품 제작 기술 ○ 디자인 소프트웨어 활용 기술 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">태도</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ 다양한 아이디어를 적절한 시나리오로 구성하고자 하는 창의적 태도 ○ 사용하기 편리하도록 정보를 구조적으로 설계하려는 태도 ○ 여러 가지 구성요소를 효과적으로 구성하려는 치밀한 태도 ○ 프로토타입 제작에 세심하고 정교하게 집중하는 태도 ○ 사람의 사용관점에서 시각화하려는 태도 ○ 프로토타입 관련 자료를 엄정하게 관리하는 태도 </td> </tr> </tbody> </table>	구분	주요 내용	지식	<ul style="list-style-type: none"> ○ 서비스 시나리오 구성 지식 ○ 인지적 정보 구조 설계 지식 ○ 대사 작성을 위한 문장 구성 지식 ○ 과제 전반에 따른 기획의도 및 목적에 대한 지식 ○ 사용자 상호작용 기획 연출 지식 ○ 영상 및 스토리보드 연출 지식 ○ 시공간 디자인 연출 방법에 대한 지식 ○ 아이디어의 시각화 작업에 대한 지식 	기술	<ul style="list-style-type: none"> ○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술 ○ 드로잉(drawing) 기술 ○ 전산 장비 운용 기술 ○ 회의 및 워크숍 진행 기술 ○ 사진 영상 제작 기술 ○ 시각적 형태의 물리적 시제품 제작 기술 ○ 디자인 소프트웨어 활용 기술 	태도	<ul style="list-style-type: none"> ○ 다양한 아이디어를 적절한 시나리오로 구성하고자 하는 창의적 태도 ○ 사용하기 편리하도록 정보를 구조적으로 설계하려는 태도 ○ 여러 가지 구성요소를 효과적으로 구성하려는 치밀한 태도 ○ 프로토타입 제작에 세심하고 정교하게 집중하는 태도 ○ 사람의 사용관점에서 시각화하려는 태도 ○ 프로토타입 관련 자료를 엄정하게 관리하는 태도
구분	주요 내용								
지식	<ul style="list-style-type: none"> ○ 서비스 시나리오 구성 지식 ○ 인지적 정보 구조 설계 지식 ○ 대사 작성을 위한 문장 구성 지식 ○ 과제 전반에 따른 기획의도 및 목적에 대한 지식 ○ 사용자 상호작용 기획 연출 지식 ○ 영상 및 스토리보드 연출 지식 ○ 시공간 디자인 연출 방법에 대한 지식 ○ 아이디어의 시각화 작업에 대한 지식 								
기술	<ul style="list-style-type: none"> ○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술 ○ 드로잉(drawing) 기술 ○ 전산 장비 운용 기술 ○ 회의 및 워크숍 진행 기술 ○ 사진 영상 제작 기술 ○ 시각적 형태의 물리적 시제품 제작 기술 ○ 디자인 소프트웨어 활용 기술 								
태도	<ul style="list-style-type: none"> ○ 다양한 아이디어를 적절한 시나리오로 구성하고자 하는 창의적 태도 ○ 사용하기 편리하도록 정보를 구조적으로 설계하려는 태도 ○ 여러 가지 구성요소를 효과적으로 구성하려는 치밀한 태도 ○ 프로토타입 제작에 세심하고 정교하게 집중하는 태도 ○ 사람의 사용관점에서 시각화하려는 태도 ○ 프로토타입 관련 자료를 엄정하게 관리하는 태도 								
<p>훈련교재</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 서비스경험디자인 프로토타입제작 학습모듈교재 								

4. 자기평가서

평가방법				
<ul style="list-style-type: none"> ☞ 평가표에 있는 항목에 대해 토의해보자, 이 평가표를 자세히 검토하면 실습 내용과 수행 목표에 대해 쉽게 이해할 것이다. ☞ 같이 실습을 하고 있는 사람의 작업을 눈여겨보자. 이 평가표를 활용하면 작업순서에 따라 작업할 수 있을 것이다. ☐ 동료 작업자가 옆에서 보는 데에서 작업을 해보고, 이 평가표에 따라 잘된 것과 좀 더 향상시켜야 할 것을 지적하게 하자. “예”라고 응답할 때까지 연습을 한다. 				
자 기 평 가 서				
평가영역 (단원명)	문 항	미흡	보통	우수
서비스·경험 시나리오 기획하기	1.1 나는 서비스 이해관계자에게 기본적으로 제공할 서비스 시나리오를 설계할 수 있다.			
	1.2 나는 과제의 서비스 시나리오를 세분화된 단계로 구조화할 수 있다.			
	1.3 나는 서비스 시나리오의 사용성, 편의성 고려 단계를 구조화할 수 있다.			
서비스·경험 시나리오 제작하기	2.1 나는 사용자의 시나리오 구성을 글이나 스토리보드 영상으로 만들 수 있다.			
	2.2 나는 시나리오에 페르소나를 포함해 명확하게 정의된 캐릭터를 중심으로 특정 상황을 만들 수 있다.			
	2.3 나는 서비스 경험을 정의하는 핵심 요소를 설명하고 분석하고 검토할 수 있다.			
	2.4 나는 새로운 서비스가 지닌 잠재적 문제들을 찾아낼 수 있으며 문제의 개선방향을 도출 할 수 있다.			
서비스·경험 시나리오 평가 보완하기	3.1 나는 시나리오에 대하여 대내외적으로 타당성 평가를 실시할 수 있다.			
	3.2 나는 진행된 평가에 따라 문제점을 도출하고 개선 방향을 수립할 수 있다.			
	3.3 나는 평가 결과를 문서화하고 문제점을 중심으로 보완할 수 있다.			

(기획 및 설계) 학습안내

<교과목 구성 능력단위>

능력단위 분류번호	능력단위명	훈련시간
0802010413_16v2	프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치	15
0802010413_16v2	프로토타입 제작 및 사용성 테스트	15
0802010415_16v2	디자인 구성요소 설계	70
원격훈련	사진이미지 편집디자인	16

(0802010413_16v2) 프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치

1. 학습개요

훈련시간	15	담당교사	안정방
훈련개요	당신은 디지털디자인 업무의 기본이 되는 프로토타입 기초데이터 수집 및 레퍼런스 데이터 수집, 구성요소 스케치를 통한 시각화 작업 능력을 함양할 수 있다.		
훈련목표	프로토타입 기초데이터 수집 및 레퍼런스 데이터 수집, 구성요소 스케치를 통한 시각화 작업 능력을 함양할 수 있다.		
단원명	단원별 학습목표		
0802010413_16v2 .1 기초데이터 수집하기	1.1 프로토타입 제작을 위한 기초데이터와 레퍼런스 데이터를 수집하여 장 단점을 분석할 수 있다. 1.2 아이디어를 시각화하기 위한 디자인 기획을 바탕으로 스케치를 할 수 있다. 1.3 아이디어 스케치한 결과물을 구현이 가능하도록 설명할 수 있다.		
0802010413_16v2 .2 레퍼런스 조사 분석하기	2.1 프로토타입 제작을 위한 스토리보드 구성과 인터렉션, 모션그래픽 또는 애니메이션을 제작 할 수 있다. 2.2 프로토타입 제작물을 바탕으로 사용성 테스트를 하기위한 방법론을 적용할 수 있다. 2.3 사용성 테스트를 통한 사용성에 대한 정의와 문제점을 도출 할 수 있다. 2.4 사용성 테스트 결과를 바탕으로 프로토타입 스케치를 수정 할 수 있다		
0802010413_16v2 .3 아이디어 스케치하기	3.1 디자인 콘셉트에 따라 아이디어를 스토리보드에 맞게 썸네일 스케치(thumbnail sketch)할 수 있다. 3.2 실제 전달 매체에 맞추어 디자인 스타일, 컬러, 텍스트, 모션을 구체화시킬 수 있다. 3.3 필요에 따라 전체 스토리보드에 대한 세부 시안과 종합 패키지를 제작할 수 있다.		
선수능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성일			

2. 학습활동

학습활동	특기사항
<p>[기초데이터 수집하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 프로토타입 제작을 위한 기초데이터와 레퍼런스 데이터를 수집하여 장 단점을 분석한 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 아이디어를 시각화하기 위한 디자인 기획을 바탕으로 스케치한 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 아이디어 스케치한 결과물을 구현이 가능하도록 설명한 결과물을 카페에 업로드 하시오 <p>[레퍼런스 조사 분석하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 프로토타입 제작을 위한 스토리보드 구성과 인터렉션, 모션그래픽 또는 애니메이션을 제작하여 완성된 자료를 카페에 업로드 하시오 2. 프로토타입 제작물을 바탕으로 사용성 테스트를 하기한 방법론을 적용한 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 사용성 테스트를 통한 사용성에 대한 정의와 문제점을 도출한 결과물을 자료실에 업로드 하시오 4. 사용성 테스트 결과를 바탕으로 프로토타입 스케치를 수정한 결과물을 카페에 업로드 하시오 <p>[아이디어 스케치하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 디자인 콘셉트에 따라 아이디어를 스토리보드에 맞게 썸네일 스케치(thumbnail sketch)한 결과물을 카페에 업로드 하시오. 2. 실제 전달 매체에 맞추어 디자인 스타일, 컬러, 텍스트, 모션을 구체화한 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 필요에 따라 전체 스토리보드에 대한 세부 시안과 종합 패키지를 제작한 결과물을 카페에 업로드 하시오 	<p>•자료실 및 학습자료 업로드 주소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 설정주소 확인 - 일일자료실 확인 - 일일 최종 작업분 업로드 할 것

3. 학습자료

<p>보조자료</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 무드보드 • 인포메이션 아키텍처 (information architecture) • 스토리 보드 • UI(user interface) 시나리오 • 기존의 유사한 샘플, 실물 예시 • 사용자 조사 기획서 • 인터뷰 질문지 • 전문가 평가용 요약서 • 사용성, 선호도 테스트 결과 보고서 								
<p>사용장비 및 공구</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 전산장비 : 컴퓨터, 카메라, 캠코더, 프린터, 복사기 등 • 소프트웨어 : 2D·3D 그래픽 소프트웨어, 애니메이션 소프트웨어, 음악·사운드 관련 소프트웨어, 편집디자인 소프트웨어, 스프레드시트 소프트웨어, 문서작성 소프트웨어, 프레젠테이션 소프트웨어 등 								
<p>소요재료</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A4 용지, 잉크, 토너 								
<p>관련 지식·기술·태도</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">구분</th> <th style="width: 40%;">주요 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">지식</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ 프로젝트 배경 지식 ○ 저작권과 표절 지식 ○ 사용자 경험 지식 ○ 관련 디자인 분야의 글로벌 트렌드 조사 지식 ○ 최근에 부각되는 이머징 이슈 (emerging issue) 지식 ○ 국내외 사회문화심리 인류학적 조사 ○ 분석 지식 ○ 트렌드 조사 및 예측 지식 ○ 레퍼런스의 비교가치 지식 ○ 프로젝트 기획 의도 ○ 콘셉트의 시각화 방법 ○ 자료 조사 방법 ○ 디자인 표현기법 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">기술</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ 인터넷 활용 기술 ○ 다양한 매체 정보 검색 기술 ○ 문서관리 소프트웨어 활용 기술 ○ 자료 보안 유지관리 기술 ○ 좋은 디자인과 나쁜 디자인에 대한 판단 기술 ○ 비언어적 요소 조사·기록 기술 ○ 분석된 정보의 시각화 표현 기술 ○ 디자인 소프트웨어 활용 기술 ○ 팀 상호간의 커뮤니케이션 기술 ○ 스케치 기술 ○ 다양한 이야기 구조화 기술 ○ 각종 스케치 도구 사용 기술 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">태도</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ 프로젝트 수행에 따른 미래지향적 태도 ○ 디자인의 표절 문제에 대해 객관적으로 바라보려는 태도 ○ 사회 전반적 트렌드를 적극적으로 파악하려는 태도 ○ 클라이언트의 요구사항을 적극적으로 반영하려는 태도 ○ 트렌드 전반에 대한 폭넓은 조사의 분석적인 태도 ○ 거시적·미시적 트렌드의 연관성을 파악하려는 태도 ○ 객관적이고 폭넓은 정보를 파악하려는 태도 ○ 현장 중심의 맥락을 이해하고 공감하며 숨겨진 요구를 파악하려는 태도 ○ 새로운 것에 대한 창조적 열정 ○ 다양한 아이디어를 적용해 보고 뛰어난 비주얼을 제작하고자 하는 창의적 태도 ○ 작은 부분까지 놓치지 않는 관찰력 </td> </tr> </tbody> </table>	구분	주요 내용	지식	<ul style="list-style-type: none"> ○ 프로젝트 배경 지식 ○ 저작권과 표절 지식 ○ 사용자 경험 지식 ○ 관련 디자인 분야의 글로벌 트렌드 조사 지식 ○ 최근에 부각되는 이머징 이슈 (emerging issue) 지식 ○ 국내외 사회문화심리 인류학적 조사 ○ 분석 지식 ○ 트렌드 조사 및 예측 지식 ○ 레퍼런스의 비교가치 지식 ○ 프로젝트 기획 의도 ○ 콘셉트의 시각화 방법 ○ 자료 조사 방법 ○ 디자인 표현기법 	기술	<ul style="list-style-type: none"> ○ 인터넷 활용 기술 ○ 다양한 매체 정보 검색 기술 ○ 문서관리 소프트웨어 활용 기술 ○ 자료 보안 유지관리 기술 ○ 좋은 디자인과 나쁜 디자인에 대한 판단 기술 ○ 비언어적 요소 조사·기록 기술 ○ 분석된 정보의 시각화 표현 기술 ○ 디자인 소프트웨어 활용 기술 ○ 팀 상호간의 커뮤니케이션 기술 ○ 스케치 기술 ○ 다양한 이야기 구조화 기술 ○ 각종 스케치 도구 사용 기술 	태도	<ul style="list-style-type: none"> ○ 프로젝트 수행에 따른 미래지향적 태도 ○ 디자인의 표절 문제에 대해 객관적으로 바라보려는 태도 ○ 사회 전반적 트렌드를 적극적으로 파악하려는 태도 ○ 클라이언트의 요구사항을 적극적으로 반영하려는 태도 ○ 트렌드 전반에 대한 폭넓은 조사의 분석적인 태도 ○ 거시적·미시적 트렌드의 연관성을 파악하려는 태도 ○ 객관적이고 폭넓은 정보를 파악하려는 태도 ○ 현장 중심의 맥락을 이해하고 공감하며 숨겨진 요구를 파악하려는 태도 ○ 새로운 것에 대한 창조적 열정 ○ 다양한 아이디어를 적용해 보고 뛰어난 비주얼을 제작하고자 하는 창의적 태도 ○ 작은 부분까지 놓치지 않는 관찰력
구분	주요 내용								
지식	<ul style="list-style-type: none"> ○ 프로젝트 배경 지식 ○ 저작권과 표절 지식 ○ 사용자 경험 지식 ○ 관련 디자인 분야의 글로벌 트렌드 조사 지식 ○ 최근에 부각되는 이머징 이슈 (emerging issue) 지식 ○ 국내외 사회문화심리 인류학적 조사 ○ 분석 지식 ○ 트렌드 조사 및 예측 지식 ○ 레퍼런스의 비교가치 지식 ○ 프로젝트 기획 의도 ○ 콘셉트의 시각화 방법 ○ 자료 조사 방법 ○ 디자인 표현기법 								
기술	<ul style="list-style-type: none"> ○ 인터넷 활용 기술 ○ 다양한 매체 정보 검색 기술 ○ 문서관리 소프트웨어 활용 기술 ○ 자료 보안 유지관리 기술 ○ 좋은 디자인과 나쁜 디자인에 대한 판단 기술 ○ 비언어적 요소 조사·기록 기술 ○ 분석된 정보의 시각화 표현 기술 ○ 디자인 소프트웨어 활용 기술 ○ 팀 상호간의 커뮤니케이션 기술 ○ 스케치 기술 ○ 다양한 이야기 구조화 기술 ○ 각종 스케치 도구 사용 기술 								
태도	<ul style="list-style-type: none"> ○ 프로젝트 수행에 따른 미래지향적 태도 ○ 디자인의 표절 문제에 대해 객관적으로 바라보려는 태도 ○ 사회 전반적 트렌드를 적극적으로 파악하려는 태도 ○ 클라이언트의 요구사항을 적극적으로 반영하려는 태도 ○ 트렌드 전반에 대한 폭넓은 조사의 분석적인 태도 ○ 거시적·미시적 트렌드의 연관성을 파악하려는 태도 ○ 객관적이고 폭넓은 정보를 파악하려는 태도 ○ 현장 중심의 맥락을 이해하고 공감하며 숨겨진 요구를 파악하려는 태도 ○ 새로운 것에 대한 창조적 열정 ○ 다양한 아이디어를 적용해 보고 뛰어난 비주얼을 제작하고자 하는 창의적 태도 ○ 작은 부분까지 놓치지 않는 관찰력 								
<p>훈련교재</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 프로토타입제작 학습모듈교재 								

4. 자기평가서

평가방법				
<ul style="list-style-type: none"> ☞ 평가표에 있는 항목에 대해 토의해보자, 이 평가표를 자세히 검토하면 실습 내용과 수행 목표에 대해 쉽게 이해할 것이다. ☞ 같이 실습을 하고 있는 사람의 작업을 눈여겨보자. 이 평가표를 활용하면 작업순서에 따라 작업할 수 있을 것이다. ☐ 동료 작업자가 옆에서 보는 데에서 작업을 해보고, 이 평가표에 따라 잘된 것과 좀 더 향상시켜야 할 것을 지적하게 하자. “예”라고 응답할 때까지 연습을 한다. 				
자 기 평 가 서				
평가영역 (단원명)	문 항	미흡	보통	우수
기초데이터 수집하기	1.1 나는 프로토타입 제작을 위한 기초데이터와 레퍼런스 데이터를 수집하여 장단점을 분석할 수 있다.			
	1.2 나는 아이디어를 시각화하기 위한 디자인 기획을 바탕으로 스케치를 할 수 있다.			
	1.3 나는 아이디어 스케치한 결과물을 구현이 가능하도록 설명할 수 있다.			
레퍼런스 조사 분석하기	2.1 나는 프로토타입 제작을 위한 스토리보드 구성과 인터렉션, 모션 그래픽 또는 애니메이션을 제작 할 수 있다.			
	2.2 나는 실프로토타입 제작물을 바탕으로 사용성 테스트를 하기위한 방법론을 적용할 수 있다.			
	2.3 나는 사용성 테스트를 통한 사용성에 대한 정의와 문제점을 도출할 수 있다.			
	2.4 나는 사용성 테스트 결과를 바탕으로 프로토타입 스케치를 수정할 수 있다.			
아이디어 스케치하기	3.1 나는 디자인 콘셉트에 따라 아이디어를 스토리보드에 맞게 썸네일 스케치(thumbnail sketch)할 수 있다.			
	3.2 나는 실제 전달 매체에 맞추어 디자인 스타일, 컬러, 텍스처, 모션을 구체화시킬 수 있다.			
	3.3 나는 필요에 따라 전체 스토리보드에 대한 세부 시안과 종합 패키지를 제작할 수 있다.			

(0802010414_16v2) 프로토타입 제작 및 사용성 테스트

1. 학습개요

훈련시간	15	담당교사	안정방
훈련개요	당신은 디지털디자인 업무의 기본이 되는 프로토타입 제작 및 사용성 테스트, 객관적 사용성 정의 및 분석하는 능력을 함양할 수 있다.		
훈련목표	프로토타입 제작 및 사용성 테스트, 객관적 사용성 정의 및 분석하는 능력을 함양할 수 있다.		
단원명	단원별 학습목표		
0802010414_16v2.1 프로토타입 제작하기	1.1 제작을 위한 기초 자료를 수집하고 필요한 이미지·동영상을 촬영하거나 화면을 디자인할 수 있다. 1.2 디지털디자인 소프트웨어를 활용하여 화면 구성 요소, 아이콘, 서체를 포함한 디자인·애니메이션을 제작하고 비교할 수 있다. 1.3 제작된 화면 디자인에 필요한 사운드나 애니메이션을 구현하여 프로젝트 결과물과 유사한 프로토타입을 제작할 수 있다.		
0802010414_16v2.2 사용성 테스트하기	2.1 사용성과 선호도 분석을 위한 방향 설정을 통해 대상자를 선정할 수 있다. 2.2 필요에 따라 적절한 방법론을 활용하여 사용자 조사를 실시하고 활용할 수 있다. 2.3 사용자 조사 결과 분석에 따라 인사이트를 도출하고 개선 방향을 수립할 수 있다.		
0802010414_16v2.3 아이디어 스케치하기	3.1 사용성과 선호도 테스트 결과를 적용 할 수 있는 화면 및 UX를 선정할 수 있다. 3.2 주어진 기간 내에 적용 가능한 수정사항 반영의 범위를 파악 할 수 있다. 3.3 수정 보완사항을 중요도 별로 구분하며 적용 순서를 정할 수 있다. 3.4 수정사항과 반영된 사항을 비교 정리하여 향후 관리를 위한 지침으로 제시 할 수 있다.		
선수능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성일			

2. 학습활동

학습활동	특기사항
<p>[프로토타입 제작하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 제작을 위한 기초 자료를 수집하고 필요한 이미지·동영상을 촬영하거나 화면을 디자인한 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 디지털디자인 소프트웨어를 활용하여 화면 구성 요소, 아이콘, 서체를 포함한 디자인·애니메이션을 제작하고 비교한 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 제작된 화면 디자인에 필요한 사운드나 애니메이션을 구현하여 프로젝트 결과물과 유사한 프로토타입을 제작한 결과물을 카페에 업로드 하시오 <p>[사용성 테스트하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 사용성과 선호도 분석을 위한 방향 설정을 통해 대상자를 선정하여 완성된 자료를 카페에 업로드 하시오 2. 필요에 따라 적절한 방법론을 활용하여 사용자 조사를 실시하고 활용한 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 사용자 조사 결과 분석에 따라 인사이트를 도출하고 개선 방향을 수립한 결과물을 카페에 업로드 하시오 <p>[테스트 수정사항 반영하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 사용성과 선호도 테스트 결과를 적용 할 수 있는 화면 및 UX를 선정한 결과물을 카페에 업로드 하시오. 2. 주어진 기간 내에 적용 가능한 수정사항 반영의 범위를 파악한 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 수정 보완사항을 중요도 별로 구분하며 적용 순서를 정한 결과물을 카페에 업로드 하시오 4. 수정사항과 반영된 사항을 비교 정리하여 향후 관리를 위한 지침으로 제시하여 결과물을 카페에 업로드 하시오 	<ul style="list-style-type: none"> •카페 자료실 및 학습자료 업로드 주소 - 설정주소 확인 - 카페 일일자료실 확인 - 카페 일일 최종 작업분 업로드 할 것

3. 학습자료

<p>보조자료</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 무드보드 • 인포메이션 아키텍처 (information architecture) • 스토리 보드 • UI(user interface) 시나리오 • 기존의 유사한 샘플, 실물 예시 • 사용자 조사 기획서 • 인터뷰 질문지 • 전문가 평가용 요약서 • 사용성, 선호도 테스트 결과 보고서 								
<p>사용장비 및 공구</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 전산장비 : 컴퓨터, 카메라, 캠코더, 프린터, 복사기 등 • 소프트웨어 : 2D·3D 그래픽 소프트웨어, 애니메이션 소프트웨어, 음악·사운드 관련 소프트웨어, 편집디자인 소프트웨어, 스프레드시트 소프트웨어, 문서작성 소프트웨어, 프레젠테이션 소프트웨어 등 								
<p>소요자료</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A4 용지, 잉크, 토너 								
<p>관련 지식·기술·태도</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">구분</th> <th style="width: 90%;">주요 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">지식</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ 프로젝트 기획 의도 ○ 아이디어의 시각화 작업 방법 ○ 시공간 디자인 감각 ○ 인체 정보에 대한 감지·반응·교류 지식 ○ 사용자 조사 방법론 ○ 사용성 선호도 지식 ○ 사용자 조사 기획 방법 ○ 디지털디자인 프로그래밍 지식 방법론 ○ 테스트 결과 반영 방법론 ○ 문제해결 접근 방법 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">기술</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ 사진·영상 기술 ○ 디지털디자인 소프트웨어 활용 기술 ○ 시각적 형태 구성 기술 ○ 색상조화 구성 기술 ○ 사용자 조사 진행 기술 ○ 사용자 조사 내용 분석 기술 ○ 테스트 수정사항 진행을 위한 디지털디자인 기술 ○ 테스트 수정사항 진행을 위한 디지털디자인 프로그래밍 기술 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">태도</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ 사용자의 다양한 요구에 대한 포용 의지 ○ 관련 데이터의 엄정한 관리 태도 ○ 이성적 분석력으로 개념을 수립하려는 태도 ○ 사용자의 진정한 피드백을 이끌어내기 위한 공정한 태도 ○ 원활한 커뮤니케이션을 위한 적극적 태도 ○ 테스트 결과에 대한 객관적인 태도 ○ 테스트 수정사항을 최대한 반영하려는 적극적인 태도 ○ 테스트 결과의 문제점 도출 원인을 분석하려는 태도 </td> </tr> </tbody> </table>	구분	주요 내용	지식	<ul style="list-style-type: none"> ○ 프로젝트 기획 의도 ○ 아이디어의 시각화 작업 방법 ○ 시공간 디자인 감각 ○ 인체 정보에 대한 감지·반응·교류 지식 ○ 사용자 조사 방법론 ○ 사용성 선호도 지식 ○ 사용자 조사 기획 방법 ○ 디지털디자인 프로그래밍 지식 방법론 ○ 테스트 결과 반영 방법론 ○ 문제해결 접근 방법 	기술	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사진·영상 기술 ○ 디지털디자인 소프트웨어 활용 기술 ○ 시각적 형태 구성 기술 ○ 색상조화 구성 기술 ○ 사용자 조사 진행 기술 ○ 사용자 조사 내용 분석 기술 ○ 테스트 수정사항 진행을 위한 디지털디자인 기술 ○ 테스트 수정사항 진행을 위한 디지털디자인 프로그래밍 기술 	태도	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사용자의 다양한 요구에 대한 포용 의지 ○ 관련 데이터의 엄정한 관리 태도 ○ 이성적 분석력으로 개념을 수립하려는 태도 ○ 사용자의 진정한 피드백을 이끌어내기 위한 공정한 태도 ○ 원활한 커뮤니케이션을 위한 적극적 태도 ○ 테스트 결과에 대한 객관적인 태도 ○ 테스트 수정사항을 최대한 반영하려는 적극적인 태도 ○ 테스트 결과의 문제점 도출 원인을 분석하려는 태도
구분	주요 내용								
지식	<ul style="list-style-type: none"> ○ 프로젝트 기획 의도 ○ 아이디어의 시각화 작업 방법 ○ 시공간 디자인 감각 ○ 인체 정보에 대한 감지·반응·교류 지식 ○ 사용자 조사 방법론 ○ 사용성 선호도 지식 ○ 사용자 조사 기획 방법 ○ 디지털디자인 프로그래밍 지식 방법론 ○ 테스트 결과 반영 방법론 ○ 문제해결 접근 방법 								
기술	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사진·영상 기술 ○ 디지털디자인 소프트웨어 활용 기술 ○ 시각적 형태 구성 기술 ○ 색상조화 구성 기술 ○ 사용자 조사 진행 기술 ○ 사용자 조사 내용 분석 기술 ○ 테스트 수정사항 진행을 위한 디지털디자인 기술 ○ 테스트 수정사항 진행을 위한 디지털디자인 프로그래밍 기술 								
태도	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사용자의 다양한 요구에 대한 포용 의지 ○ 관련 데이터의 엄정한 관리 태도 ○ 이성적 분석력으로 개념을 수립하려는 태도 ○ 사용자의 진정한 피드백을 이끌어내기 위한 공정한 태도 ○ 원활한 커뮤니케이션을 위한 적극적 태도 ○ 테스트 결과에 대한 객관적인 태도 ○ 테스트 수정사항을 최대한 반영하려는 적극적인 태도 ○ 테스트 결과의 문제점 도출 원인을 분석하려는 태도 								
<p>훈련교재</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 프로토타입제작 학습모듈교재 								

4. 자기평가서

평가방법				
<ul style="list-style-type: none"> ☞ 평가표에 있는 항목에 대해 토의해보자, 이 평가표를 자세히 검토하면 실습 내용과 수행 목표에 대해 쉽게 이해할 것이다. ☞ 같이 실습을 하고 있는 사람의 작업을 눈여겨보자. 이 평가표를 활용하면 작업순서에 따라 작업할 수 있을 것이다. ☐ 동료 작업자가 옆에서 보는 데에서 작업을 해보고, 이 평가표에 따라 잘된 것과 좀 더 향상시켜야 할 것을 지적하게 하자. “예”라고 응답할 때까지 연습을 한다. 				
자 기 평 가 서				
평가영역 (단원명)	문 항	미흡	보통	우수
프로토타입 제작하기	1.1 나는 제작을 위한 기초 자료를 수집하고 필요한 이미지·동영상을 촬영하거나 화면을 디자인할 수 있다.			
	1.2 나는 디지털디자인 소프트웨어를 활용하여 화면 구성 요소, 아이콘, 서체를 포함한 디자인·애니메이션을 제작하고 비교할 수 있다.			
	1.3 나는 제작된 화면 디자인에 필요한 사운드나 애니메이션을 구현하여 프로젝트 결과물과 유사한 프로토타입을 제작할 수 있다.			
사용성 테스트하기	2.1 나는 사용성과 선호도 분석을 위한 방향 설정을 통해 대상자를 선정할 수 있다.			
	2.2 나는 필요에 따라 적절한 방법론을 활용하여 사용자 조사를 실시하고 활용할 수 있다.			
	2.3 나는 사용자 조사 결과 분석에 따라 인사이트를 도출하고 개선 방향을 수립할 수 있다.			
테스트 수정사항 반영하기	3.1 나는 사용성과 선호도 테스트 결과를 적용 할 수 있는 화면 및 UX를 선정할 수 있다.			
	3.2 나는 주어진 기간 내에 적용 가능한 수정사항 반영의 범위를 파악 할 수 있다.			
	3.3 나는 수정 보완사항을 중요도 별로 구분하며 적용 순서를 정할 수 있다.			
	3.4 나는 수정사항과 반영된 사항을 비교 정리하여 향후 관리를 위한 지침으로 제시 할 수 있다.			

(0802010415_16v2) 디자인 구성요소 설계

1. 학습개요

훈련시간	70	담당교사	안정방
훈련개요	당신은 디지털디자인 업무의 기본이 되는 프로토타입 제작을 바탕으로 한 정보구조 및 설계를 통해 사용성과 매체의 특성을 이해하고 시각적으로 구조화하는 능력을 함양 할 수 있다.		
훈련목표	프로토타입 제작을 바탕으로 한 정보구조 및 설계를 통해 사용성과 매체의 특성을 이해하고 시각적으로 구조화하는 능력을 함양 할 수 있다.		
단원명	단원별 학습목표		
0802010415_16v2 .1 스토리보드 설계하기	1.1 프로젝트 관련 디자인 개발에 필요한 요소를 파악할 수 있다. 1.2 인터페이스(interface) 필요 요소와 항목들을 분석할 수 있다. 1.3 전체적인 와이어 프레임(wire frame)을 작성할 수 있다.		
0802010415_16v2 .2 심미성 구성요소 설계하기	2.1 서비스, 제작물의 통합적인 아이덴티티를 고려하여 디자인 가이드를 조합할 수 있다. 2.2 디자인 요소 중 심미적 요소를 활용하여 조형적 아름다움을 표현할 수 있다. 2.3 트렌드 분석을 통해 전략적인 콘셉트를 확보할 수 있다.		
0802010415_16v2 .3 사용성 구성요소 설계하기	3.1 사용자 환경에 적합하도록 시각적으로 구조화할 수 있다. 3.2 시각적 특성에 맞게 콘텐츠를 구성할 수 있다. 3.3 사용자 경험에 따른 데이터를 활용하여 시각적 변화를 예측할 수 있다.		
0802010415_16v2 .4 매체성 구성요소 설계하기	4.1 다양한 매체의 특성에 따른 구성 요소를 이해할 수 있다. 4.2 매체의 다양성을 고려하여 환경을 설정할 수 있다. 4.3 매체의 특성에 따른 다양한 디바이스(device)의 표준화를 설정할 수 있다.		
선수능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성일			

2. 학습활동

학습활동	특기사항
<p>[스토리보드 설계하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 프로젝트 관련 디자인 개발에 필요한 요소를 파악하여 카페에 업로드 하시오 2. 인터페이스(interface) 필요 요소와 항목들을 분석한 후 관련자료를 카페에 업로드 하시오 3. 전체적인 와이어 프레임(wire frame)을 작성하여 작성된 자료를 카페에 업로드 하시오 <p>[심미성 구성요소 설계하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 서비스, 제작물의 통합적인 아이덴티티를 고려하여 디자인 가이드를 조합하여 작성된 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 자인 요소 중 심미적 요소를 활용하여 조형적 아름다움을 표현하여 제작된 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 트렌드 분석을 통해 전략적인 콘셉트를 확보한 결과물을 카페에 업로드 하시오 <p>[사용성 구성요소 설계하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 사용자 환경에 적합하도록 시각적으로 구조화한 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 시각적 특성에 맞게 콘텐츠를 구성하여 제작된 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 용자 경험에 따른 데이터를 활용하여 시각적 변화를 예측하여 제작된 결과물을 카페에 업로드 하시오 <p>[매체성 구성요소 설계하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 다양한 매체의 특성에 따른 구성 요소를 디자인하여 제작된 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 매체의 다양성을 고려하여 환경을 설정한 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 매체의 특성에 따른 다양한 디바이스(device)의 표준화를 설정한 결과물을 카페에 업로드 하시오 	<p>•카페 자료실 및 학습자료 업로드 주소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 설정주소 확인 - 카페 일일자료실 확인 - 카페 일일 최종 작업분 업로드 할 것

3. 학습자료

보조자료	<ul style="list-style-type: none"> 인포메이션 아키텍처 (information architecture) 스토리 보드 GUI 수집된 기초 데이터 												
사용장비 및 공구	<ul style="list-style-type: none"> 전산장비 : 컴퓨터 등 소프트웨어 : 디자인 소프트웨어 등 유형별 디지털 스마트 디바이스 												
소요재료	<ul style="list-style-type: none"> A4 용지 												
관련 지식·기술·태도	<table border="1"> <thead> <tr> <th>구 분</th> <th colspan="2">주 요 내 용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>지 식</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 기획 공학(planning science) 지식 정보 디자인(information design) 지식 사용자 환경(UI, user interface) 지식 조형론 디자인사 지식 인포메이션 디자인 지식 그래픽 디자인 지식 아이덴티티·컨셉트 디자인 지식 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 드로잉 기법 사진학 사용성 평가분석 지식 GUI(graphic user interface) 지식 매체에 따른 법적 규제 사항 디바이스의 특성 디바이스의 기술적 국제표준 지식 멀티미디어 지식 </td> </tr> <tr> <td>기 술</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 썸네일 스케치(thumbnail sketch) 기술 UI(user interface) 문서화 기술 스토리보드 작성 기술 디자인 제작 기술 구성요소의 분석 기술 디지털디자인 소프트웨어 활용 기술 시각적 형태 구성 기술 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 색상조화 구성 기술 사용자 분석 기술 사용자 반응에 따른 표현 기술 매체에 따른 디지털 콘텐츠 제작 기술 정적·동적미디어 표현 기술 매체 활용 기술 </td> </tr> <tr> <td>태 도</td> <td colspan="2"> <ul style="list-style-type: none"> 사용자 경험을 강조하는 디자인 제작을 위한 적극적인 분석 태도 보다 편리하고 감성적인 사용을 위해 수정 보완을 반복하는 끈기 있는 태도 팀 구성원간의 원활한 커뮤니케이션 의지 다양한 아이디어 도출을 위한 창의적 태도 최적의 디자인을 수행하기 위해 다양한 시도를 반복하는 적극적 태도 팀 상호간의 적극적 커뮤니케이션 태도 사용자와의 원활한 커뮤니케이션 의지 사용성 분석을 위한 객관적인 태도 팀 상호간의 적극적 커뮤니케이션 태도 IT, 문화 트렌드를 적극적으로 이해하려는 태도 팀 상호간의 적극적 커뮤니케이션 태도 각 매체의 장점을 최대한 활용하여 구성할 수 있는 창조적 사고 </td> </tr> </tbody> </table>	구 분	주 요 내 용		지 식	<ul style="list-style-type: none"> 기획 공학(planning science) 지식 정보 디자인(information design) 지식 사용자 환경(UI, user interface) 지식 조형론 디자인사 지식 인포메이션 디자인 지식 그래픽 디자인 지식 아이덴티티·컨셉트 디자인 지식 	<ul style="list-style-type: none"> 드로잉 기법 사진학 사용성 평가분석 지식 GUI(graphic user interface) 지식 매체에 따른 법적 규제 사항 디바이스의 특성 디바이스의 기술적 국제표준 지식 멀티미디어 지식 	기 술	<ul style="list-style-type: none"> 썸네일 스케치(thumbnail sketch) 기술 UI(user interface) 문서화 기술 스토리보드 작성 기술 디자인 제작 기술 구성요소의 분석 기술 디지털디자인 소프트웨어 활용 기술 시각적 형태 구성 기술 	<ul style="list-style-type: none"> 색상조화 구성 기술 사용자 분석 기술 사용자 반응에 따른 표현 기술 매체에 따른 디지털 콘텐츠 제작 기술 정적·동적미디어 표현 기술 매체 활용 기술 	태 도	<ul style="list-style-type: none"> 사용자 경험을 강조하는 디자인 제작을 위한 적극적인 분석 태도 보다 편리하고 감성적인 사용을 위해 수정 보완을 반복하는 끈기 있는 태도 팀 구성원간의 원활한 커뮤니케이션 의지 다양한 아이디어 도출을 위한 창의적 태도 최적의 디자인을 수행하기 위해 다양한 시도를 반복하는 적극적 태도 팀 상호간의 적극적 커뮤니케이션 태도 사용자와의 원활한 커뮤니케이션 의지 사용성 분석을 위한 객관적인 태도 팀 상호간의 적극적 커뮤니케이션 태도 IT, 문화 트렌드를 적극적으로 이해하려는 태도 팀 상호간의 적극적 커뮤니케이션 태도 각 매체의 장점을 최대한 활용하여 구성할 수 있는 창조적 사고 	
	구 분	주 요 내 용											
	지 식	<ul style="list-style-type: none"> 기획 공학(planning science) 지식 정보 디자인(information design) 지식 사용자 환경(UI, user interface) 지식 조형론 디자인사 지식 인포메이션 디자인 지식 그래픽 디자인 지식 아이덴티티·컨셉트 디자인 지식 	<ul style="list-style-type: none"> 드로잉 기법 사진학 사용성 평가분석 지식 GUI(graphic user interface) 지식 매체에 따른 법적 규제 사항 디바이스의 특성 디바이스의 기술적 국제표준 지식 멀티미디어 지식 										
기 술	<ul style="list-style-type: none"> 썸네일 스케치(thumbnail sketch) 기술 UI(user interface) 문서화 기술 스토리보드 작성 기술 디자인 제작 기술 구성요소의 분석 기술 디지털디자인 소프트웨어 활용 기술 시각적 형태 구성 기술 	<ul style="list-style-type: none"> 색상조화 구성 기술 사용자 분석 기술 사용자 반응에 따른 표현 기술 매체에 따른 디지털 콘텐츠 제작 기술 정적·동적미디어 표현 기술 매체 활용 기술 											
태 도	<ul style="list-style-type: none"> 사용자 경험을 강조하는 디자인 제작을 위한 적극적인 분석 태도 보다 편리하고 감성적인 사용을 위해 수정 보완을 반복하는 끈기 있는 태도 팀 구성원간의 원활한 커뮤니케이션 의지 다양한 아이디어 도출을 위한 창의적 태도 최적의 디자인을 수행하기 위해 다양한 시도를 반복하는 적극적 태도 팀 상호간의 적극적 커뮤니케이션 태도 사용자와의 원활한 커뮤니케이션 의지 사용성 분석을 위한 객관적인 태도 팀 상호간의 적극적 커뮤니케이션 태도 IT, 문화 트렌드를 적극적으로 이해하려는 태도 팀 상호간의 적극적 커뮤니케이션 태도 각 매체의 장점을 최대한 활용하여 구성할 수 있는 창조적 사고 												
훈련교재	<ul style="list-style-type: none"> 디자인구성요소 제작 학습모듈교재 												

4. 자기평가서

평가방법				
<ul style="list-style-type: none"> ☞ 평가표에 있는 항목에 대해 토의해보자, 이 평가표를 자세히 검토하면 실습 내용과 수행 목표에 대해 쉽게 이해할 것이다. ☞ 같이 실습을 하고 있는 사람의 작업을 눈여겨보자. 이 평가표를 활용하면 작업순서에 따라 작업할 수 있을 것이다. ☐ 동료 작업자가 옆에서 보는 데에서 작업을 해보고, 이 평가표에 따라 잘된 것과 좀 더 향상시켜야 할 것을 지적하게 하자. “예”라고 응답할 때까지 연습을 한다. 				
자 기 평 가 서				
평가영역 (단원명)	문 항	미흡	보통	우수
스토리보드 설계하기	1.1 나는 프로젝트 관련 디자인 개발에 필요한 요소를 파악할 수 있다.			
	1.2 나는 인터페이스(interface) 필요 요소와 항목들을 분석할 수 있다.			
	1.3 나는 전체적인 와이어 프레임(wire frame)을 작성할 수 있다.			
심미성 구성요소 설계하기	2.1 나는 서비스, 제작물의 통합적인 아이덴티티를 고려하여 디자인 가이드를 조합할 수 있다.			
	2.2 나는 디자인 요소 중 심미적 요소를 활용하여 조형적 아름다움을 표현할 수 있다.			
	2.3 나는 트렌드 분석을 통해 전략적인 콘셉트를 확보할 수 있다.			
사용성 구성요소 설계하기	3.1 나는 사용자 환경에 적합하도록 시각적으로 구조화할 수 있다.			
	3.2 나는 시각적 특성에 맞게 콘텐츠를 구성할 수 있다.			
	3.3 나는 사용자 경험에 따른 데이터를 활용하여 시각적 변화를 예측할 수 있다.			
매체성 구성요소 설계하기	4.1 나는 다양한 매체의 특성에 따른 구성 요소를 이해할 수 있다.			
	4.2 나는 매체의 다양성을 고려하여 환경을 설정할 수 있다.			
	4.3 나는 매체의 특성에 따른 다양한 디바이스(device)의 표준화를 설정할 수 있다.			

(원격훈련) 사진이미지 편집 디자인

1. 학습개요

훈련시간	16	담당교사	안정방
관련 능력단위명	(0802010414_16v2) 프로토타입 제작 및 사용성 테스트		
회 차	회 차 명		
1	출력용 이미지 콘셉트 설정		
2	사진편집 소프트웨어와 사진		
3	자동화 작업을 통한 다양한 이미지 작업		
4	브릿지와 형식별 파일 포맷		
5	피부와 얼굴형 보정하기		
6	인물 사진 디테일 보정하기		
7	정물 사진 보정하기		
8	풍경사진 보정하기		
9	다양한 흑백 사진 만들기		
10	레이어 마스크를 이용한 다양한 예제 작업하기		
11	야경사진 작업하기		
12	암부를 살리는 다양한 기법 사용하기		
13	다양한 스케치 효과 만들기		
14	스마트 오브젝트를 활용한 대상물 제거		
15	이미지 합성을 통한 새로운 분위기 만들기		
16	채널작업을 통한 디테일한 이미지 합성		
선수 능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성 일			

2. 자기평가서

자 기 평 가 서			
문 항	미흡	보통	우수
나는 출력용 이미지 콘셉트 설정 할 수 있다.			
나는 사진편집 소프트웨어와 사진을 할 수 있다.			
나는 자동화 작업을 통한 다양한 이미지 작업을 할 수 있다.			
나는 브릿지와 형식별 파일 포맷을 할 수 있다.			
나는 피부와 얼굴형 보정하기를 할 수 있다.			
나는 인물 사진 디테일 보정하기를 할 수 있다.			
나는 정물 사진 보정하기를 할 수 있다.			
나는 풍경사진 보정하기를 할 수 있다.			
나는 다양한 흑백 사진 만들기를 할 수 있다.			
나는 레이어 마스크를 이용한 다양한 예제 작업하기를 할 수 있다.			
나는 야경사진 작업하기를 할 수 있다.			
나는 암부를 살리는 다양한 기법 사용하기를 할 수 있다.			
나는 다양한 스케치 효과 만들기를 할 수 있다.			
나는 스마트 오브젝트를 활용한 대상물 제거를 할 수 있다.			
나는 이미지 합성을 통한 새로운 분위기 만들기를 할 수 있다.			
나는 채널작업을 통한 디테일한 이미지 합성을 할 수 있다.			

(콘텐츠 제작) 학습안내

<교과목 구성 능력단위>

능력단위 분류번호	능력단위명	훈련시간
0802010406_13v1	수정보완	50
0802010408_13v1	디지털디자인 사후관리	20
0802010416_16v2	디자인 구성요소 제작	80
0802010418_16v3	구현	16
0802010419_16v3	구현 응용	16
원격훈련	디자인 제작 관리	16
원격훈련	최종 디자인(디자인 실전과정)	16

(0802010406_13v1) 수정보완

1. 학습개요

훈련시간	50	담당교사	안정방
훈련개요	당신은 디지털디자인 업무의 기본이 되는 구현 단계에서 만들어진 작업물의 심미적 디자인 요소, 콘텐츠 사용성 요소, 매체 기능적 요소의 보완 사항을 파악하고, 발견된 보완 사항을 수정해 완성도를 높일 수 있다.		
훈련목표	구현 단계에서 만들어진 작업물의 심미적 디자인 요소, 콘텐츠 사용성 요소, 매체 기능적 요소의 보완 사항을 파악하고, 발견된 보완 사항을 수정해 완성도를 높일 수 있다.		
단원명	단원별 학습목표		
0802010406_13v1.1 심미적 디자인 요소 수정 보완하기	1.1 프로젝트 설계와 요구사항의 적절한 적용 여부를 위하여 디자인 산출물을 리뷰하고 수정 보완 필요 요소를 파악할 수 있다. 1.2 디자인 보완사항에 따라 본래 의도대로 적합하게 수정·보완 작업할 수 있다. 1.3 디자인 수정 보완 후 전체적인 관점에서 재검증을 실시할 수 있다.		
0802010406_13v1.2 콘텐츠 사용성 수정 보완하기	2.1 기획 의도에 맞는 제작 여부를 위하여 콘텐츠 산출물을 리뷰하고 수정 보완 필요 요소를 파악할 수 있다. 2.2 콘텐츠 사용성을 통해 문제점을 수정보완 작업할 수 있다. 2.3 콘텐츠 수정보완 후 전체적인 관점에서 재검증을 실시할 수 있다. 2.4 사용성·접근성·업계 표준 준수여부 평가를 기반으로 보완수정 요소를 파악할 수 있다.		
0802010406_13v1.3 매체 기능적 요소 수정 보완하기	3.1 기능요소의 바른 실행에 대한 리뷰를 기반으로 수정 보완에 필요한 요소를 파악할 수 있다. 3.2 파악된 오류에 대한 정확한 원인 분석에 따라 수정 작업할 수 있다. 3.3 기능 요소를 수정 보완 후 전체적인 관점에서 재검증을 실시할 수 있다. 3.4 기능 요소에 관련되는 프로그래밍에 대한 이해와 분석을 할 수 있다.		
선수능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성일			

2. 학습활동

학습활동	특기사항
<p>[심미적 디자인 요소 수정 보완하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 프로젝트 설계와 요구사항의 적절한 적용 여부를 위하여 디자인 산출물을 리뷰하고 수정·보완 필요 요소를 파악하여 보완된 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 디자인 보완사항에 따라 본래 의도대로 적합하게 수정·보완 작업한 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 디자인 수정 보완 후 전체적인 관점에서 재검증을 실시하여 완성된 결과물을 카페에 업로드 하시오 <p>[콘텐츠 사용성 수정 보완하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 기획 의도에 맞는 제작 여부를 위하여 콘텐츠 산출물을 리뷰하고 수정 보완 필요 요소를 파악하여 반영된 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 콘텐츠 사용성을 통해 문제점을 수정보완 작업하여 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 콘텐츠 수정 보완 후 전체적인 관점에서 재검증을 실시한 결과물을 카페에 업로드 하시오 4. 사용성·접근성·업계 표준 준수여부 평가를 기반으로 보완 수정 요소를 파악하여 반영된 결과물을 카페에 업로드 하시오 <p>[매체 기능적 요소 수정 보완하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 기능요소의 바른 실행에 대한 리뷰를 기반으로 수정 보완에 필요한 요소를 파악하여 반영된 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 파악된 오류에 대한 정확한 원인 분석에 따라 수정 작업을 한 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 기능 요소를 수정 보완 후 전체적인 관점에서 재검증을 실시한 결과물을 카페에 업로드 하시오 4. 기능 요소에 관련되는 프로그래밍에 대한 이해와 분석을 통하여 완성된 결과물을 카페에 업로드 하시오 	<p>• 카페 자료실 및 학습자료 업로드 주소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 설정주소 확인 - 카페 일일자료실 확인 - 카페 일일 최종 작업분 업로드 할 것

3. 학습자료

보조자료	<ul style="list-style-type: none"> • 작업의뢰서 • 디자인 적용 관련자료 • 정보구조 설계 자료 								
사용장비 및 공구	<ul style="list-style-type: none"> • 전산장비 : 컴퓨터, 스마트 기기 등 • 소프트웨어 : 웹 관련 개발 소프트웨어, 문서작성 소프트웨어 등 								
소요재료	<ul style="list-style-type: none"> • A4 용지 								
관련 지식·기술·태도	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">구분</th> <th style="text-align: center;">주요 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">지식</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 디자인 용어 지식 • 데이터베이스(database) 응용 지식 • 사용자 경험 지식 • 소프트웨어 엔지니어링(software engineering) 방법론 • 업계 표준 동향 지식 • 컴퓨터 그래픽 지식 • 콘텐츠 내용의 효용성 판단력 • 콘텐츠 수급방식 • 프로그래밍 언어 지식 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">기술</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 그래픽 디자인 소프트웨어 활용 기술 • 방법론에 의한 분석 기술 • 사용자 경험 테스트 기술 • 정보 전달 기술 • 콘텐츠 수정 보완 편집 기술 • 프로그래밍 기술 • 디자인 수정안 검토·보완 기술 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">태도</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 일관성 있는 검토를 위한 노력 • 사용자 관점의 효용성에 대한 객관적 검토 노력 • 수정사항을 효과적으로 보완하려는 태도 • 수정사항을 효과적으로 보완하려는 태도 </td> </tr> </tbody> </table>	구분	주요 내용	지식	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 용어 지식 • 데이터베이스(database) 응용 지식 • 사용자 경험 지식 • 소프트웨어 엔지니어링(software engineering) 방법론 • 업계 표준 동향 지식 • 컴퓨터 그래픽 지식 • 콘텐츠 내용의 효용성 판단력 • 콘텐츠 수급방식 • 프로그래밍 언어 지식 	기술	<ul style="list-style-type: none"> • 그래픽 디자인 소프트웨어 활용 기술 • 방법론에 의한 분석 기술 • 사용자 경험 테스트 기술 • 정보 전달 기술 • 콘텐츠 수정 보완 편집 기술 • 프로그래밍 기술 • 디자인 수정안 검토·보완 기술 	태도	<ul style="list-style-type: none"> • 일관성 있는 검토를 위한 노력 • 사용자 관점의 효용성에 대한 객관적 검토 노력 • 수정사항을 효과적으로 보완하려는 태도 • 수정사항을 효과적으로 보완하려는 태도
구분	주요 내용								
지식	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 용어 지식 • 데이터베이스(database) 응용 지식 • 사용자 경험 지식 • 소프트웨어 엔지니어링(software engineering) 방법론 • 업계 표준 동향 지식 • 컴퓨터 그래픽 지식 • 콘텐츠 내용의 효용성 판단력 • 콘텐츠 수급방식 • 프로그래밍 언어 지식 								
기술	<ul style="list-style-type: none"> • 그래픽 디자인 소프트웨어 활용 기술 • 방법론에 의한 분석 기술 • 사용자 경험 테스트 기술 • 정보 전달 기술 • 콘텐츠 수정 보완 편집 기술 • 프로그래밍 기술 • 디자인 수정안 검토·보완 기술 								
태도	<ul style="list-style-type: none"> • 일관성 있는 검토를 위한 노력 • 사용자 관점의 효용성에 대한 객관적 검토 노력 • 수정사항을 효과적으로 보완하려는 태도 • 수정사항을 효과적으로 보완하려는 태도 								
훈련교재	<ul style="list-style-type: none"> • 수정보완 학습모듈교재 								

4. 자기평가서

평가방법				
<ul style="list-style-type: none"> ☞ 평가표에 있는 항목에 대해 토의해보자, 이 평가표를 자세히 검토하면 실습 내용과 수행 목표에 대해 쉽게 이해할 것이다. ☞ 같이 실습을 하고 있는 사람의 작업을 눈여겨보자. 이 평가표를 활용하면 작업순서에 따라 작업할 수 있을 것이다. ☐ 동료 작업자가 옆에서 보는 데에서 작업을 해보고, 이 평가표에 따라 잘된 것과 좀 더 향상시켜야 할 것을 지적하게 하자. “예”라고 응답할 때까지 연습을 한다. 				
자 기 평 가 서				
평가영역 (단원명)	문 항	미흡	보통	우수
심미적 디자인 요소 수정 보완하기	1.1 나는 프로젝트 설계와 요구사항의 적절한 적용 여부를 위하여 디자인 산출물을 리뷰하고 수정·보완 필요 요소를 파악할 수 있다.			
	1.2 나는 디자인 보완사항에 따라 본래 의도대로 적합하게 수정·보완 작업 할 수 있다.			
	1.3 나는 디자인 수정 보완 후 전체적인 관점에서 재검증을 실시할 수 있다.			
콘텐츠 사용성 수정 보완하기	2.1 나는 기획 의도에 맞는 제작 여부를 위하여 콘텐츠 산출물을 리뷰하고 수정 보완 필요 요소를 파악할 수 있다.			
	2.2 나는 콘텐츠 사용성을 통해 문제점을 수정보완 작업할 수 있다.			
	2.3 나는 콘텐츠 수정 보완 후 전체적인 관점에서 재검증을 실시할 수 있다.			
	2.4 나는 사용성·접근성·업계 표준 준수여부 평가를 기반으로 보안수정 요소를 파악할 수 있다.			
매체 기능적 요소 수정 보완하기	3.1 나는 기능요소의 바른 실행에 대한 리뷰를 기반으로 수정 보완에 필요한 요소를 파악할 수 있다.			
	3.2 나는 파악된 오류에 대한 정확한 원인 분석에 따라 수정 작업할 수 있다.			
	3.3 나는 기능 요소를 수정 보완 후 전체적인 관점에서 재검증을 실시할 수 있다.			
	3.4 나는 기능 요소에 관련되는 프로그래밍에 대한 이해와 분석을 할 수 있다.			

(0802010408_13v1) 디지털디자인 사후관리

1. 학습개요

훈련시간	20	담당교사	안정방
훈련개요	당신은 프로젝트 종료에서 그치지 않고 지속적인 최적화 및 사용자 요구가 반영된 클라이언트의 피드백을 반영하여 완성도를 극대화 하며, 내부적으로도 프로젝트 전반에 대한 리뷰와 공유를 통해 역량을 향상시키는 능력을 함양 할 수 있다.		
훈련목표	구현 단계에서 만들어진 작업물의 심미적 디자인 요소, 콘텐츠 사용성 요소, 매체 기능적 요소의 보완 사항을 파악하고, 발견된 보완 사항을 수정해 완성도를 높일 수 있다.		
단원명	단원별 학습목표		
0802010408_13v1.1 오류 수정하기	1.1 프로젝트 완료 후 오류에 대해 지속적·정기적으로 모니터링 할 수 있다. 1.2 오류에 대한 정확한 원인 분석을 통하여 수정·최적화 작업을 할 수 있다. 1.3 수정된 작업에 대한 재검증을 통하여 완성도를 극대화할 수 있다.		
0802010408_13v1.2 클라이언트 요청사항 반영하기	2.1 라이언트와의 직접적인 커뮤니케이션을 통하여 요구사항을 명확히 파악 할 수 있다. 2.2 클라이언트와의 협상을 통해 요청사항에 관한 작업 범위를 조율할 수 있다. 2.3 클라이언트의 의견을 협의하고 수렴하여 요청사항을 반영할 수 있다. 2.4 사용성·접근성·업계 표준 준수여부 평가를 기반으로 보완수정 요소를 파악할 수 있다. 2.5 사용자 반응·피드백(feedback) 분석을 기반으로 필요 시 수정 보완할 수 있다. 2.6 클라이언트의 피드백을 경청하고 필요에 따라 수정 보완할 수 있다. 2.7 필요 및 계약에 따라 유지보수·관리를 하고 발생하는 피드백(feedback)에 대해 판단하고 대응할 수 있다.		
0802010408_13v1.3 프로젝트 내부 공유·리뷰하기	3.1 프로젝트 진행의 전반적 리뷰를 통하여 성공적인 점과 아쉬운 점을 파악할 수 있다. 3.2 장·단점 파악을 통하여 인사이트를 도출하고 이에 대한 보완책을 강구할 수 있다. 3.3 향후 디자인 개발 활용을 위해 리뷰 결과를 정리하여 노하우와 고유방식을 내부적으로 공유·학습할 수 있다.		
0802010408_13v1.4 데이터베이스 관리하기	4.1 향후 디자인 개발 참고를 위해 완료된 프로젝트의 소스 데이터를 백업(backup)하고 정리할 수 있다. 4.2 프로젝트 버전에 따른 색인(index)화를 통해 위급 상황에 대처할 수 있다. 4.3 선정된 디자인 제작 과정에서 수정할 수 있는 소스파일을 정리할 수 있다. 4.4 구축된 데이터베이스를 차후 디자인 개발에 참고할 수 있다.		
선수능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성일			

2. 학습활동

학습활동	특기사항
<p>[오류 수정하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 프로젝트 완료 후 오류에 대해 지속적·정기적으로 모니터링 하시오. 2. 오류에 대한 정확한 원인 분석을 통하여 수정·최적화 작업을 하시오. 3. 수정된 작업에 대한 재검증을 통하여 완성도를 극대화 하시오. <p>[클라이언트 요청사항 반영하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 라이언트와의 직접적인 커뮤니케이션을 통하여 요구사항을 명확히 파악하시오. 2. 클라이언트와의 협상을 통해 요청사항에 관한 작업 범위를 조율 하시오. 3. 클라이언트의 의견을 협의하고 수렴하여 요청사항을 반영하오. 4. 사용성·접근성·업계 표준 준수여부 평가를 기반으로 보안 수정 요소를 파악하시오. 5. 사용자 반응·피드백(feedback) 분석을 기반으로 필요 시 수정 보완하오. 6. 클라이언트의 피드백을 경청하고 필요에 따라 수정 보완 하오. 7. 필요 및 계약에 따라 유지보수·관리를 하고 발생하는 피드백(feedback)에 대해 판단하고 대응 하시오. <p>[프로젝트 내부 공유·리뷰하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 프로젝트 진행의 전반적 리뷰를 통하여 성공적인 점과 아쉬운 점을 파악하오. 2. 장·단점 파악을 통하여 인사이트를 도출하고 이에 대한 보완책을 강구 하오. 3. 향후 디자인 개발 활용을 위해 리뷰 결과를 정리하여 노하우와 고유방식을 내부적으로 공유·학습 하오. <p>[데이터베이스 관리하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 향후 디자인 개발 참고를 위해 완료된 프로젝트의 소스 데이터를 백업(backup)하고 정리 하오. 2. 프로젝트 버전에 따른 색인(index)화를 통해 위급 상황에 대처 하오. 3. 선정된 디자인 제작 과정에서 수정할 수 있는 소스파일을 정리 하오. 4. 구축된 데이터베이스를 차후 디자인 개발에 참고 하오. 	<p>•카페 자료실 및 학습자료 업로드 주소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 설정주소 확인 - 일일자료실 확인 - 일일 최종 작업분 업로드 할 것

3. 학습자료

보조자료	<ul style="list-style-type: none"> • 작업이뢰서 • 디자인 적용 관련자료 								
사용장비 및 공구	<ul style="list-style-type: none"> • 전산장비 : 컴퓨터, 컬러 프린터 • 소프트웨어 : 그래픽 소프트웨어, 문서작성 소프트웨어 등 								
소요재료	<ul style="list-style-type: none"> • A4 용지 								
관련 지식·기술·태도	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="480 443 598 483">구분</th> <th data-bbox="598 443 1358 483">주요 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="480 483 598 860">지식</td> <td data-bbox="598 483 1358 860"> <ul style="list-style-type: none"> • 계층구조 지식 • 데이터베이스 관리 지식 • 데이터베이스(database) 응용 지식 • 디자인 평가 분석 방법 • 디자인 프로세스 방법론 • 소비자 조사 방법 • 소스파일 분류 색인(index)화 방법 • 소프트웨어(software engineering) 방법론 • 수정작업 가능 여부를 분별할 수 있는 지식 • 저작권 지식 • 프로그래밍 언어 지식 • 프로세스 별 분류 색인(index)화 방법 • 프로젝트 디자인 방법론 • 프로젝트 별 분류 색인(index)화 방법 • 프로젝트 전체의 통합적 검토 방법 • 프로젝트에 필요한 기술 지식 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="480 860 598 1084">기술</td> <td data-bbox="598 860 1358 1084"> <ul style="list-style-type: none"> • 데이터베이스 장비 활용 기술 • 데이터의 버전 관리 기술 • 디지털디자인 소프트웨어 활용 기술 • 방법론에 의한 분석 기술 • 정보 전달 기술 • 체계적 파일 관리 기술 • 클라이언트 협의 기술 • 통계 소프트웨어 운용 기술 • 프로그래밍 기술 • 프로젝트 프로세스 교육 기술 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="480 1084 598 1498">태도</td> <td data-bbox="598 1084 1358 1498"> <ul style="list-style-type: none"> • 구성원의 역할을 구분하여 이끌어 가는 리더십 • 꼼꼼하고 적극적인 작업 수행 의지 • 냉철하게 분석하고 잘못된 부분을 객관적으로 받아들이려는 태도 • 발견된 오류를 신속하고 정확하게 수정하려는 성실한 태도 • 서로의 의견을 공유하고 결론을 도출하는 태도 • 수정작업에 임하는 작업자의 적극적인 자세 • 수정작업에 필요한 일정조율에 따라 시간을 엄수하려는 태도 • 원활한 대응 의지 • 자료가 분실되지 않도록 안전하게 관리하려는 의지 • 체계적 파일정리의 중요성 인식 • 클라이언트와 원활한 커뮤니케이션 창출을 위한 의지 • 파일명의 규칙을 지키려는 태도 </td> </tr> </tbody> </table>	구분	주요 내용	지식	<ul style="list-style-type: none"> • 계층구조 지식 • 데이터베이스 관리 지식 • 데이터베이스(database) 응용 지식 • 디자인 평가 분석 방법 • 디자인 프로세스 방법론 • 소비자 조사 방법 • 소스파일 분류 색인(index)화 방법 • 소프트웨어(software engineering) 방법론 • 수정작업 가능 여부를 분별할 수 있는 지식 • 저작권 지식 • 프로그래밍 언어 지식 • 프로세스 별 분류 색인(index)화 방법 • 프로젝트 디자인 방법론 • 프로젝트 별 분류 색인(index)화 방법 • 프로젝트 전체의 통합적 검토 방법 • 프로젝트에 필요한 기술 지식 	기술	<ul style="list-style-type: none"> • 데이터베이스 장비 활용 기술 • 데이터의 버전 관리 기술 • 디지털디자인 소프트웨어 활용 기술 • 방법론에 의한 분석 기술 • 정보 전달 기술 • 체계적 파일 관리 기술 • 클라이언트 협의 기술 • 통계 소프트웨어 운용 기술 • 프로그래밍 기술 • 프로젝트 프로세스 교육 기술 	태도	<ul style="list-style-type: none"> • 구성원의 역할을 구분하여 이끌어 가는 리더십 • 꼼꼼하고 적극적인 작업 수행 의지 • 냉철하게 분석하고 잘못된 부분을 객관적으로 받아들이려는 태도 • 발견된 오류를 신속하고 정확하게 수정하려는 성실한 태도 • 서로의 의견을 공유하고 결론을 도출하는 태도 • 수정작업에 임하는 작업자의 적극적인 자세 • 수정작업에 필요한 일정조율에 따라 시간을 엄수하려는 태도 • 원활한 대응 의지 • 자료가 분실되지 않도록 안전하게 관리하려는 의지 • 체계적 파일정리의 중요성 인식 • 클라이언트와 원활한 커뮤니케이션 창출을 위한 의지 • 파일명의 규칙을 지키려는 태도
	구분	주요 내용							
	지식	<ul style="list-style-type: none"> • 계층구조 지식 • 데이터베이스 관리 지식 • 데이터베이스(database) 응용 지식 • 디자인 평가 분석 방법 • 디자인 프로세스 방법론 • 소비자 조사 방법 • 소스파일 분류 색인(index)화 방법 • 소프트웨어(software engineering) 방법론 • 수정작업 가능 여부를 분별할 수 있는 지식 • 저작권 지식 • 프로그래밍 언어 지식 • 프로세스 별 분류 색인(index)화 방법 • 프로젝트 디자인 방법론 • 프로젝트 별 분류 색인(index)화 방법 • 프로젝트 전체의 통합적 검토 방법 • 프로젝트에 필요한 기술 지식 							
기술	<ul style="list-style-type: none"> • 데이터베이스 장비 활용 기술 • 데이터의 버전 관리 기술 • 디지털디자인 소프트웨어 활용 기술 • 방법론에 의한 분석 기술 • 정보 전달 기술 • 체계적 파일 관리 기술 • 클라이언트 협의 기술 • 통계 소프트웨어 운용 기술 • 프로그래밍 기술 • 프로젝트 프로세스 교육 기술 								
태도	<ul style="list-style-type: none"> • 구성원의 역할을 구분하여 이끌어 가는 리더십 • 꼼꼼하고 적극적인 작업 수행 의지 • 냉철하게 분석하고 잘못된 부분을 객관적으로 받아들이려는 태도 • 발견된 오류를 신속하고 정확하게 수정하려는 성실한 태도 • 서로의 의견을 공유하고 결론을 도출하는 태도 • 수정작업에 임하는 작업자의 적극적인 자세 • 수정작업에 필요한 일정조율에 따라 시간을 엄수하려는 태도 • 원활한 대응 의지 • 자료가 분실되지 않도록 안전하게 관리하려는 의지 • 체계적 파일정리의 중요성 인식 • 클라이언트와 원활한 커뮤니케이션 창출을 위한 의지 • 파일명의 규칙을 지키려는 태도 								
훈련교재	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털디자인 사후관리 학습모듈교재 								

4. 자기평가서

평가방법

- ☞ 평가표에 있는 항목에 대해 토의해보자, 이 평가표를 자세히 검토하면 실습 내용과 수행목표에 대해 쉽게 이해할 것이다.
- ☞ 같이 실습을 하고 있는 사람의 작업을 눈여겨보자. 이 평가표를 활용하면 작업순서에 따라 작업할 수 있을 것이다.
- ☐ 동료 작업자가 옆에서 보는 데에서 작업을 해보고, 이 평가표에 따라 잘된 것과 좀 더 향상시켜야 할 것을 지적하게 하자. “예”라고 응답할 때까지 연습을 한다.

자 기 평 가 서

평가영역 (단원명)	문 항	미흡	보통	우수
오류 수정하기	1.1 프로젝트 완료 후 오류에 대해 지속적·정기적으로 모니터링 할 수 있다.			
	1.2 오류에 대한 정확한 원인 분석을 통하여 수정·최적화 작업을 할 수 있다.			
	1.3 수정된 작업에 대한 재검증을 통하여 완성도를 극대화할 수 있다.			
클라이언트 요청사항 반영하기	2.1 클라이언트와의 직접적인 커뮤니케이션을 통하여 요구사항을 명확히 파악할 수 있다.			
	2.2 클라이언트와의 협상을 통해 요청사항에 관한 작업 범위를 조율할 수 있다.			
	2.3 클라이언트의 의견을 협의하고 수렴하여 요청사항을 반영할 수 있다.			
	2.4 사용자 반응·피드백(feedback) 분석을 기반으로 필요 시 수정 보완할 수 있다.			
	2.5 클라이언트의 피드백을 경청하고 필요에 따라 수정 보완할 수 있다.			
	2.6 필요 및 계약에 따라 유지보수·관리를 하고 발생하는 피드백(feedback)에 대해 판단하고 대응할 수 있다.			
프로젝트 내부 공유·리뷰하기	3.1 프로젝트 진행의 전반적 리뷰를 통하여 성공적인 점과 아쉬운 점을 파악할 수 있다.			
	3.2 장·단점 파악을 통하여 인사이트를 도출하고 이에 대한 보완책을 강구할 수 있다.			
	3.3 향후 디자인 개발 활용을 위해 리뷰 결과를 정리하여 노하우와 고유영역을 내부적으로 공유·학습할 수 있다.			
데이터베이스 관리하기	4.1 향후 디자인 개발 참고를 위해 완료된 프로젝트의 소스 데이터를 백업(backup)하고 정리할 수 있다.			
	4.2 프로젝트 버전에 따른 색인(index)화를 통해 위급 상황에 대처할 수 있다.			
	4.3 선정된 디자인 제작 과정에서 수정할 수 있는 소스파일을 정리할 수 있다.			
	4.4 구축된 데이터베이스를 차후 디자인 개발에 참고할 수 있다.			

(0802010416_16v2) 디자인 구성요소 제작

1. 학습개요

훈련시간	80	담당교사	안정방
훈련개요	당신은 디지털디자인 업무의 기본이 되는 프로토타입 제작을 바탕으로 한 정보구조 및 설계를 통해 사용성과 매체의 특성을 반영하여 구성요소를 디자인하는 능력을 함양 할 수 있다.		
훈련목표	프로토타입 제작을 바탕으로 한 정보구조 및 설계를 통해 사용성과 매체의 특성을 반영하여 구성요소를 디자인하는 능력을 함양 할 수 있다.		
단원명	단원별 학습목표		
0802010416_16v2.1 스토리보드 제작하기	1.1 프로젝트 관련된 전체적인 정보설계를 구성할 수 있다. 1.2 인터페이스(interface) 필요 요소와 항목들을 분석하여 요소별 적용할 수 있다. 1.3 와이어 프레임에 기반을 두어 표현되는 정보와 기능에 따른 상세 스토리보드 흐름(flow)을 기획할 수 있다.		
0802010416_16v2.2 심미성 구성요소 제작하기	2.1 서비스, 제작물의 통합적인 아이덴티티를 고려하여 기획된 콘텐츠와 디자인 가이드를 조합할 수 있다. 2.2 전체적인 시각적 요소인 균형과 조화를 이용하여 심미적 요소가 가미된 조형성을 표현할 수 있다. 2.3 동일 계열의 유사브랜드나 경향을 분석하여 전략적인 비주얼 콘셉트를 확보할 수 있다.		
0802010416_16v2.3 사용성 구성요소 제작하기	3.1 프로젝트 분석·설계에 따른 사용자 환경을 디자인하고 구조화할 수 있다. 3.2 사용성을 고려하여 시각적 특성에 맞게 콘텐츠를 구성할 수 있다. 3.3 사용자 경험에 따른 반응, 시간, 데이터를 활용하여 시각적 변화를 예측할 수 있다.		
0802010416_16v2.4 매체성 구성요소 제작하기	4.1 다양한 매체의 특성에 따른 구성 요소를 디자인할 수 있다. 4.2 매체의 다양성을 반영한 해상도, 파일포맷 환경을 고려하여 디자인 할 수 있다. 4.3 매체의 특성을 이해하고 범용성·공용성을 지켜 다양한 디바이스(device)가 요구하는 표준화를 적용 할 수 있다.		
선수능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성일			

2. 학습활동

학습활동	특기사항
<p>[스토리보드 제작하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 프로젝트 관련된 전체적인 정보설계를 구성한 후 작성하여 카페에 업로드 하시오 2. 인터페이스(interface) 필요 요소와 항목들을 분석하여 요소별 적용한 후 관련자료를 카페에 업로드 하시오 3. 와이어 프레임에 기반을 두어 표현되는 정보와 기능에 따른 상세 스토리보드 흐름(flow)을 기획하여 작성된 자료를 카페에 업로드 하시오 <p>[심미성 구성요소 제작하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 서비스, 제작물의 통합적인 아이덴티티를 고려하여 기획된 콘텐츠와 디자인 가이드를 조합하여 작성된 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 전체적인 시각적 요소인 균형과 조화를 이용하여 심미적 요소가 가미된 조형성을 표현하여 제작된 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 동일 계열의 유사브랜드나 경향을 분석하여 전략적인 비주얼 콘셉트를 확보한 결과물을 카페에 업로드 하시오 <p>[사용성 구성요소 제작하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 프로젝트 분석·설계에 따른 사용자 환경을 디자인하고 구조화한 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 사용성을 고려하여 시각적 특성에 맞게 콘텐츠를 구성하여 제작된 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 사용자 경험에 따른 반응, 시간, 데이터를 활용하여 시각적 변화를 예측하여 제작된 결과물을 카페에 업로드 하시오 <p>[매체성 구성요소 제작하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 다양한 매체의 특성에 따른 구성 요소를 디자인하여 제작된 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 매체의 다양성을 반영한 해상도, 파일포맷 환경을 고려하여 디자인한 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 매체의 특성을 이해하고 범용성·공용성을 지켜 다양한 디바이스(device)가 요구하는 표준화를 적용한 결과물을 카페에 업로드 하시오 	<p>•카페 자료실 및 학습자료 업로드 주소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 설정주소 확인 - 카페 일일자료실 확인 - 카페 일일 최종 작업분 업로드 할 것

3. 학습자료

<p>보조자료</p>	<ul style="list-style-type: none"> 인포메이션 아키텍처 (information architecture) 스토리 보드 GUI 수집된 기초 데이터 												
<p>사용장비 및 공구</p>	<ul style="list-style-type: none"> 전산장비 : 컴퓨터 등 소프트웨어 : 디자인 소프트웨어 등 유형별 디지털 스마트 디바이스 												
<p>소요재료</p>	<ul style="list-style-type: none"> A4 용지 												
<p>관련 지식·기술·태도</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="481 526 592 577">구 분</th> <th colspan="2" data-bbox="592 526 1369 577">주 요 내 용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="481 577 592 952">지 식</td> <td data-bbox="592 577 957 952"> <ul style="list-style-type: none"> 기획 공학(planning science) 지식 정보 디자인(information design) 지식 사용자 환경(UI, user interface) 지식 조형론 디자인사 지식 인포메이션 디자인 지식 그래픽 디자인 지식 아이덴티티·콘셉트 디자인 지식 </td> <td data-bbox="957 577 1369 952"> <ul style="list-style-type: none"> 드로잉 기법 사진학 사용성 평가분석 지식 GUI(graphic user interface) 지식 매체에 따른 법적 규제 사항 디바이스의 특성 디바이스의 기술적 국제표준 지식 멀티미디어 지식 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="481 952 592 1279">기 술</td> <td data-bbox="592 952 957 1279"> <ul style="list-style-type: none"> 썸네일 스케치(thumbnail sketch) 기술 UI(user interface) 문서화 기술 스토리보드 작성 기술 디자인 제작 기술 구성요소의 분석 기술 디지털디자인 소프트웨어 활용 기술 시각적 형태 구성 기술 </td> <td data-bbox="957 952 1369 1279"> <ul style="list-style-type: none"> 색상조화 구성 기술 사용자 분석 기술 사용자 반응에 따른 표현 기술 매체에 따른 디지털 콘텐츠 제작 기술 정적·동적미디어 표현 기술 매체 활용 기술 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="481 1279 592 1827">태 도</td> <td colspan="2" data-bbox="592 1279 1369 1827"> <ul style="list-style-type: none"> 사용자 경험을 강조하는 디자인 제작을 위한 적극적인 분석 태도 보다 편리하고 감성적인 사용을 위해 수정 보완을 반복하는 끈기 있는 태도 팀 구성원간의 원활한 커뮤니케이션 의지 다양한 아이디어 도출을 위한 창의적 태도 최적의 디자인을 수행하기 위해 다양한 시도를 반복하는 적극적 태도 팀 상호간의 적극적 커뮤니케이션 태도 사용자와의 원활한 커뮤니케이션 의지 사용성 분석을 위한 객관적인 태도 팀 상호간의 적극적 커뮤니케이션 태도 IT, 문화 트렌드를 적극적으로 이해하려는 태도 팀 상호간의 적극적 커뮤니케이션 태도 각 매체의 장점을 최대한 활용하여 구성할 수 있는 창조적 사고 </td> </tr> </tbody> </table>	구 분	주 요 내 용		지 식	<ul style="list-style-type: none"> 기획 공학(planning science) 지식 정보 디자인(information design) 지식 사용자 환경(UI, user interface) 지식 조형론 디자인사 지식 인포메이션 디자인 지식 그래픽 디자인 지식 아이덴티티·콘셉트 디자인 지식 	<ul style="list-style-type: none"> 드로잉 기법 사진학 사용성 평가분석 지식 GUI(graphic user interface) 지식 매체에 따른 법적 규제 사항 디바이스의 특성 디바이스의 기술적 국제표준 지식 멀티미디어 지식 	기 술	<ul style="list-style-type: none"> 썸네일 스케치(thumbnail sketch) 기술 UI(user interface) 문서화 기술 스토리보드 작성 기술 디자인 제작 기술 구성요소의 분석 기술 디지털디자인 소프트웨어 활용 기술 시각적 형태 구성 기술 	<ul style="list-style-type: none"> 색상조화 구성 기술 사용자 분석 기술 사용자 반응에 따른 표현 기술 매체에 따른 디지털 콘텐츠 제작 기술 정적·동적미디어 표현 기술 매체 활용 기술 	태 도	<ul style="list-style-type: none"> 사용자 경험을 강조하는 디자인 제작을 위한 적극적인 분석 태도 보다 편리하고 감성적인 사용을 위해 수정 보완을 반복하는 끈기 있는 태도 팀 구성원간의 원활한 커뮤니케이션 의지 다양한 아이디어 도출을 위한 창의적 태도 최적의 디자인을 수행하기 위해 다양한 시도를 반복하는 적극적 태도 팀 상호간의 적극적 커뮤니케이션 태도 사용자와의 원활한 커뮤니케이션 의지 사용성 분석을 위한 객관적인 태도 팀 상호간의 적극적 커뮤니케이션 태도 IT, 문화 트렌드를 적극적으로 이해하려는 태도 팀 상호간의 적극적 커뮤니케이션 태도 각 매체의 장점을 최대한 활용하여 구성할 수 있는 창조적 사고 	
구 분	주 요 내 용												
지 식	<ul style="list-style-type: none"> 기획 공학(planning science) 지식 정보 디자인(information design) 지식 사용자 환경(UI, user interface) 지식 조형론 디자인사 지식 인포메이션 디자인 지식 그래픽 디자인 지식 아이덴티티·콘셉트 디자인 지식 	<ul style="list-style-type: none"> 드로잉 기법 사진학 사용성 평가분석 지식 GUI(graphic user interface) 지식 매체에 따른 법적 규제 사항 디바이스의 특성 디바이스의 기술적 국제표준 지식 멀티미디어 지식 											
기 술	<ul style="list-style-type: none"> 썸네일 스케치(thumbnail sketch) 기술 UI(user interface) 문서화 기술 스토리보드 작성 기술 디자인 제작 기술 구성요소의 분석 기술 디지털디자인 소프트웨어 활용 기술 시각적 형태 구성 기술 	<ul style="list-style-type: none"> 색상조화 구성 기술 사용자 분석 기술 사용자 반응에 따른 표현 기술 매체에 따른 디지털 콘텐츠 제작 기술 정적·동적미디어 표현 기술 매체 활용 기술 											
태 도	<ul style="list-style-type: none"> 사용자 경험을 강조하는 디자인 제작을 위한 적극적인 분석 태도 보다 편리하고 감성적인 사용을 위해 수정 보완을 반복하는 끈기 있는 태도 팀 구성원간의 원활한 커뮤니케이션 의지 다양한 아이디어 도출을 위한 창의적 태도 최적의 디자인을 수행하기 위해 다양한 시도를 반복하는 적극적 태도 팀 상호간의 적극적 커뮤니케이션 태도 사용자와의 원활한 커뮤니케이션 의지 사용성 분석을 위한 객관적인 태도 팀 상호간의 적극적 커뮤니케이션 태도 IT, 문화 트렌드를 적극적으로 이해하려는 태도 팀 상호간의 적극적 커뮤니케이션 태도 각 매체의 장점을 최대한 활용하여 구성할 수 있는 창조적 사고 												
<p>훈련교재</p>	<ul style="list-style-type: none"> 디자인구성요소 제작 학습모듈교재 												

4. 자기평가서

평가방법				
<ul style="list-style-type: none"> ☞ 평가표에 있는 항목에 대해 토의해보자, 이 평가표를 자세히 검토하면 실습 내용과 수행 목표에 대해 쉽게 이해할 것이다. ☞ 같이 실습을 하고 있는 사람의 작업을 눈여겨보자. 이 평가표를 활용하면 작업순서에 따라 작업할 수 있을 것이다. ☐ 동료 작업자가 옆에서 보는 데에서 작업을 해보고, 이 평가표에 따라 잘된 것과 좀 더 향상시켜야 할 것을 지적하게 하자. “예”라고 응답할 때까지 연습을 한다. 				
자 기 평 가 서				
평가영역 (단원명)	문 항	미흡	보통	우수
스토리보드 제작하기	1.1 나는 프로젝트 관련된 전체적인 정보설계를 구성할 수 있다.			
	1.2 나는 인터페이스(interface) 필요 요소와 항목들을 분석하여 요소별 적용할 수 있다.			
	1.3 나는 와이어 프레임에 기반을 두어 표현되는 정보와 기능에 따른 상세 스토리보드 흐름(flow)을 기획할 수 있다.			
심미성 구성요소 제작하기	2.1 나는 서비스, 제작물의 통합적인 아이덴티티를 고려하여 기획된 콘텐츠와 디자인 가이드를 조합할 수 있다.			
	2.2 나는 전체적인 시각적 요소인 균형과 조화를 이용하여 심미적 요소가 가미된 조형성을 표현할 수 있다.			
	2.3 나는 동일 계열의 유사브랜드나 경향을 분석하여 전략적인 비주얼 콘셉트를 확보할 수 있다.			
사용성 구성요소 제작하기	3.1 나는 프로젝트 분석·설계에 따른 사용자 환경을 디자인하고 구조화할 수 있다.			
	3.2 나는 사용성을 고려하여 시각적 특성에 맞게 콘텐츠를 구성할 수 있다.			
	3.3 나는 사용자 경험에 따른 반응, 시간, 데이터를 활용하여 시각적 변화를 예측할 수 있다.			
매체성 구성요소 제작하기	4.1 나는 다양한 매체의 특성에 따른 구성 요소를 디자인할 수 있다.			
	4.2 나는 매체의 다양성을 반영한 해상도, 파일포맷 환경을 고려하여 디자인 할 수 있다.			
	4.3 나는 매체의 특성을 이해하고 범용성·공용성을 지켜 다양한 디바이스(device)가 요구하는 표준화를 적용 할 수 있다.			

(0802010418_16v3) 구현

1. 학습개요

훈련시간	30	담당교사	안정방
훈련개요	당신은 디지털디자인 업무의 기본이 되는 디자인 구성요소 제작을 통한 콘텐츠 정보 설계 및 디자인과 매체 특성을 고려하여 사용 가능한 결과물로 발전시키는 능력을 함양 할 수 있다.		
훈련목표	디자인 구성요소 제작을 통한 콘텐츠 정보 설계 및 디자인과 매체 특성을 고려하여 사용 가능한 결과물로 발전시키는 능력을 함양 할 수 있다.		
단원명	단원별 학습목표		
0802010418_16v3.1 콘텐츠 구현하기	1.1 정보설계와 디자인 방향성을 기반으로 프로젝트의 전체 콘텐츠를 구성할 수 있다. 1.2 구성된 콘텐츠의 구조와 특성에 맞는 시각적인 흐름을 제시할 수 있다. 1.3 영역별 콘텐츠에 적용될 멀티미디어적 기능 요소에 따라 기술개발을 제안할 수 있다.		
0802010418_16v3.2 기능 요소 구현하기	2.1 매체 특성에 대한 이해를 기반으로 적합한 콘텐츠를 구현할 수 있다. 2.2 효과적 구현을 위하여 다양한 디지털 미디어 기능요소를 제작할 수 있다. 2.3 매체 특성에 대한 이해를 기반으로 이에 맞는 개발사항을 구현 할 수 있다.		
0802010418_16v3.3 개발 요소 구현하기	3.1 디지털콘텐츠서비스를 적용할 매체에 따라 기술 개발과 프로그래밍(programming)을 해당 분야 개발진과 협업할 수 있다. 3.2 정확한 협업을 위하여 개발에 필요한 디자인 관련 내용을 개발진에 전달 할 수 있다. 3.3 개발진과 상호 협의를 통해 최적화된 결과물을 도출할 수 있다.		
선수능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성일			

2. 학습활동

학습활동	특기사항
<p>[콘텐츠 구현하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 정보설계와 디자인 방향성을 기반으로 프로젝트의 전체 콘텐츠를 구성한 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 구성된 콘텐츠의 구조와 특성에 맞는 시각적인 흐름을 제시하여 반영된 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 영역별 콘텐츠에 적용될 멀티미디어적 기능 요소에 따라 기술개발을 제안한 내용을 작성하여 카페에 업로드 하시오 <p>[기능 요소 구현하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 매체 특성에 대한 이해를 기반으로 적합한 콘텐츠를 구현한 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 효과적 구현을 위하여 다양한 디지털 미디어 기능요소를 제작하여 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 매체 특성에 대한 이해를 기반으로 이에 맞는 개발사항을 구현하여 제작된 결과물을 카페에 업로드 하시오. <p>[개발 요소 구현하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 디지털콘텐츠서비스를 적용할 매체에 따라 기술 개발과 프로그래밍(programming)을 해당 분야 개발진과 협업하십시오 2. 정확한 협업을 위하여 개발에 필요한 디자인 관련 내용을 개발진에 전달할 자료를 작성하여 카페에 업로드 하십시오 3. 개발진과 상호 협의를 통해 최적화된 결과물을 도출하여 카페에 업로드 하십시오 	<p>•카페 자료실 및 학습자료 업로드 주소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 설정주소 확인 - 카페 일일자료실 확인 - 카페 일일 최종 작업분 업로드 할 것

3. 학습자료

보조자료	<ul style="list-style-type: none"> • 작업지시서 • 디자인 가이드라인 • 제작 및 개발 일정 • 기술 트렌드 자료 								
사용장비 및 공구	<ul style="list-style-type: none"> • 전산장비 : 컴퓨터, 카메라, 캠코더, 복사기, 서버 관련 하드웨어 등 • 소프트웨어 : 2D·3D 그래픽 소프트웨어, 애니메이션 소프트웨어, 음악·사운드 관련 소프트웨어, 프로그래밍 소프트웨어 								
소요재료	<ul style="list-style-type: none"> • A4 용지 								
관련 지식·기술·태도	<table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>주요 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>지식</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ 정보 설계 구조 지식 ○ 멀티미디어 소프트웨어의 응용 방법 ○ 멀티미디어 제작 지식 ○ 멀티미디어 프로그래밍(programming) 방법 ○ 멀티미디어 트렌드 지식 ○ 기술 개발 트렌드 분석 방법 ○ 프로그래밍 지식 ○ 프로그래밍 개발 프로세스 ○ 프로그래밍 트렌드 분석 방법 </td> </tr> <tr> <td>기술</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ 해당 소프트웨어를 활용한 디자인 제작 기술 ○ 다양한 소프트웨어의 호환·적용 기술 ○ 시각적 요소 구성 기술 ○ 이미지 프로세싱 어플리케이션(image processing application) 적용 기술 ○ 매체 관련 디지털 콘텐츠 제작 기술 ○ 디지털디자인 소프트웨어 응용 기술 ○ 문서 작성 기술 ○ 유사 기술 구현 활용 기술 </td> </tr> <tr> <td>태도</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ 디자인과 기술의 전 과정을 수용하는 적극적 자세 ○ 의도한 콘텐츠를 완성하려는 인내심 ○ 클라이언트 요청의 적극적 수용 ○ 팀 구성원간의 원활한 커뮤니케이션 태도 ○ 멀티미디어 적용에 대한 창의적인 태도 ○ 원활한 커뮤니케이션을 위한 적극적인 태도 ○ 개발이 필요한 부분에 대하여 공유하고 협동하려는 태도 </td> </tr> </tbody> </table>	구분	주요 내용	지식	<ul style="list-style-type: none"> ○ 정보 설계 구조 지식 ○ 멀티미디어 소프트웨어의 응용 방법 ○ 멀티미디어 제작 지식 ○ 멀티미디어 프로그래밍(programming) 방법 ○ 멀티미디어 트렌드 지식 ○ 기술 개발 트렌드 분석 방법 ○ 프로그래밍 지식 ○ 프로그래밍 개발 프로세스 ○ 프로그래밍 트렌드 분석 방법 	기술	<ul style="list-style-type: none"> ○ 해당 소프트웨어를 활용한 디자인 제작 기술 ○ 다양한 소프트웨어의 호환·적용 기술 ○ 시각적 요소 구성 기술 ○ 이미지 프로세싱 어플리케이션(image processing application) 적용 기술 ○ 매체 관련 디지털 콘텐츠 제작 기술 ○ 디지털디자인 소프트웨어 응용 기술 ○ 문서 작성 기술 ○ 유사 기술 구현 활용 기술 	태도	<ul style="list-style-type: none"> ○ 디자인과 기술의 전 과정을 수용하는 적극적 자세 ○ 의도한 콘텐츠를 완성하려는 인내심 ○ 클라이언트 요청의 적극적 수용 ○ 팀 구성원간의 원활한 커뮤니케이션 태도 ○ 멀티미디어 적용에 대한 창의적인 태도 ○ 원활한 커뮤니케이션을 위한 적극적인 태도 ○ 개발이 필요한 부분에 대하여 공유하고 협동하려는 태도
구분	주요 내용								
지식	<ul style="list-style-type: none"> ○ 정보 설계 구조 지식 ○ 멀티미디어 소프트웨어의 응용 방법 ○ 멀티미디어 제작 지식 ○ 멀티미디어 프로그래밍(programming) 방법 ○ 멀티미디어 트렌드 지식 ○ 기술 개발 트렌드 분석 방법 ○ 프로그래밍 지식 ○ 프로그래밍 개발 프로세스 ○ 프로그래밍 트렌드 분석 방법 								
기술	<ul style="list-style-type: none"> ○ 해당 소프트웨어를 활용한 디자인 제작 기술 ○ 다양한 소프트웨어의 호환·적용 기술 ○ 시각적 요소 구성 기술 ○ 이미지 프로세싱 어플리케이션(image processing application) 적용 기술 ○ 매체 관련 디지털 콘텐츠 제작 기술 ○ 디지털디자인 소프트웨어 응용 기술 ○ 문서 작성 기술 ○ 유사 기술 구현 활용 기술 								
태도	<ul style="list-style-type: none"> ○ 디자인과 기술의 전 과정을 수용하는 적극적 자세 ○ 의도한 콘텐츠를 완성하려는 인내심 ○ 클라이언트 요청의 적극적 수용 ○ 팀 구성원간의 원활한 커뮤니케이션 태도 ○ 멀티미디어 적용에 대한 창의적인 태도 ○ 원활한 커뮤니케이션을 위한 적극적인 태도 ○ 개발이 필요한 부분에 대하여 공유하고 협동하려는 태도 								
훈련교재	<ul style="list-style-type: none"> • 구현 학습모듈교재 								

4. 자기평가서

평가방법				
<ul style="list-style-type: none"> ☞ 평가표에 있는 항목에 대해 토의해보자, 이 평가표를 자세히 검토하면 실습 내용과 수행 목표에 대해 쉽게 이해할 것이다. ☞ 같이 실습을 하고 있는 사람의 작업을 눈여겨보자. 이 평가표를 활용하면 작업순서에 따라 작업할 수 있을 것이다. ☐ 동료 작업자가 옆에서 보는 데에서 작업을 해보고, 이 평가표에 따라 잘된 것과 좀 더 향상시켜야 할 것을 지적하게 하자. “예”라고 응답할 때까지 연습을 한다. 				
자 기 평 가 서				
평가영역 (단원명)	문 항	미흡	보통	우수
콘텐츠 구현하기	1.1 나는 정보설계와 디자인 방향성을 기반으로 프로젝트의 전체 콘텐츠를 구성할 수 있다.			
	1.2 나는 구성된 콘텐츠의 구조와 특성에 맞는 시각적인 흐름을 제시할 수 있다.			
	1.3 나는 영역별 콘텐츠에 적용될 멀티미디어적 기능 요소에 따라 기술개발을 제안할 수 있다.			
기능 요소 구현하기	2.1 나는 매체 특성에 대한 이해를 기반으로 적합한 콘텐츠를 구현할 수 있다.			
	2.2 나는 효과적 구현을 위하여 다양한 디지털 미디어 기능요소를 제작할 수 있다.			
	2.3 나는 매체 특성에 대한 이해를 기반으로 이에 맞는 개발사항을 구현할 수 있다.			
개발 요소 구현하기	3.1 나는 디지털콘텐츠서비스를 적용할 매체에 따라 기술 개발과 프로그래밍(programming)을 해당 분야 개발진과 협업할 수 있다.			
	3.2 나는 정확한 협업을 위하여 개발에 필요한 디자인 관련 내용을 개발진에 전달할 수 있다.			
	3.3 나는 개발진과 상호 협의를 통해 최적화된 결과물을 도출할 수 있다.			

(0802010419_16v3) 구현 응용

1. 학습개요

훈련시간	30	담당교사	안정방
훈련개요	당신은 디지털디자인 업무의 기본이 되는 디자인 구성요소 제작을 통해 콘텐츠 정보설계와 디자인 매체 특성에 맞도록 구체화된 결과물 개발에 응용하는 능력을 함양 할 수 있다.		
훈련목표	디자인 구성요소 제작을 통해 콘텐츠 정보설계와 디자인 매체 특성에 맞도록 구체화된 결과물 개발에 응용하는 능력을 함양 할 수 있다.		
단원명	단원별 학습목표		
0802010419_16v3.1 콘텐츠 구성하기	1.1 정보설계와 디자인 방향성을 기반으로 프로젝트의 전체 콘텐츠를 구성할 수 있다. 1.2 구성된 콘텐츠의 구조와 특성에 맞는 시각적인 흐름을 제시할 수 있다. 1.3 영역별 콘텐츠에 적용될 멀티미디어적 기능 요소에 따라 기술개발을 제안할 수 있다.		
0802010419_16v3.2 기능 요소 활용하기	2.1 매체 특성에 대한 이해를 기반으로 적합한 콘텐츠를 구현할 수 있다. 2.2 효과적 구현을 위하여 다양한 디지털 미디어 기능요소를 제작할 수 있다. 2.3 매체 특성에 대한 이해를 기반으로 이에 맞는 개발사항을 구현 할 수 있다.		
0802010419_16v3.3 개발 요소 협업하기	3.1 디지털콘텐츠서비스를 적용할 매체에 따라 기술 개발과 프로그래밍(programming)을 해당 분야 개발진과 협업할 수 있다. 3.2 정확한 협업을 위하여 개발에 필요한 디자인 관련 내용을 개발진에 전달 할 수 있다. 3.3 개발진과 상호 협의를 통해 최적화된 결과물을 도출할 수 있다.		
선수능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성일			

2. 학습활동

학습활동	특기사항
<p>[콘텐츠 구성하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 정보설계와 디자인 방향성을 기반으로 프로젝트의 전체 콘텐츠를 구성한 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 구성된 콘텐츠의 구조와 특성에 맞는 시각적인 흐름을 제시하여 반영된 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 영역별 콘텐츠에 적용될 멀티미디어적 기능 요소에 따라 기술개발을 제안한 내용을 작성하여 카페에 업로드 하시오 <p>[기능 요소 구성하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 매체 특성에 대한 이해를 기반으로 적합한 콘텐츠를 구현한 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 효과적 구현을 위하여 다양한 디지털 미디어 기능요소를 제작하여 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 매체 특성에 대한 이해를 기반으로 이에 맞는 개발사항을 구현하여 제작된 결과물을 카페에 업로드 하시오. <p>[개발 요소 협업하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 디지털콘텐츠서비스를 적용할 매체에 따라 기술 개발과 프로그래밍(programming)을 해당 분야 개발진과 협업하십시오 2. 정확한 협업을 위하여 개발에 필요한 디자인 관련 내용을 개발진에 전달할 자료를 작성하여 카페에 업로드 하시오 3. 개발진과 상호 협의를 통해 최적화된 결과물을 도출하여 카페에 업로드 하시오 	<p>•카페 자료실 및 학습자료 업로드 주소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 설정주소 확인 - 카페 일일자료실 확인 - 카페 일일 최종 작업분 업로드 할 것

3. 학습자료

보조자료	<ul style="list-style-type: none"> • 작업지시서 • 디자인 가이드라인 • 제작 및 개발 일정 • 기술 트렌드 자료 								
사용장비 및 공구	<ul style="list-style-type: none"> • 전산장비 : 컴퓨터, 카메라, 캠코더, 복사기, 서버 관련 하드웨어 등 • 소프트웨어 : 2D·3D 그래픽 소프트웨어, 애니메이션 소프트웨어, 음악·사운드 관련 소프트웨어, 프로그래밍 소프트웨어 								
소요재료	<ul style="list-style-type: none"> • A4 용지 								
관련 지식·기술·태도	<table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>주요 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>지식</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ 정보 설계 구조 지식 ○ 멀티미디어 소프트웨어의 응용 방법 ○ 멀티미디어 제작 지식 ○ 멀티미디어 프로그래밍(programming) 방법 ○ 멀티미디어 트렌드 지식 ○ 기술 개발 트렌드 분석 방법 ○ 프로그래밍 지식 ○ 프로그래밍 개발 프로세스 ○ 프로그래밍 트렌드 분석 방법 </td> </tr> <tr> <td>기술</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ 해당 소프트웨어를 활용한 디자인 제작 기술 ○ 다양한 소프트웨어의 호환·적용 기술 ○ 시각적 요소 구성 기술 ○ 이미지 프로세싱 어플리케이션(image processing application) 적용 기술 ○ 매체 관련 디지털 콘텐츠 제작 기술 ○ 디지털디자인 소프트웨어 응용 기술 ○ 문서 작성 기술 ○ 유사 기술 구현 활용 기술 </td> </tr> <tr> <td>태도</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ 디자인과 기술의 전 과정을 수용하는 적극적 자세 ○ 의도한 콘텐츠를 완성하려는 인내심 ○ 클라이언트 요청의 적극적 수용 ○ 팀 구성원간의 원활한 커뮤니케이션 태도 ○ 멀티미디어 적용에 대한 창의적인 태도 ○ 원활한 커뮤니케이션을 위한 적극적인 태도 ○ 개발이 필요한 부분에 대하여 공유하고 협동하려는 태도 </td> </tr> </tbody> </table>	구분	주요 내용	지식	<ul style="list-style-type: none"> ○ 정보 설계 구조 지식 ○ 멀티미디어 소프트웨어의 응용 방법 ○ 멀티미디어 제작 지식 ○ 멀티미디어 프로그래밍(programming) 방법 ○ 멀티미디어 트렌드 지식 ○ 기술 개발 트렌드 분석 방법 ○ 프로그래밍 지식 ○ 프로그래밍 개발 프로세스 ○ 프로그래밍 트렌드 분석 방법 	기술	<ul style="list-style-type: none"> ○ 해당 소프트웨어를 활용한 디자인 제작 기술 ○ 다양한 소프트웨어의 호환·적용 기술 ○ 시각적 요소 구성 기술 ○ 이미지 프로세싱 어플리케이션(image processing application) 적용 기술 ○ 매체 관련 디지털 콘텐츠 제작 기술 ○ 디지털디자인 소프트웨어 응용 기술 ○ 문서 작성 기술 ○ 유사 기술 구현 활용 기술 	태도	<ul style="list-style-type: none"> ○ 디자인과 기술의 전 과정을 수용하는 적극적 자세 ○ 의도한 콘텐츠를 완성하려는 인내심 ○ 클라이언트 요청의 적극적 수용 ○ 팀 구성원간의 원활한 커뮤니케이션 태도 ○ 멀티미디어 적용에 대한 창의적인 태도 ○ 원활한 커뮤니케이션을 위한 적극적인 태도 ○ 개발이 필요한 부분에 대하여 공유하고 협동하려는 태도
구분	주요 내용								
지식	<ul style="list-style-type: none"> ○ 정보 설계 구조 지식 ○ 멀티미디어 소프트웨어의 응용 방법 ○ 멀티미디어 제작 지식 ○ 멀티미디어 프로그래밍(programming) 방법 ○ 멀티미디어 트렌드 지식 ○ 기술 개발 트렌드 분석 방법 ○ 프로그래밍 지식 ○ 프로그래밍 개발 프로세스 ○ 프로그래밍 트렌드 분석 방법 								
기술	<ul style="list-style-type: none"> ○ 해당 소프트웨어를 활용한 디자인 제작 기술 ○ 다양한 소프트웨어의 호환·적용 기술 ○ 시각적 요소 구성 기술 ○ 이미지 프로세싱 어플리케이션(image processing application) 적용 기술 ○ 매체 관련 디지털 콘텐츠 제작 기술 ○ 디지털디자인 소프트웨어 응용 기술 ○ 문서 작성 기술 ○ 유사 기술 구현 활용 기술 								
태도	<ul style="list-style-type: none"> ○ 디자인과 기술의 전 과정을 수용하는 적극적 자세 ○ 의도한 콘텐츠를 완성하려는 인내심 ○ 클라이언트 요청의 적극적 수용 ○ 팀 구성원간의 원활한 커뮤니케이션 태도 ○ 멀티미디어 적용에 대한 창의적인 태도 ○ 원활한 커뮤니케이션을 위한 적극적인 태도 ○ 개발이 필요한 부분에 대하여 공유하고 협동하려는 태도 								
훈련교재	<ul style="list-style-type: none"> • 구현 학습모듈교재 								

4. 자기평가서

평가방법				
<ul style="list-style-type: none"> ☞ 평가표에 있는 항목에 대해 토의해보자, 이 평가표를 자세히 검토하면 실습 내용과 수행 목표에 대해 쉽게 이해할 것이다. ☞ 같이 실습을 하고 있는 사람의 작업을 눈여겨보자. 이 평가표를 활용하면 작업순서에 따라 작업할 수 있을 것이다. ☐ 동료 작업자가 옆에서 보는 데에서 작업을 해보고, 이 평가표에 따라 잘된 것과 좀 더 향상시켜야 할 것을 지적하게 하자. “예”라고 응답할 때까지 연습을 한다. 				
자 기 평 가 서				
평가영역 (단원명)	문 항	미흡	보통	우수
콘텐츠 구성하기	1.1 나는 정보설계와 디자인 방향성을 기반으로 프로젝트의 전체 콘텐츠를 구성할 수 있다.			
	1.2 나는 구성된 콘텐츠의 구조와 특성에 맞는 시각적인 흐름을 제시할 수 있다.			
	1.3 나는 영역별 콘텐츠에 적용될 멀티미디어적 기능 요소에 따라 기술개발을 제안 할 수 있다.			
기능 요소 구성하기	2.1 나는 매체 특성에 대한 이해를 기반으로 적합한 콘텐츠를 구현할 수 있다.			
	2.2 나는 효과적 구현을 위하여 다양한 디지털 미디어 기능요소를 제작할 수 있다.			
	2.3 나는 매체 특성에 대한 이해를 기반으로 이에 맞는 개발사항을 구현할 수 있다.			
개발 요소 협업하기	3.1 나는 디지털콘텐츠서비스를 적용할 매체에 따라 기술 개발과 프로그래밍(programming)을 해당 분야 개발진과 협업할 수 있다.			
	3.2 나는 정확한 협업을 위하여 개발에 필요한 디자인 관련 내용을 개발진에 전달 할 수 있다.			
	3.3 나는 개발진과 상호 협의를 통해 최적화된 결과물을 도출할 수 있다.			

(원격훈련) 디자인 제작 관리

1. 학습개요

훈련시간	16	담당교사	안정방
관련 능력단위명	(0802010416_16v2) 디자인 구성요소 제작		
회 차	회 차 명		
1	최종 디자인 제작		
2	벡터 프로그램 최종 파일 제작		
3	편집 프로그램 최종 파일 제작		
4	디자인 결과물에 따른 달력 제작		
5	별색을 활용한 패키지 디자인 제작		
6	접지에 따라 달라지는 디자인 제작		
7	표지 및 내지 최종 디자인 제작		
8	매체별 작업 파일 제작		
9	매체에 따른 디자인 기본		
10	매체에 따른 디자인 적용		
11	매체에 따른 디자인 심화		
12	인쇄 및 후가공		
13	후가공 적용		
14	샘플 확인 및 디자인 수정		
15	디자인 발주		
16	인쇄 감리		
선수 능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성 성 일			

2. 자기평가서

자 기 평 가 서			
문 항	미흡	보통	우수
나는 최종 디자인 제작을 할 수 있다.			
나는 벡터 프로그램 최종 파일 제작을 할 수 있다.			
나는 편집 프로그램 최종 파일 제작을 할 수 있다.			
나는 디자인 결과물에 따른 달력 제작을 할 수 있다.			
나는 별색을 활용한 패키지 디자인 제작을 할 수 있다.			
나는 접지에 따라 달라지는 디자인 제작을 할 수 있다.			
나는 표지 및 내지 최종 디자인 제작을 할 수 있다.			
나는 매체별 작업 파일 제작을 할 수 있다.			
나는 매체에 따른 디자인 기본을 할 수 있다.			
나는 매체에 따른 디자인 적용을 할 수 있다.			
나는 매체에 따른 디자인 심화를 할 수 있다.			
나는 인쇄 및 후가공을 할 수 있다.			
나는 후가공 적용을 할 수 있다.			
나는 샘플 확인 및 디자인 수정을 할 수 있다.			
나는 디자인 발주를 할 수 있다.			
나는 인쇄 감리를 할 수 있다.			

(원격훈련) 최종 디자인(디자인 실전과정)

1. 학습개요

훈련시간	16	담당교사	안정방
관련 능력단위명	(0802010416_16v2) 디자인 구성요소 제작		
회 차	회 차 명		
1	디자인의 수정과 보완		
2	디자인의 완성도 보완(기본)		
3	디자인의 협의와 확인		
4	디자인의 완성도 보완(분석)		
5	레이아웃 구성(기본)		
6	레이아웃 구성(심화)		
7	외주발주 결정(기본)		
8	외주발주 결정(심화)		
9	외주발주와 협의		
10	최종안을 출력 및 점검		
11	사이즈에 적합한 디자인 개발		
12	아이템에 적합한 디자인 개발 이론		
13	매체에 적합한 디자인 개발 이론		
14	아이템에 적합한 디자인 개발 실습		
15	매체에 적합한 디자인 개발 실습		
16	통합적 조화 심화		
선수 능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성 일			

2. 자기평가서

자 기 평 가 서			
문 항	미흡	보통	우수
나는 디자인의 수정과 보완을 할 수 있다.			
나는 디자인의 완성도 보완(기본)을 할 수 있다.			
나는 디자인의 협의와 확인을 할 수 있다.			
나는 디자인의 완성도 보완(분석)을 할 수 있다.			
나는 레이아웃 구성(기본)을 할 수 있다.			
나는 레이아웃 구성(심화)을 할 수 있다.			
나는 외주발주 결정(기본)을 할 수 있다.			
나는 외주발주 결정(심화)를 할 수 있다.			
나는 외주발주와 협의를 할 수 있다.			
나는 최종안을 출력 및 점검을 할 수 있다.			
나는 사이즈에 적합한 디자인 개발을 할 수 있다.			
나는 아이템에 적합한 디자인 개발 이론을 할 수 있다.			
나는 매체에 적합한 디자인 개발 이론을 할 수 있다.			
나는 아이템에 적합한 디자인 개발 실습을 할 수 있다.			
나는 매체에 적합한 디자인 개발 실습을 할 수 있다.			
나는 통합적 조화 심화를 할 수 있다.			

(UI 디자인) 학습안내

<교과목 구성 능력단위>

능력단위 분류번호	능력단위명	훈련시간
0803020911_18v3	스마트문화앱 UX 설계	24
0803020912_18v3	스마트문화앱 UI 디자인	90

(0803020911_18v3) 스마트문화앱 UX 설계

1. 학습개요

훈련시간	24	담당교사	안정방
훈련개요	당신은 수립된 UI/UX 전략을 바탕으로 사용자의 편의성을 높이기 위하여 UI 정보구조를 설계하고 워크플로우를 제작하고 내비게이션을 설계하는 능력 함양할 수 있다.		
훈련목표	수립된 UI/UX 전략을 바탕으로 사용자의 편의성을 높이기 위하여 UI 정보구조를 설계하고 워크플로우를 제작하고 내비게이션을 설계하는 능력을 함양할 수 있다.		
단원명	단원별 학습목표		
0803020911_18v3.1 UI 정보구조 설계하기	1.1 수립된 UI/UX 전략을 바탕으로 스마트문화앱 UI 디자인 개발에 필요한 정보구조를 설계할 수 있다. 1.2 운영체제(OS)에 따른 UX의 특성을 파악하여 정보구조를 설계할 수 있다. 1.3 인터페이스(interface) 기능 요소와 사용성을 고려하여 항목들을 배치하고 와이어프레임(wireframe)을 작성할 수 있다. 1.4 와이어프레임에 기반을 두어 표현되는 정보와 기능에 따른 상세 스토리보드를 작성할 수 있다.		
0803020911_18v3.2 워크플로우 제작하기	2.1 사용자의 앱 인터페이스 작동 방법과 수행 순서를 고려하여 혼란을 일으키지 않는 워크플로우를 제작할 수 있다. 2.2 스마트문화앱의 콘텐츠 구조·주요 기능·사용자 태스크를 토대로 효율적인 워크플로우를 제작할 수 있다. 2.3 사용자의 여러 상황을 직접 경험하고 감정이입을 통해 직관적이고 편리한 워크플로우를 제작할 수 있다.		
0803020911_18v3.3 내비게이션 설계하기	3.1 정보구조화와 분류체계·사용자 요구사항을 바탕으로 기능·메뉴구조를 작성하고 내비게이션과 레이블링을 정의할 수 있다. 3.2 운영체제(OS) 플랫폼 별 UI 패턴을 분석하여 사용자에게 편의성이 높은 내비게이션을 제공할 수 있다. 3.3 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 UI 가이드라인에 따라 내비게이션을 설계할 수 있다.		
선수능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성일			

2. 학습활동

학습활동	특기사항
<p>[UI 정보구조 설계하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 수립된 UI/UX 전략을 바탕으로 스마트문화앱 UI 디자인 개발에 필요한 정보구조를 설계하시오. 2. 운영체제(OS)에 따른 UX의 특성을 파악하여 정보구조를 설계하시오.. 3. 인터페이스(interface) 기능 요소와 사용성을 고려하여 항목들을 배치하고 와이어프레임(wireframe)을 작성하시오. 4. 와이어프레임에 기반을 두어 표현되는 정보와 기능에 따른 상세 스토리보드를 작성하시오. <p>[워크플로우 제작하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 사용자의 앱 인터페이스 작동 방법과 수행 순서를 고려하여 혼란을 일으키지 않는 워크플로우를 제작하시오. 2. 스마트문화앱의 콘텐츠 구조·주요 기능·사용자 태스크를 토대로 효율적인 워크플로우를 제작하시오. 3. 사용자의 여러 상황을 직접 경험하고 감정이입을 통해 직관적이고 편리한 워크플로우를 제작하시오. <p>[내비게이션설계하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 정보구조화와 분류체계·사용자 요구사항을 바탕으로 기능·메뉴구조를 작성하고 내비게이션과 레이블링을 정의하시오. 2. 운영체제(OS) 플랫폼 별 UI 패턴을 분석하여 사용자에게 편의성이 높은 내비게이션을 제공하시오. 3. 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 UI 가이드라인에 따라 내비게이션을 설계하시오. 	<p>•자료실 및 학습자료 업로드 주소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 설정주소 확인 - 자료실 확인 - 일일 최종 작업분 업로드 할 것

3. 학습자료

보조자료	<ul style="list-style-type: none"> • 해당사항 없음 								
사용장비 및 공구	<ul style="list-style-type: none"> • 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스마트기기 등 • 소프트웨어 : 문서도구, 그래픽 프로그램 등 								
소요재료	<ul style="list-style-type: none"> • A4 용지 								
관련 지식·기술·태도	<table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>주요 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>지식</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 사용자 경험(UX, User Experience) 지식 • 정보 디자인(information design) 지식 • 사용자 환경(UI, user interface) 지식 • 와이어프레임 작성 절차 • 주요 기능·정보구조 설계 방법 • 사용자의 맥락·이동 동선을 파악하는 방법 • 콘텐츠 구조화 방법 • UI Framework 설계 방법 • UX 전략·컨셉트·단계(depth) 구성 방법 • 사용자의 효과적인 정보 탐색을 도모할 수 있는 방법 • 명확하고 직관적인 UI 구조 설계 방법 • 운영체제(OS) 플랫폼 별 UI 디자인 설계 방법 </td> </tr> <tr> <td>기술</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 UI/UX 구현 기술 • 기능 그룹핑 설계 기술 • UI(user interface) 문서화 기술 • 스토리보드 작성 기술 • 와이어프레임(wireframe) 작성 도구 활용 능력 • 상위·하위 간 태스크 구조 표현 기술 • 일관된 UI 프레임워크 설계 기술 • UX/UI 표준 정의서 제작 기술 • 운영체제(OS) 플랫폼 별 UI/UX 디자인 기술 • 정보구조 디자인 기술 • 인터랙션 디자인 기술 • 유즈케이스 작성 능력 </td> </tr> <tr> <td>태도</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 사용자의 요구사항과 콘텐츠·기능·편의성을 적극 수렴하는 태도 • 사용자 경험을 강조하는 디자인 제작을 위한 적극적인 분석 태도 • 편리하고 감성적인 사용을 위해 수정 보완을 반복하는 끈기 있는 태도 • 다양한 아이디어 도출을 위한 창의적 태도 • 앱 사용자의 작업 절차·이동 동선을 효율적으로 설계하려는 적극적인 태도 • 사용자의 UX를 최우선으로 고려하여 사용자 니즈를 충족시키려는 의지 • 다양한 관계자들과의 원활한 커뮤니케이션을 도모하려는 태도 • 핵심 콘텐츠와 사용자들 간의 상호 연관성을 고려하는 태도 • 콘텐츠의 구조·조직·레이블링·검색 등을 효과적으로 제공할 수 있도록 하는 태도 • 사용자 경험 중심에서 인지가 쉽고 접근성이 빠른 내비게이션을 설계하려는 태도 • 합리적이고 차별화된 앱 UI/UX 제공을 위한 객관적이고 종합적인 태도 </td> </tr> </tbody> </table>	구분	주요 내용	지식	<ul style="list-style-type: none"> • 사용자 경험(UX, User Experience) 지식 • 정보 디자인(information design) 지식 • 사용자 환경(UI, user interface) 지식 • 와이어프레임 작성 절차 • 주요 기능·정보구조 설계 방법 • 사용자의 맥락·이동 동선을 파악하는 방법 • 콘텐츠 구조화 방법 • UI Framework 설계 방법 • UX 전략·컨셉트·단계(depth) 구성 방법 • 사용자의 효과적인 정보 탐색을 도모할 수 있는 방법 • 명확하고 직관적인 UI 구조 설계 방법 • 운영체제(OS) 플랫폼 별 UI 디자인 설계 방법 	기술	<ul style="list-style-type: none"> • 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 UI/UX 구현 기술 • 기능 그룹핑 설계 기술 • UI(user interface) 문서화 기술 • 스토리보드 작성 기술 • 와이어프레임(wireframe) 작성 도구 활용 능력 • 상위·하위 간 태스크 구조 표현 기술 • 일관된 UI 프레임워크 설계 기술 • UX/UI 표준 정의서 제작 기술 • 운영체제(OS) 플랫폼 별 UI/UX 디자인 기술 • 정보구조 디자인 기술 • 인터랙션 디자인 기술 • 유즈케이스 작성 능력 	태도	<ul style="list-style-type: none"> • 사용자의 요구사항과 콘텐츠·기능·편의성을 적극 수렴하는 태도 • 사용자 경험을 강조하는 디자인 제작을 위한 적극적인 분석 태도 • 편리하고 감성적인 사용을 위해 수정 보완을 반복하는 끈기 있는 태도 • 다양한 아이디어 도출을 위한 창의적 태도 • 앱 사용자의 작업 절차·이동 동선을 효율적으로 설계하려는 적극적인 태도 • 사용자의 UX를 최우선으로 고려하여 사용자 니즈를 충족시키려는 의지 • 다양한 관계자들과의 원활한 커뮤니케이션을 도모하려는 태도 • 핵심 콘텐츠와 사용자들 간의 상호 연관성을 고려하는 태도 • 콘텐츠의 구조·조직·레이블링·검색 등을 효과적으로 제공할 수 있도록 하는 태도 • 사용자 경험 중심에서 인지가 쉽고 접근성이 빠른 내비게이션을 설계하려는 태도 • 합리적이고 차별화된 앱 UI/UX 제공을 위한 객관적이고 종합적인 태도
	구분	주요 내용							
	지식	<ul style="list-style-type: none"> • 사용자 경험(UX, User Experience) 지식 • 정보 디자인(information design) 지식 • 사용자 환경(UI, user interface) 지식 • 와이어프레임 작성 절차 • 주요 기능·정보구조 설계 방법 • 사용자의 맥락·이동 동선을 파악하는 방법 • 콘텐츠 구조화 방법 • UI Framework 설계 방법 • UX 전략·컨셉트·단계(depth) 구성 방법 • 사용자의 효과적인 정보 탐색을 도모할 수 있는 방법 • 명확하고 직관적인 UI 구조 설계 방법 • 운영체제(OS) 플랫폼 별 UI 디자인 설계 방법 							
기술	<ul style="list-style-type: none"> • 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 UI/UX 구현 기술 • 기능 그룹핑 설계 기술 • UI(user interface) 문서화 기술 • 스토리보드 작성 기술 • 와이어프레임(wireframe) 작성 도구 활용 능력 • 상위·하위 간 태스크 구조 표현 기술 • 일관된 UI 프레임워크 설계 기술 • UX/UI 표준 정의서 제작 기술 • 운영체제(OS) 플랫폼 별 UI/UX 디자인 기술 • 정보구조 디자인 기술 • 인터랙션 디자인 기술 • 유즈케이스 작성 능력 								
태도	<ul style="list-style-type: none"> • 사용자의 요구사항과 콘텐츠·기능·편의성을 적극 수렴하는 태도 • 사용자 경험을 강조하는 디자인 제작을 위한 적극적인 분석 태도 • 편리하고 감성적인 사용을 위해 수정 보완을 반복하는 끈기 있는 태도 • 다양한 아이디어 도출을 위한 창의적 태도 • 앱 사용자의 작업 절차·이동 동선을 효율적으로 설계하려는 적극적인 태도 • 사용자의 UX를 최우선으로 고려하여 사용자 니즈를 충족시키려는 의지 • 다양한 관계자들과의 원활한 커뮤니케이션을 도모하려는 태도 • 핵심 콘텐츠와 사용자들 간의 상호 연관성을 고려하는 태도 • 콘텐츠의 구조·조직·레이블링·검색 등을 효과적으로 제공할 수 있도록 하는 태도 • 사용자 경험 중심에서 인지가 쉽고 접근성이 빠른 내비게이션을 설계하려는 태도 • 합리적이고 차별화된 앱 UI/UX 제공을 위한 객관적이고 종합적인 태도 								
훈련교재	<ul style="list-style-type: none"> • 스마트문화앱 UX 설계 학습모듈 • Do it! 웹 사이트 따라 만들기 								

4. 자기평가서

평가방법				
<ul style="list-style-type: none"> ☞ 평가표에 있는 항목에 대해 토의해보자, 이 평가표를 자세히 검토하면 실습 내용과 수행 목표에 대해 쉽게 이해할 것이다. ☞ 같이 실습을 하고 있는 사람의 작업을 눈여겨보자. 이 평가표를 활용하면 작업순서에 따라 작업할 수 있을 것이다. ☐ 동료 작업자가 옆에서 보는 데에서 작업을 해보고, 이 평가표에 따라 잘된 것과 좀 더 향상시켜야 할 것을 지적하게 하자. “예”라고 응답할 때까지 연습을 한다. 				
자 기 평 가 서				
평가영역 (단원명)	문 항	미흡	보통	우수
UI 정보구조 설계하기	1.1 나는 수립된 UI/UX 전략을 바탕으로 스마트문화앱 UI 디자인 개발에 필요한 정보구조를 설계할 수 있다.			
	1.2 나는 운영체제(OS)에 따른 UX의 특성을 파악하여 정보구조를 설계할 수 있다.			
	1.3 나는 인터페이스(interface) 기능 요소와 사용성을 고려하여 항목들을 배치하고 와이어프레임(wireframe)을 작성할 수 있다.			
	1.4 나는 와이어프레임에 기반을 두어 표현되는 정보와 기능에 따른 상세 스토리보드를 작성할 수 있다.			
워크플로우 제작하기	2.1 나는 사용자의 앱 인터페이스 작동 방법과 수행 순서를 고려하여 혼란을 일으키지 않는 워크플로우를 제작할 수 있다.			
	2.2 나는 스마트문화앱의 콘텐츠 구조·주요 기능·사용자 태스크를 토대로 효율적인 워크플로우를 제작할 수 있다.			
	2.3 나는 사용자의 여러 상황을 직접 경험하고 감정이입을 통해 직관적이고 편리한 워크플로우를 제작할 수 있다.			
내비게이션 설계하기	3.1 나는 정보구조화와 분류체계·사용자 요구사항을 바탕으로 기능·메뉴구조를 작성하고 내비게이션과 레이블링을 정의할 수 있다.			
	3.2 나는 운영체제(OS) 플랫폼 별 UI 패턴을 분석하여 사용자에게 편의성이 높은 내비게이션을 제공할 수 있다.			
	3.3 나는 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 UI 가이드라인에 따라 내비게이션을 설계할 수 있다.			

(0803020912_18v3) 스마트문화앱 UI 디자인

1. 학습개요

훈련시간	90	담당교사	안정방
훈련개요	당신은 디지털디자인 업무의 기본이 되는 일관된 사용자 경험 제공을 위하여 디자인 콘셉트를 수립하고 스타일가이드를 제작하고 시안디자인을 제작하는 능력을 함양 할 수 있다.		
훈련목표	일관된 사용자 경험 제공을 위하여 디자인 콘셉트를 수립하고 스타일가이드를 제작하고 시안디자인을 제작하는 능력을 함양 할 수 있다.		
단원명	단원별 학습목표		
0803020912_18v3.1 디자인 콘셉트 수립하기	1.1 수립된 UX 전략을 바탕으로 디자인 콘셉트를 정의할 수 있다. 1.2 디자인 콘셉트를 바탕으로 개발 방향에 적합한 포지셔닝을 설정할 수 있다. 1.3 적용할 디자인과 스타일을 세분화하여 업무 플로우 단계별로 설정, 정의할 수 있다. 1.4 수립된 디자인 콘셉트와 분석된 업무 플로우를 연결하여 디자인 콘셉트를 수립할 수 있다.		
0803020912_18v3.2 스타일가이드 제작하기	2.1 일관성 있는 앱 화면 디자인을 위해 화면 디자인 요소들을 정의할 수 있다. 2.2 수립된 디자인 콘셉트와 앱 개발 계획을 바탕으로 스타일가이드를 제작할 수 있다. 2.3 운영체제(OS) 별 인터페이스의 규격에 따른 스타일가이드를 제작할 수 있다 2.4 제작된 스타일가이드를 바탕으로 다양한 관계자들과의 소통을 원활히 할 수 있다.		
0803020912_18v3.3 시안디자인 제작하기	3.1 기획된 콘텐츠와 스마트문화앱 디자인 콘셉트와 스타일가이드를 조합할 수 있다. 3.2 기획된 스타일가이드를 바탕으로 심미적인 디자인을 제작할 수 있다. 3.3 일관된 UX를 고려하여 편리한 사용자 환경을 디자인하고 제작할 수 있다. 3.4 UI/UX를 고려한 계층구조·스타일가이드 구성·시각적 표현 방식에 대해 다른 관계자들의 의견을 적극 수렴하여 디자인을 제작할 수 있다		
선수능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성일			

2. 학습활동

학습활동	특기사항
<p>[디자인 컨셉트 수립하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 수립된 UX 전략을 바탕으로 디자인 컨셉트를 정의 하시오 2. 디자인 컨셉트를 바탕으로 개발 방향에 적합한 포지셔닝을 설정한 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 적용할 디자인과 스타일을 세분화하여 업무 플로우 단계별로 설정, 정의하여 카페에 업로드 하시오. 4. 수립된 디자인 컨셉트와 분석된 업무 플로우를 연결하여 디자인 컨셉트를 수립한 결과물을 카페에 업로드 하시오. <p>[스타일가이드 제작하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 일관성 있는 앱 화면 디자인을 위해 화면 디자인 요소들을 정의한 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 수립된 디자인 컨셉트와 앱 개발 계획을 바탕으로 스타일가이드를 제작한 결과물을 카페에 업로드 하시오 3. 운영체제(OS) 별 인터페이스의 규격에 따른 스타일가이드를 제작한 결과물을 카페에 업로드 하시오. 4. 제작된 스타일가이드를 바탕으로 다양한 관계자들과의 소통을 원활히 하시오 <p>[시안디자인 제작하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 기획된 콘텐츠와 스마트문화앱 디자인 컨셉트와 스타일가이드를 조합한 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 기획된 스타일가이드를 바탕으로 심미적인 디자인을 제작하여 카페에 업로드 하시오 3. 일관된 UX를 고려하여 편리한 사용자 환경을 디자인하고 제작하여 카페에 업로드 하시오 4. UI/UX를 고려한 계층구조·스타일가이드 구성·시각적 표현 방식에 대해 다른 관계자들의 의견을 적극 수렴하여 디자인을 제작한 결과물을 카페에 업로드 하시오 	<p>•카페 자료실 및 학습자료 업로드 주소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 설정주소 확인 - 카페 일일자료실 확인 - 카페 일일 최종 작업분 업로드 할 것

3. 학습자료

보조자료	<ul style="list-style-type: none"> • 해당사항 없음 								
사용장비 및 공구	<ul style="list-style-type: none"> • 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스마트기기 등 • 소프트웨어 : 문서도구, 그래픽 프로그램 등 								
소요재료	<ul style="list-style-type: none"> • A4 용지 								
관련 지식·기술·태도	<table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>주요 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>지식</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • GUI(graphic user interface) 지식 • H.C.I/UX 관련 지식 • UI/UX 개발 지식 • 그래픽 제작 표현 기법 및 툴에 대한 지식 • 스타일 가이드 방법론에 대한 지식 • 스타일가이드 제작 방법론에 대한 지식 • 앱 UI/UX 디자인 프로세스 방법론에 대한 지식 • 앱 디자인 트렌드에 대한 지식 • 앱 디자인 프로세스 이론과 방법론 • 앱 디자인 프로세스 이론과 방법론 • 제작 표현 기법 및 맵 저작 툴에 대한 지식 • 제작 표현 기법 및 툴에 대한 지식 • 화면 설계 제작에 대한 지식 </td> </tr> <tr> <td>기술</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • GUI 가이드 문서 작성 기술 • UX 전략에 따른 화면 방향성 설정 기술 • 디자인 제작을 위한 툴 기술 능력 • 디자인 프로토타이핑 구현 능력 • 룩앤필(Look & Feel)의 표현 능력 • 사용자 경험의 UI/UX 화면 구현 기술 • 사용자 경험의 UI/UX 화면 구현 능력 • 스타일(컬러, 그래픽, 폰트 등) 구현 기술 • 스타일(컬러, 그래픽, 폰트 등) 구현 능력 • 앱 UI/UX 디자인 표현 기술 • 앱 UI/UX 디자인 화면 구현 기술 • 요구사항 및 콘셉트 통합 능력 </td> </tr> <tr> <td>태도</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • UI 수정 사항들을 지속적으로 반영하려는 태도 • 고객 및 요구사항에 대한 대응, 분석, 대처하는 태도 • 관련 부서와의 원활한 커뮤니케이션을 위한 태도 • 기술 및 제품 동향 등 최신 트렌드에 대한 정보 수집에 대한 적극적인 태도 • 기술 및 제품 동향 등 최신 트렌드에 대한 정보수집에 대한 적극적인 태도 • 기술 및 최신 트렌드 정보수집에 대한 적극적인 태도 • 논리적 사고와 통찰력 • 다양한 관계자들과의 원활한 커뮤니케이션 능력 • 일관성 있는 화면 디자인을 통해 일관된 UX를 제공하려는 자세 • 적극적이고 세밀히 분석하는 자세 • 창의적 사고와 종합적 분석 태도 </td> </tr> </tbody> </table>	구분	주요 내용	지식	<ul style="list-style-type: none"> • GUI(graphic user interface) 지식 • H.C.I/UX 관련 지식 • UI/UX 개발 지식 • 그래픽 제작 표현 기법 및 툴에 대한 지식 • 스타일 가이드 방법론에 대한 지식 • 스타일가이드 제작 방법론에 대한 지식 • 앱 UI/UX 디자인 프로세스 방법론에 대한 지식 • 앱 디자인 트렌드에 대한 지식 • 앱 디자인 프로세스 이론과 방법론 • 앱 디자인 프로세스 이론과 방법론 • 제작 표현 기법 및 맵 저작 툴에 대한 지식 • 제작 표현 기법 및 툴에 대한 지식 • 화면 설계 제작에 대한 지식 	기술	<ul style="list-style-type: none"> • GUI 가이드 문서 작성 기술 • UX 전략에 따른 화면 방향성 설정 기술 • 디자인 제작을 위한 툴 기술 능력 • 디자인 프로토타이핑 구현 능력 • 룩앤필(Look & Feel)의 표현 능력 • 사용자 경험의 UI/UX 화면 구현 기술 • 사용자 경험의 UI/UX 화면 구현 능력 • 스타일(컬러, 그래픽, 폰트 등) 구현 기술 • 스타일(컬러, 그래픽, 폰트 등) 구현 능력 • 앱 UI/UX 디자인 표현 기술 • 앱 UI/UX 디자인 화면 구현 기술 • 요구사항 및 콘셉트 통합 능력 	태도	<ul style="list-style-type: none"> • UI 수정 사항들을 지속적으로 반영하려는 태도 • 고객 및 요구사항에 대한 대응, 분석, 대처하는 태도 • 관련 부서와의 원활한 커뮤니케이션을 위한 태도 • 기술 및 제품 동향 등 최신 트렌드에 대한 정보 수집에 대한 적극적인 태도 • 기술 및 제품 동향 등 최신 트렌드에 대한 정보수집에 대한 적극적인 태도 • 기술 및 최신 트렌드 정보수집에 대한 적극적인 태도 • 논리적 사고와 통찰력 • 다양한 관계자들과의 원활한 커뮤니케이션 능력 • 일관성 있는 화면 디자인을 통해 일관된 UX를 제공하려는 자세 • 적극적이고 세밀히 분석하는 자세 • 창의적 사고와 종합적 분석 태도
	구분	주요 내용							
	지식	<ul style="list-style-type: none"> • GUI(graphic user interface) 지식 • H.C.I/UX 관련 지식 • UI/UX 개발 지식 • 그래픽 제작 표현 기법 및 툴에 대한 지식 • 스타일 가이드 방법론에 대한 지식 • 스타일가이드 제작 방법론에 대한 지식 • 앱 UI/UX 디자인 프로세스 방법론에 대한 지식 • 앱 디자인 트렌드에 대한 지식 • 앱 디자인 프로세스 이론과 방법론 • 앱 디자인 프로세스 이론과 방법론 • 제작 표현 기법 및 맵 저작 툴에 대한 지식 • 제작 표현 기법 및 툴에 대한 지식 • 화면 설계 제작에 대한 지식 							
기술	<ul style="list-style-type: none"> • GUI 가이드 문서 작성 기술 • UX 전략에 따른 화면 방향성 설정 기술 • 디자인 제작을 위한 툴 기술 능력 • 디자인 프로토타이핑 구현 능력 • 룩앤필(Look & Feel)의 표현 능력 • 사용자 경험의 UI/UX 화면 구현 기술 • 사용자 경험의 UI/UX 화면 구현 능력 • 스타일(컬러, 그래픽, 폰트 등) 구현 기술 • 스타일(컬러, 그래픽, 폰트 등) 구현 능력 • 앱 UI/UX 디자인 표현 기술 • 앱 UI/UX 디자인 화면 구현 기술 • 요구사항 및 콘셉트 통합 능력 								
태도	<ul style="list-style-type: none"> • UI 수정 사항들을 지속적으로 반영하려는 태도 • 고객 및 요구사항에 대한 대응, 분석, 대처하는 태도 • 관련 부서와의 원활한 커뮤니케이션을 위한 태도 • 기술 및 제품 동향 등 최신 트렌드에 대한 정보 수집에 대한 적극적인 태도 • 기술 및 제품 동향 등 최신 트렌드에 대한 정보수집에 대한 적극적인 태도 • 기술 및 최신 트렌드 정보수집에 대한 적극적인 태도 • 논리적 사고와 통찰력 • 다양한 관계자들과의 원활한 커뮤니케이션 능력 • 일관성 있는 화면 디자인을 통해 일관된 UX를 제공하려는 자세 • 적극적이고 세밀히 분석하는 자세 • 창의적 사고와 종합적 분석 태도 								
훈련교재	<ul style="list-style-type: none"> • 스마트문화앱 UI디자인 학습모듈 • Do it! 웹 사이트 따라 만들기 								

4. 자기평가서

평가방법				
<ul style="list-style-type: none"> ☞ 평가표에 있는 항목에 대해 토의해보자, 이 평가표를 자세히 검토하면 실습 내용과 수행 목표에 대해 쉽게 이해할 것이다. ☞ 같이 실습을 하고 있는 사람의 작업을 눈여겨보자. 이 평가표를 활용하면 작업순서에 따라 작업할 수 있을 것이다. ☐ 동료 작업자가 옆에서 보는 데에서 작업을 해보고, 이 평가표에 따라 잘된 것과 좀 더 향상시켜야 할 것을 지적하게 하자. “예”라고 응답할 때까지 연습을 한다. 				
자 기 평 가 서				
평가영역 (단원명)	문 항	미흡	보통	우수
디자인 콘셉트 수립하기	1.1 나는 수립된 UX 전략을 바탕으로 디자인 콘셉트를 정의할 수 있다.			
	1.2 나는 디자인 콘셉트를 바탕으로 개발 방향에 적합한 포지셔닝을 설정할 수 있다.			
	1.3 나는 적용할 디자인과 스타일을 세분화하여 업무 플로우 단계 별로 설정, 정의할 수 있다.			
	1.4 나는 수립된 디자인 콘셉트와 분석된 업무 플로우를 연결하여 디자인 콘셉트를수립할 수 있다.			
스타일가이드 제작하기	2.1 나는 일관성 있는 앱 화면 디자인을 위해 화면 디자인 요소들을 정의할 수 있다.			
	2.2 나는 수립된 디자인 콘셉트와 앱 개발 계획을 바탕으로 스타일가이드를 제작할 수 있다.			
	2.3 나는 운영체제(OS) 별 인터페이스의 규격에 따른 스타일가이드를 제작할 수 있다			
	2.4 나는 제작된 스타일가이드를 바탕으로 다양한 관계자들과의 소통을 원활히 할 수 있다.			
시안디자인 제작하기	3.1 나는 기획된 콘텐츠와 스마트문화앱 디자인 콘셉트와 스타일가이드를 조합할 수 있다.			
	3.2 나는 기획된 스타일가이드를 바탕으로 심미적인 디자인을 제작할 수 있다.			
	3.3 나는 일관된 UX를 고려하여 편리한 사용자 환경을 디자인하고 제작할 수 있다.			
	3.4 나는 UI/UX를 고려한 계층구조·스타일가이드 구성·시각적 표현 방식에 대해 다른 관계자들의 의견을 적극 수렴하여 디자인을 제작할 수 있다			

(원격훈련) 화면 구현 part1

1. 학습개요

훈련시간	12	담당교사	안정방
관련 능력단위명	(0803020911_18v3) 스마트문화앱 UX 설계		
회 차	회 차 명		
1	아키텍처 설계 프로세스		
2	아키텍처 종류		
3	소프트웨어 디자인 패턴과 생성 패턴		
4	소프트웨어 구조 패턴과 행동 패턴		
5	UI 스토리보드 작성		
6	Wireframe, Mockup을 이용한 UI 설계		
7	UI와 UX		
8	UI 내비게이션 디자인		
9	UX와 감성공학		
10	아키텍처 설계 확인 방법		
11	UI 설계 확인 방법		
12	프로토타입 확인 실습		
선수 능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성 일			

2. 자기평가서

자 기 평 가 서			
문 항	미흡	보통	우수
나는 아키텍처 설계 프로세스를 할 수 있다.			
나는 아키텍처 종류를 구분 할 수 있다.			
나는 소프트웨어 디자인 패턴과 생성 패턴을 이해할 수 있다.			
나는 소프트웨어 구조 패턴과 행동 패턴을 이해 할 수 있다.			
나는 UI 스토리보드 작성을 할 수 있다.			
나는 Wireframe, Mockup을 이용한 UI 설계를 할 수 있다.			
나는 UI와 UX를 이해 한다.			
나는 UI 내비게이션 디자인을 할 수 있다.			
나는 UX와 감성공학을 이해할 수 있다.			
나는 아키텍처 설계 확인 방법을 이해할 수 있다.			
나는 UI 설계 확인 방법을 이해할 수 있다.			
나는 프로토타입 확인 실습을 할 수 있다.			

(원격훈련) 화면 구현 part2

1. 학습개요

훈련시간	12	담당교사	안정방
관련 능력단위명	(0803020911_18v3) 스마트문화앱 UX 설계		
회 차	회 차 명		
1	HTML5		
2	HTML5 글자 태그		
3	HTML5 목록 및 테이블 태그		
4	HTML5 미디어 태그		
5	HTML5 입력양식 태그		
6	HTML5 영역 태그		
7	CSS와 선택자		
8	CSS3 스타일		
9	레이아웃		
10	자바스크립트		
11	jQuery 기본		
12	jQuery 활용		
선수 능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성성 일			

2. 자기평가서

자 기 평 가 서			
문 항	미흡	보통	우수
나는 HTML5를 할 수 있다.			
나는 HTML5 글자 태그를 할 수 있다.			
나는 HTML5 목록 및 테이블 태그를 할 수 있다.			
나는 HTML5 미디어 태그를 할 수 있다.			
나는 HTML5 입력양식 태그를 할 수 있다.			
나는 HTML5 영역 태그를 할 수 있다.			
나는 CSS와 선택자를 할 수 있다.			
나는 CSS3 스타일을 할 수 있다.			
나는 레이아웃을 할 수 있다.			
나는 자바스크립트를 할 수 있다.			
나는 jQuery 기본을 할 수 있다.			
나는 jQuery 활용을 할 수 있다.			

(원격훈련) UI 디자인

1. 학습개요

훈련시간	16	담당교사	안정방
관련 능력단위명	(080302091218v3) 스마트문화앱 UI 디자인		
회 차	회 차 명		
1	스마트 콘텐츠 디자인 현황 및 UI 특징		
2	UI 정보구조 설계		
3	UI 패턴		
4	스케일러블 UI 디자인		
5	UI 디자인 콘셉트와 주요 태스크		
6	Material.io를 활용한 UI 디자인 학습 - 컬러 배색과 레이아웃		
7	Material.io를 활용한 UI 디자인 학습 - 페이지별 디자인과 콘셉트		
8	Photoshop을 활용한 UI 구성요소 제작 - 탭, 내비게이션 드로어, 화면 분할		
9	Photoshop을 활용한 UI 구성요소 제작 - 버튼, 텍스트, 타이포그래픽, 슬라이더		
10	Photoshop을 활용한 UI 구성요소 제작 - 스위치, 토스트, 오버뷰		
11	Photoshop을 활용한 UI 구성요소 제작 - 스크롤링, 스피너, 픽커		
12	Illustrator를 활용한 UI 디자인 아이콘 작업		
13	Illustrator를 활용한 이미지 클리핑과 소스 분리		
14	UI 디자인 작업의 효율성		
15	Invision을 활용한 UI 프로토타입 디자인 - 화면구성과 콘텐츠 요소 배치		
16	Invision을 활용한 UI 프로토타입 디자인 - 페이지별 인터랙션 구현		
선수 능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성 성 일			

2. 자기평가서

자 기 평 가 서			
문 항	미흡	보통	우수
나는 디자인의 수정과 보완을 할 수 있다.			
나는 디자인의 완성도 보완(기본)을 할 수 있다.			
나는 디자인의 협의와 확인을 할 수 있다.			
나는 디자인의 완성도 보완(분석)을 할 수 있다.			
나는 레이아웃 구성(기본)을 할 수 있다.			
나는 레이아웃 구성(심화)을 할 수 있다.			
나는 외주발주 결정(기본)을 할 수 있다.			
나는 외주발주 결정(심화)를 할 수 있다.			
나는 외주발주와 협의를 할 수 있다.			
나는 최종안을 출력 및 점검을 할 수 있다.			
나는 사이즈에 적합한 디자인 개발을 할 수 있다.			
나는 아이টে에 적합한 디자인 개발 이론을 할 수 있다.			
나는 매체에 적합한 디자인 개발 이론을 할 수 있다.			
나는 아이টে에 적합한 디자인 개발 실습을 할 수 있다.			
나는 매체에 적합한 디자인 개발 실습을 할 수 있다.			
나는 통합적 조화 심화를 할 수 있다.			

(디지털디자인 기초) 학습안내

<교과목 구성 능력단위>

교과목명	주요구성내용	훈련시간
디지털디자인 기초	벡터 그래픽 디자인	40
	비트맵 그래픽 디자인	40

디지털디자인 기초

1. 학습개요

훈련시간	80	담당교사	안정방
훈련개요	당신은 벡터이미지 및 비트맵이미지를 제작할 수 있는 프로그램의 기능을 익혀 디지털디자인 분야에서 필요한 창의적인 결과물을 만들 수 있다.		
훈련목표	벡터이미지 및 비트맵이미지를 제작할 수 있는 프로그램의 기능을 익혀 디지털디자인 분야에서 필요한 창의적인 결과물을 만들 수 있다.		
단원명	단원별 학습목표		
벡터 그래픽 디자인	1. 벡터그래픽프로그램의 이해 2. 아트보드의 활용 3. 패스/툴의 활용 4. 마스크의 활용		
비트맵 그래픽 디자인	1. 비트맵그래픽프로그램의 이해 2. 각종 툴의 활용 3. 이미지편집 4. 레이어와 패널의 활용 5. 채널의 활용		
선수능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성일			

2. 학습활동

학습활동	특기사항
<p>[벡터 그래픽 디자인]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 드로잉 및 컬러링을 활용하십시오. 2. 캘리그래피와 타이포그래피를 하십시오. 3. 패턴과 다양한 이펙트를 활용 하십시오. 4. 로고 및 편집디자인 업무를 수행 하십시오. <p>[비트맵 그래픽 디자인]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 이미지 리터칭 기술을 수행하십시오. 2. 각종 툴을 활용하여 이미지를 제작하십시오. 3. 레이어 블렌딩 모드를 활용하여 이미지를 합성하십시오. 4. 필터로 특수 효과를 적용하십시오. 5. 패턴 및 다양한 기능을 사용하십시오. 6. 채널을 이용하여 이미지를 합성하십시오. 	<ul style="list-style-type: none"> •자료실 및 학습자료 업로드 주소 - 설정주소 확인 - 일일자료실 확인 - 일일 최종 작업분 업로드 할 것

3. 학습자료

<p>보조자료</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 일러스트레이션 제작론 • 드로잉 기법 • 아이디어 발상론 • 이미지 제작기법 • 사진, 드로잉, 페인팅 기법 • 타이포그래피 이론과 제작 								
<p>사용장비 및 공구</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 빔 프로젝터 등 • 소프트웨어 : 그래픽소프트웨어 소프트웨어, 문서 작성 도구 등 								
<p>소요재료</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A4 용지 								
<p>관련 지식·기술·태도</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">구 분</th> <th style="width: 90%;">주 요 내 용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">지 식</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ 일러스트레이션의 이론적 지식 ○ 이미지 전달에 대한 지식 ○ 정보 전달과 예술성에 대한 지식 ○ 일러스트레이션 제작에 대한 실무 지식 ○ 컴퓨터 일러스트레이션의 이론적 지식 ○ 컴퓨터 일러스트레이션에 필요한 소프트웨어에 대한 지식 ○ 2D 이미지 기본 지식 ○ 사진, 드로잉, 페인팅, 이미지 프로세싱에 대한 지식 ○ 2D 그래픽 소프트웨어의 창의적인 사용방법론 ○ 2D 디자인 제작에 대한 프로세스 지식 ○ 2D 디자인 제작에 대한 프로세스 지식 ○ 타이포그래피에 대한 기본 지식 ○ 타이포그래피에 대한 이해와 감각 ○ 타이포그래피의 창의적인 사용방법론 ○ 디자인 과제에 문제 해결지식 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">기 술</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ 2D, 3D 그래픽에 대한 활용능력 ○ 수작업, 컴퓨터 그래픽 활용 능력 ○ 개성을 표현하는 능력 ○ 상상력을 표현하는 능력 ○ 다양한 수작업 일러스트레이션 능력 ○ 컴퓨터 일러스트레이션 소프트웨어 활용 능력 ○ 2D 이미지 구현 기술 ○ 사진, 드로잉, 페인팅, 이미지프로세싱 활용 능력 ○ 2D 그래픽 소프트웨어의 창의적인 활용 능력 ○ 디자인 제작 프로세스 활용 능력 ○ 2D 이미지 합성·보정 구현 기술 ○ 타이포그래피의 활용 능력 ○ 타이포그래피 이론과 실제의 적용 능력 ○ 타이포그래피 응용기술 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">태 도</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ 2D, 3D 그래픽에 대한 활용능력 ○ 수작업, 컴퓨터 그래픽 활용 능력 ○ 개성을 표현하는 능력 ○ 상상력을 표현하는 능력 ○ 다양한 수작업 일러스트레이션 능력 ○ 컴퓨터 일러스트레이션 소프트웨어 활용 능력 ○ 완성도를 높이기 위한 목표 지향적 태도 ○ 정보 전달에 대한 실험적 태도 ○ 새로운 2D 이미지 개발을 위한 창의적인 태도 ○ 디자인 퀄리티를 높이기 위한 전문가적 태도 ○ 완성도를 높이기 위한 목표 지향적 태도 ○ 새로운 타이포그래피 개발을 위한 창의적인 태도 ○ 디자인 퀄리티를 높이기 위한 전문가적 태도 </td> </tr> </tbody> </table>	구 분	주 요 내 용	지 식	<ul style="list-style-type: none"> ○ 일러스트레이션의 이론적 지식 ○ 이미지 전달에 대한 지식 ○ 정보 전달과 예술성에 대한 지식 ○ 일러스트레이션 제작에 대한 실무 지식 ○ 컴퓨터 일러스트레이션의 이론적 지식 ○ 컴퓨터 일러스트레이션에 필요한 소프트웨어에 대한 지식 ○ 2D 이미지 기본 지식 ○ 사진, 드로잉, 페인팅, 이미지 프로세싱에 대한 지식 ○ 2D 그래픽 소프트웨어의 창의적인 사용방법론 ○ 2D 디자인 제작에 대한 프로세스 지식 ○ 2D 디자인 제작에 대한 프로세스 지식 ○ 타이포그래피에 대한 기본 지식 ○ 타이포그래피에 대한 이해와 감각 ○ 타이포그래피의 창의적인 사용방법론 ○ 디자인 과제에 문제 해결지식 	기 술	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2D, 3D 그래픽에 대한 활용능력 ○ 수작업, 컴퓨터 그래픽 활용 능력 ○ 개성을 표현하는 능력 ○ 상상력을 표현하는 능력 ○ 다양한 수작업 일러스트레이션 능력 ○ 컴퓨터 일러스트레이션 소프트웨어 활용 능력 ○ 2D 이미지 구현 기술 ○ 사진, 드로잉, 페인팅, 이미지프로세싱 활용 능력 ○ 2D 그래픽 소프트웨어의 창의적인 활용 능력 ○ 디자인 제작 프로세스 활용 능력 ○ 2D 이미지 합성·보정 구현 기술 ○ 타이포그래피의 활용 능력 ○ 타이포그래피 이론과 실제의 적용 능력 ○ 타이포그래피 응용기술 	태 도	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2D, 3D 그래픽에 대한 활용능력 ○ 수작업, 컴퓨터 그래픽 활용 능력 ○ 개성을 표현하는 능력 ○ 상상력을 표현하는 능력 ○ 다양한 수작업 일러스트레이션 능력 ○ 컴퓨터 일러스트레이션 소프트웨어 활용 능력 ○ 완성도를 높이기 위한 목표 지향적 태도 ○ 정보 전달에 대한 실험적 태도 ○ 새로운 2D 이미지 개발을 위한 창의적인 태도 ○ 디자인 퀄리티를 높이기 위한 전문가적 태도 ○ 완성도를 높이기 위한 목표 지향적 태도 ○ 새로운 타이포그래피 개발을 위한 창의적인 태도 ○ 디자인 퀄리티를 높이기 위한 전문가적 태도
	구 분	주 요 내 용							
	지 식	<ul style="list-style-type: none"> ○ 일러스트레이션의 이론적 지식 ○ 이미지 전달에 대한 지식 ○ 정보 전달과 예술성에 대한 지식 ○ 일러스트레이션 제작에 대한 실무 지식 ○ 컴퓨터 일러스트레이션의 이론적 지식 ○ 컴퓨터 일러스트레이션에 필요한 소프트웨어에 대한 지식 ○ 2D 이미지 기본 지식 ○ 사진, 드로잉, 페인팅, 이미지 프로세싱에 대한 지식 ○ 2D 그래픽 소프트웨어의 창의적인 사용방법론 ○ 2D 디자인 제작에 대한 프로세스 지식 ○ 2D 디자인 제작에 대한 프로세스 지식 ○ 타이포그래피에 대한 기본 지식 ○ 타이포그래피에 대한 이해와 감각 ○ 타이포그래피의 창의적인 사용방법론 ○ 디자인 과제에 문제 해결지식 							
	기 술	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2D, 3D 그래픽에 대한 활용능력 ○ 수작업, 컴퓨터 그래픽 활용 능력 ○ 개성을 표현하는 능력 ○ 상상력을 표현하는 능력 ○ 다양한 수작업 일러스트레이션 능력 ○ 컴퓨터 일러스트레이션 소프트웨어 활용 능력 ○ 2D 이미지 구현 기술 ○ 사진, 드로잉, 페인팅, 이미지프로세싱 활용 능력 ○ 2D 그래픽 소프트웨어의 창의적인 활용 능력 ○ 디자인 제작 프로세스 활용 능력 ○ 2D 이미지 합성·보정 구현 기술 ○ 타이포그래피의 활용 능력 ○ 타이포그래피 이론과 실제의 적용 능력 ○ 타이포그래피 응용기술 							
태 도	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2D, 3D 그래픽에 대한 활용능력 ○ 수작업, 컴퓨터 그래픽 활용 능력 ○ 개성을 표현하는 능력 ○ 상상력을 표현하는 능력 ○ 다양한 수작업 일러스트레이션 능력 ○ 컴퓨터 일러스트레이션 소프트웨어 활용 능력 ○ 완성도를 높이기 위한 목표 지향적 태도 ○ 정보 전달에 대한 실험적 태도 ○ 새로운 2D 이미지 개발을 위한 창의적인 태도 ○ 디자인 퀄리티를 높이기 위한 전문가적 태도 ○ 완성도를 높이기 위한 목표 지향적 태도 ○ 새로운 타이포그래피 개발을 위한 창의적인 태도 ○ 디자인 퀄리티를 높이기 위한 전문가적 태도 								
<p>훈련교재</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 맛있는 디자인 포토샵&일러스트레이터 CC 2020 시중교재 								

4. 자기평가서

평가방법				
<ul style="list-style-type: none"> ☞ 평가표에 있는 항목에 대해 토의해보자, 이 평가표를 자세히 검토하면 실습 내용과 수행 목표에 대해 쉽게 이해할 것이다. ☞ 같이 실습을 하고 있는 사람의 작업을 눈여겨보자. 이 평가표를 활용하면 작업순서에 따라 작업할 수 있을 것이다. ☐ 동료 작업자가 옆에서 보는 데에서 작업을 해보고, 이 평가표에 따라 잘된 것과 좀 더 향상시켜야 할 것을 지적하게 하자. “예”라고 응답할 때까지 연습을 한다. 				
자 기 평 가 서				
평가영역 (단원명)	문 항	미흡	보통	우수
벡터 그래픽 디자인	1.1 나는 드로잉 및 컬러링을 활용할 수 있다.			
	1.2 나는 캘리그래피와 타이포그래피를 할 수 있다.			
	1.3 나는 패턴과 다양한 이펙트를 활용할 있다.			
	1.4 나는 로고 및 편집디자인 업무를 수행할 수 있다.			
비트맵 그래픽 디자인	2.1 나는 이미지 리터칭 기술을 수행할 수 있다.			
	2.2 나는 각종 툴을 활용하여 이미지를 제작할 수 있다.			
	2.3 나는 레이어 블렌딩 모드를 활용하여 이미지를 합성할 수 있다.			
	2.4 나는 필터로 특수 효과를 적용할 수 있다.			
	2.5 나는 패턴 및 다양한 기능을 사용할 수 있다.			
	2.6 나는 채널을 이용하여 이미지를 합성할 수 있다.			

(웹표준 프로그래밍) 학습안내

<교과목 구성 능력단위>		
교과목명	주요구성내용	훈련시간
웹표준 프로그래밍	HTML5+CSS3	50

웹표준 프로그래밍

1. 학습개요

훈련시간	50	담당교사	안정방
훈련개요	당신은 HTML5+CSS3를 활용하여 웹표준 기반의 웹사이트를 제작할수 있는 능력을 익혀 디지털디자인 분야에서 필요한 창의적인 결과물을 만들수 있다.		
훈련목표	HTML5+CSS3를 활용하여 웹표준 기반의 웹사이트를 제작할수 있는 능력을 익혀 디지털디자인 분야에서 필요한 창의적인 결과물을 만들수 있다.		
단원명	단원별 학습목표		
HTML5+CSS3	1. HTML5 + CSS3 기초작성법 2. 내비게이션/ 버튼/ 탭/ 폼 구조 작성 3. 비디오플레이어디자인		
선수능력 (필요한 경우)	필요 없음		
작성일			

2. 학습활동

학습활동	특기사항
[HTML5+CSS3] 1. HTML을 활용한 웹문서를 작성한 결과물을 카페에 업로드 하시오. 2. CSS를 활용하여 웹문서의 레이아웃을 작성하여 제작된 결과물을 카페에 업로드 하시오. 3. HTML5의 요소와 속성을 활용한 결과물을 카페에 업로드 하시오. 4. CSS3의 선택자와 프로퍼티를 활용한 결과물을 카페에 업로드 하시오 5. 모바일 대응 웹사이트를 제작한 결과물을 카페에 업로드 하시오 6. 반응형 화면설계와 코딩을 수행한 결과물을 카페에 업로드 하시오	•자료실 및 학습자료 업로드 주소 - 설정주소 확인 - 일일자료실 확인 - 일일 최종 작업분 업로드 할 것

3. 학습자료

보조자료	<ul style="list-style-type: none"> 멀티미디어 관한 자료 웹 퍼블리싱에 관한 자료 웹 표준에 관한 자료 UI 제작 툴에 관한 자료 								
사용장비 및 공구	<ul style="list-style-type: none"> 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 빔 프로젝터 등 소프트웨어 : 소프트웨어, 문서 작성 도구 등 								
소요재료	<ul style="list-style-type: none"> A4 용지 								
관련 지식·기술·태도	<table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>주요 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>지식</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 개발 및 제작 프로세스 모바일 웹 반응형 웹 분석-설계-구현-시험에 대한 프로세스 사이트맵(Site Map)과 태스크 플로우(Task Flow) 웹 접근성 웹 표준 인포메이션 아키텍처(Information Architecture) 컨테이너(Container)와 코덱(Coдек) 퍼블리싱(Publishing) 기법 </td> </tr> <tr> <td>기술</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> CSS(Cascading Style Sheets) 사용 기술 HTML(HyperText Markup Language) 사용 기술 기술동향 분석 기술 단위 테스트 TDD(Test Driven Development) 사용 기술 디지털 도구 사용 기술 디지털 프로토타이핑 제작 기술 새로운 기술 습득 능력 설계 효과 분석 기술 소프트웨어 디자인 도구 사용 기술 시뮬레이션 기술 아날로그 도구 사용 기술 아키텍처 및 패턴 기술 아키텍처 뷰 작성 기술 전체적인 기능 설계 기술 정보 아키텍처 설계 기술 퍼블리싱 기술 표준 수립을 위한 정보수집 기술 프로토타이핑 기술 </td> </tr> <tr> <td>태도</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> IT 표준을 분석하고 이해하는 태도 개발 결과물 확인하는 태도 과제 리딩 태도 및 의사결정하려는 태도 논리적인 사고하는 태도 단위 테스트를 통한 코딩 오류 검증하려는 태도 문제제시 및 조율하는 태도 사용자의 사용성과 편의성을 고려하여 설계하려는 태도 상호 협력하는 태도 신기술 관련 지식을 습득하려는 태도 의사결정하려는 태도 적극적인 사고하는 태도 적극적으로 전체 공정에 참여하는 태도 지속적인 사용성 평가하는 태도 지속적인 새로운 기술 관심가지는 태도 창의적인 사고하는 태도 최상의 결과물을 위한 꾸준한 개선 의지 최종 결과물에 대한 책임을 미루지 않는 태도 타인에 대한 이해와 대화하는 태도 </td> </tr> </tbody> </table>	구분	주요 내용	지식	<ul style="list-style-type: none"> 개발 및 제작 프로세스 모바일 웹 반응형 웹 분석-설계-구현-시험에 대한 프로세스 사이트맵(Site Map)과 태스크 플로우(Task Flow) 웹 접근성 웹 표준 인포메이션 아키텍처(Information Architecture) 컨테이너(Container)와 코덱(Coдек) 퍼블리싱(Publishing) 기법 	기술	<ul style="list-style-type: none"> CSS(Cascading Style Sheets) 사용 기술 HTML(HyperText Markup Language) 사용 기술 기술동향 분석 기술 단위 테스트 TDD(Test Driven Development) 사용 기술 디지털 도구 사용 기술 디지털 프로토타이핑 제작 기술 새로운 기술 습득 능력 설계 효과 분석 기술 소프트웨어 디자인 도구 사용 기술 시뮬레이션 기술 아날로그 도구 사용 기술 아키텍처 및 패턴 기술 아키텍처 뷰 작성 기술 전체적인 기능 설계 기술 정보 아키텍처 설계 기술 퍼블리싱 기술 표준 수립을 위한 정보수집 기술 프로토타이핑 기술 	태도	<ul style="list-style-type: none"> IT 표준을 분석하고 이해하는 태도 개발 결과물 확인하는 태도 과제 리딩 태도 및 의사결정하려는 태도 논리적인 사고하는 태도 단위 테스트를 통한 코딩 오류 검증하려는 태도 문제제시 및 조율하는 태도 사용자의 사용성과 편의성을 고려하여 설계하려는 태도 상호 협력하는 태도 신기술 관련 지식을 습득하려는 태도 의사결정하려는 태도 적극적인 사고하는 태도 적극적으로 전체 공정에 참여하는 태도 지속적인 사용성 평가하는 태도 지속적인 새로운 기술 관심가지는 태도 창의적인 사고하는 태도 최상의 결과물을 위한 꾸준한 개선 의지 최종 결과물에 대한 책임을 미루지 않는 태도 타인에 대한 이해와 대화하는 태도
	구분	주요 내용							
	지식	<ul style="list-style-type: none"> 개발 및 제작 프로세스 모바일 웹 반응형 웹 분석-설계-구현-시험에 대한 프로세스 사이트맵(Site Map)과 태스크 플로우(Task Flow) 웹 접근성 웹 표준 인포메이션 아키텍처(Information Architecture) 컨테이너(Container)와 코덱(Coдек) 퍼블리싱(Publishing) 기법 							
	기술	<ul style="list-style-type: none"> CSS(Cascading Style Sheets) 사용 기술 HTML(HyperText Markup Language) 사용 기술 기술동향 분석 기술 단위 테스트 TDD(Test Driven Development) 사용 기술 디지털 도구 사용 기술 디지털 프로토타이핑 제작 기술 새로운 기술 습득 능력 설계 효과 분석 기술 소프트웨어 디자인 도구 사용 기술 시뮬레이션 기술 아날로그 도구 사용 기술 아키텍처 및 패턴 기술 아키텍처 뷰 작성 기술 전체적인 기능 설계 기술 정보 아키텍처 설계 기술 퍼블리싱 기술 표준 수립을 위한 정보수집 기술 프로토타이핑 기술 							
태도	<ul style="list-style-type: none"> IT 표준을 분석하고 이해하는 태도 개발 결과물 확인하는 태도 과제 리딩 태도 및 의사결정하려는 태도 논리적인 사고하는 태도 단위 테스트를 통한 코딩 오류 검증하려는 태도 문제제시 및 조율하는 태도 사용자의 사용성과 편의성을 고려하여 설계하려는 태도 상호 협력하는 태도 신기술 관련 지식을 습득하려는 태도 의사결정하려는 태도 적극적인 사고하는 태도 적극적으로 전체 공정에 참여하는 태도 지속적인 사용성 평가하는 태도 지속적인 새로운 기술 관심가지는 태도 창의적인 사고하는 태도 최상의 결과물을 위한 꾸준한 개선 의지 최종 결과물에 대한 책임을 미루지 않는 태도 타인에 대한 이해와 대화하는 태도 								
훈련교재	<ul style="list-style-type: none"> Do it! 웹 사이트 따라 만들기 (시중교재) 								

4. 자기평가서

평가방법				
<ul style="list-style-type: none"> ☞ 평가표에 있는 항목에 대해 토의해보자, 이 평가표를 자세히 검토하면 실습 내용과 수행 목표에 대해 쉽게 이해할 것이다. ☞ 같이 실습을 하고 있는 사람의 작업을 눈여겨보자. 이 평가표를 활용하면 작업순서에 따라 작업할 수 있을 것이다. ☐ 동료 작업자가 옆에서 보는 데에서 작업을 해보고, 이 평가표에 따라 잘된 것과 좀 더 향상시켜야 할 것을 지적하게 하자. “예”라고 응답할 때까지 연습을 한다. 				
자 기 평 가 서				
평가영역 (단원명)	문 항	미흡	보통	우수
HTML5+ CSS3	1.1 나는 HTML을 활용한 웹문서를 작성할 수 있다.			
	1.2 나는 CSS를 활용하여 웹문서의 레이아웃을 작성할 수 있다.			
	1.3 나는 HTML5의 요소와 속성을 활용할 수 있다.			
	1.4 나는 CSS3의 선택자와 프로퍼티를 활용할 수 있다.			
	1.5 나는 모바일 대응 웹사이트를 제작할 수 있다.			
	1.6 나는 반응형 화면설계와 코딩을 수행할 수 있다.			

(포트폴리오 제작) 학습안내

<교과목 구성 능력단위>

교과목명	주요구성내용	훈련시간
포트폴리오 제작	포트폴리오 기획	10
	포트폴리오 제작	40
	포트폴리오 수정보완	10

포트폴리오 제작

1. 학습개요

훈련시간	40	담당교사	안정방
훈련개요	당신은 학습한 전체 교과목을 바탕으로 개인별 포트폴리오를 제작할 수 있다.		
훈련목표	학습한 전체 교과목을 바탕으로 개인별 포트폴리오를 제작할 수 있다.		
단원명	단원별 학습목표		
포트폴리오 기획	1.1 상황에 맞는 주제를 선정하고 기획을 할 수 있다. 1.2 선정된 주제에 맞추어 포트폴리오 디자인을 할 수 있다.		
포트폴리오 제작	2.1 선정된 주제에 맞게 포트폴리오를 설계 할 수 있다. 2.2 설계 된 내용을 바탕으로 포트폴리오를 개발 할 수 있다.		
포트폴리오 수정보완	3.1 제작된 포트폴리오를 요구사항에 맞추어 수정보완 할 수 있다.		
선수능력 (필요한 경우)	전체 교과목		
작성일			

2. 학습활동

학습활동	특기사항
[포트폴리오 기획] 1. 상황에 맞는 주제를 선정하고 기획한 결과물을 카페에 업로드 하시오. 2. 선정된 주제에 맞추어 포트폴리오 디자인을 제작한 결과물을 카페에 업로드 하시오	•자료실 및 학습자료 업로드 주소 - 설정주소 확인 - 일일자료실 확인 - 일일 최종 작업분 업로드 할 것
[포트폴리오 제작] 1. 선정된 주제에 맞게 포트폴리오를 설계한 결과물을 카페에 업로드 하시오 2. 설계 된 내용을 바탕으로 포트폴리오를 개발한 결과물을 카페에 업로드 하시오	
[포트폴리오 수정보완] 1. 제작된 포트폴리오를 요구사항에 맞추어 수정보완한 결과물을 카페에 업로드 하시오	

3. 학습자료

보조자료	<ul style="list-style-type: none"> • 전체 교과목에서 사용되었던 자료 								
사용장비 및 공구	<ul style="list-style-type: none"> • 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 빔 프로젝터 등 • 소프트웨어 : 그래픽 소프트웨어, 웹에디터 소프트웨어, 문서 작성 도구 등 								
소요재료	<ul style="list-style-type: none"> • A4 용지 								
관련 지식·기술·태도	<table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>주요 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>지식</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트 요구사항·분석 방법 • 클라이언트에 관한 사전 분석 지식 • 클라이언트의 회사 소개 브로슈어·상품 카탈로그·홈페이지 해석 지식 • 디자인 프로세스 산정 방법 • 자료의 분석 방법 • 콘텐츠와 관련된 거시환경 분석 방법 • 아이디어 발상 방법 • 비주얼 디자인 콘셉트 수립 방법 • 인지적 정보구조설계 방법 • 프로젝트 전체의 통합적 검토 방법 </td> </tr> <tr> <td>기술</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 인터넷 활용 자료 검색 기술 • 디자인 소프트웨어 활용 기술 • 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술 • 가이드 구성 기준 수립 능력 • 문서작성 소프트웨어 활용 기술 • 드로잉 기술 • 보고서 작성 기술 • 관련 문서의 데이터 변환 기술 • 콘텐츠 체계화 기술 • 체계적 파일 정리·관리 기술 </td> </tr> <tr> <td>태도</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트의 적극적 추진 의지 • 예상 결과물에 대한 개괄적 이해력 • 프로젝트의 방향 설정을 위한 원활한 커뮤니케이션 태도 • 전체 일정을 차질 없게 이끌어가는 노력 • 프로젝트를 통해 디자인 역량을 키우려는 의지 • 산출물 가치 적극적 도출 • 객관적이고 폭넓은 정보를 수집·파악하려는 태도 • 트렌드 분석에 따라 창의적으로 디자인 방향을 설정하려는 태도 • 다양한 아이디어를 적용하여 대상 사용자들에게 적절한 시나리오를 구성하고자 하는 창의적 태도 • 사용하기 편리하도록 정보구조를 설계하려는 태도 • 여러 가지 구성요소를 빠뜨리지 않고 효과적으로 적용하려는 태도 • 최대한 간결하게 기술하려는 노력 • 치밀하게 오류 없이 교정하려는 태도 • 핵심 가치를 분석하여 전달하려는 의지 • 내용을 빠뜨리지 않고 알아보기 쉽게 정리하려는 적극적인 태도 • 객관적 정리를 위한 태도 </td> </tr> </tbody> </table>	구분	주요 내용	지식	<ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트 요구사항·분석 방법 • 클라이언트에 관한 사전 분석 지식 • 클라이언트의 회사 소개 브로슈어·상품 카탈로그·홈페이지 해석 지식 • 디자인 프로세스 산정 방법 • 자료의 분석 방법 • 콘텐츠와 관련된 거시환경 분석 방법 • 아이디어 발상 방법 • 비주얼 디자인 콘셉트 수립 방법 • 인지적 정보구조설계 방법 • 프로젝트 전체의 통합적 검토 방법 	기술	<ul style="list-style-type: none"> • 인터넷 활용 자료 검색 기술 • 디자인 소프트웨어 활용 기술 • 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술 • 가이드 구성 기준 수립 능력 • 문서작성 소프트웨어 활용 기술 • 드로잉 기술 • 보고서 작성 기술 • 관련 문서의 데이터 변환 기술 • 콘텐츠 체계화 기술 • 체계적 파일 정리·관리 기술 	태도	<ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트의 적극적 추진 의지 • 예상 결과물에 대한 개괄적 이해력 • 프로젝트의 방향 설정을 위한 원활한 커뮤니케이션 태도 • 전체 일정을 차질 없게 이끌어가는 노력 • 프로젝트를 통해 디자인 역량을 키우려는 의지 • 산출물 가치 적극적 도출 • 객관적이고 폭넓은 정보를 수집·파악하려는 태도 • 트렌드 분석에 따라 창의적으로 디자인 방향을 설정하려는 태도 • 다양한 아이디어를 적용하여 대상 사용자들에게 적절한 시나리오를 구성하고자 하는 창의적 태도 • 사용하기 편리하도록 정보구조를 설계하려는 태도 • 여러 가지 구성요소를 빠뜨리지 않고 효과적으로 적용하려는 태도 • 최대한 간결하게 기술하려는 노력 • 치밀하게 오류 없이 교정하려는 태도 • 핵심 가치를 분석하여 전달하려는 의지 • 내용을 빠뜨리지 않고 알아보기 쉽게 정리하려는 적극적인 태도 • 객관적 정리를 위한 태도
	구분	주요 내용							
	지식	<ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트 요구사항·분석 방법 • 클라이언트에 관한 사전 분석 지식 • 클라이언트의 회사 소개 브로슈어·상품 카탈로그·홈페이지 해석 지식 • 디자인 프로세스 산정 방법 • 자료의 분석 방법 • 콘텐츠와 관련된 거시환경 분석 방법 • 아이디어 발상 방법 • 비주얼 디자인 콘셉트 수립 방법 • 인지적 정보구조설계 방법 • 프로젝트 전체의 통합적 검토 방법 							
	기술	<ul style="list-style-type: none"> • 인터넷 활용 자료 검색 기술 • 디자인 소프트웨어 활용 기술 • 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술 • 가이드 구성 기준 수립 능력 • 문서작성 소프트웨어 활용 기술 • 드로잉 기술 • 보고서 작성 기술 • 관련 문서의 데이터 변환 기술 • 콘텐츠 체계화 기술 • 체계적 파일 정리·관리 기술 							
태도	<ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트의 적극적 추진 의지 • 예상 결과물에 대한 개괄적 이해력 • 프로젝트의 방향 설정을 위한 원활한 커뮤니케이션 태도 • 전체 일정을 차질 없게 이끌어가는 노력 • 프로젝트를 통해 디자인 역량을 키우려는 의지 • 산출물 가치 적극적 도출 • 객관적이고 폭넓은 정보를 수집·파악하려는 태도 • 트렌드 분석에 따라 창의적으로 디자인 방향을 설정하려는 태도 • 다양한 아이디어를 적용하여 대상 사용자들에게 적절한 시나리오를 구성하고자 하는 창의적 태도 • 사용하기 편리하도록 정보구조를 설계하려는 태도 • 여러 가지 구성요소를 빠뜨리지 않고 효과적으로 적용하려는 태도 • 최대한 간결하게 기술하려는 노력 • 치밀하게 오류 없이 교정하려는 태도 • 핵심 가치를 분석하여 전달하려는 의지 • 내용을 빠뜨리지 않고 알아보기 쉽게 정리하려는 적극적인 태도 • 객관적 정리를 위한 태도 								
훈련교재	<ul style="list-style-type: none"> • 전체 교과목에서 사용되었던 교재 								

4. 자기평가서

평가방법				
<ul style="list-style-type: none"> ☞ 평가표에 있는 항목에 대해 토의해보자, 이 평가표를 자세히 검토하면 실습 내용과 수행 목표에 대해 쉽게 이해할 것이다. ☞ 같이 실습을 하고 있는 사람의 작업을 눈여겨보자. 이 평가표를 활용하면 작업순서에 따라 작업할 수 있을 것이다. ☐ 동료 작업자가 옆에서 보는 데에서 작업을 해보고, 이 평가표에 따라 잘된 것과 좀 더 향상시켜야 할 것을 지적하게 하자. “예”라고 응답할 때까지 연습을 한다. 				
자 기 평 가 서				
평가영역 (단원명)	문 항	미흡	보통	우수
포트폴리오 기획	1.1 나는 상황에 맞는 주제를 선정하고 기획을 할 수 있다.			
	1.2 나는 선정된 주제에 맞추어 포트폴리오 디자인을 할 수 있다.			
포트폴리오 제작	2.1 나는 선정된 주제에 맞게 포트폴리오를 설계 할 수 있다.			
	2.2 나는 설계 된 내용을 바탕으로 포트폴리오를 개발 할 수 있다.			
포트폴리오 수정보완	3.1 나는 제작된 포트폴리오를 요구사항에 맞추어 수정보완 할 수 있다.			