

출제기준(필기)

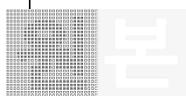
직무분야	문화·예술·디자인·방송	종직무분야	디자인	자격종목	웹디자인개발기능사	적용기간	2025.01.01 ~2027.12.31
------	--------------	-------	-----	------	-----------	------	------------------------

★참고★ 2025년부터 "웹디자인개발기능사"로 종목명 변경 예정

○직무내용 : 웹디자인에 대한 기초지식을 가지고, 프로젝트의 목적을 효과적으로 달성할 수 있도록 분석, 설계, 구현 과정을 거쳐서 인터넷 환경에서 유용하게 사용될 수 있도록 웹페이지를 제작하는 직무이다.

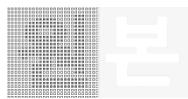
검정방법	객관식	문제수	60	시험시간	1시간
------	-----	-----	----	------	-----

필기과목명	문제수	주요항목	세부항목	세세항목
웹디자인구현, 웹페이지제작	60	1. 프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치 2. 아이디어 스케치 2. 프로토타입 제작 및 사용성 테스트	1. 기초데이터 및 레퍼런스 수집 2. 프로젝트 배경 3. 저작권 4. UX(사용자 경험) 1. 프로젝트 기획 의도 2. 콘셉트의 시각화 1. 프로토타입 제작 2. 사진 · 영상 자료 준비 3. 아이콘, 서체 및 디자인 · 애니메이션 준비 4. 화면 구성 요소 제작 5. 아이디어 시각화 1. 사용자 조사 기획 및 방법론 2. 사용성 선호도 지식 3. 테스트 수정사항 반영	1. 기초데이터와 레퍼런스 데이터 수집 2. 프로젝트 배경 3. 저작권 4. UX(사용자 경험) 1. 프로젝트 기획 의도 2. 콘셉트의 시각화 1. 사진 · 영상 자료 준비 2. 아이콘, 서체 및 디자인 · 애니메이션 준비 3. 화면 구성 요소 제작 4. 아이디어 시각화 5. 프로토타입 제작 1. 사용자 조사 기획 및 방법론 2. 사용성 선호도 지식 3. 테스트 수정사항 반영



필기과목명	문제수	주요항목	세부항목	세세항목
웹디자인구현, 웹페이지 제작	60	2. 프로토타입 제작 및 사용성 테스트 3. 디자인구성요소설계제작 4. 구현 및 응용	3. 테스트 수정사항 반영 1. 스토리보드 설계·제작 2. 심미성·사용성 구성요소 설계·제작 3. 매체성 구성요소 설계·제작	2. 화면 및 UX(사용자 경험) 선정 3. 테스트 및 결과 반영 1. UX(사용자 경험) 적용 및 UI(user interface) 설계 2. 와이어 프레임(wire frame) 3. 스토리보드 작성 1. 인포메이션 디자인 2. 그래픽 디자인 3. 아이덴티티 · 콘셉트 디자인 4. 드로잉 기법 5. 디자인 소프트웨어 활용 기술(2D, 3D) 1. 디바이스의 특성 및 기술표준 2. 디바이스별 멀티미디어 설계 및 제작 1. 콘텐츠 구현·구성 2. 기능 요소 구현·활용 3. 개발 요소 구현 및 협업 1. 목표색 분석 및 색 혼합
				1. 정보설계 2. 시각적인 흐름 3. 영역별 콘텐츠 개발 1. 디바이스 특성 기반 콘텐츠 구현 2. 웹페이지 기능요소 구현 1. 웹 프로그래밍 지식 2. 웹 프로그래밍 개발 3. 웹 프로그래밍 트렌드 분석 1. 색채 삼속성

필기과목명	문제수	주요항목	세부항목	세세항목
웹디자인구현, 웹페이지 제작	60	5. 조색	1. 목표색 분석 및 색 혼합 2. 조색 검사 및 완성	2. 색채 혼합 3. 색채 표준의 조건과 역할 1. 가법혼합 및 감법혼합 2. 색상·명도·채도·색조의 색차 보정
		6. 배색	1. 색채계획서 작성 및 배색 조합 2. 배색 적용 의도 작성	1. 색과 색채의 속성별 배색형식의 효과 2. 색과 색채의 심리적·기능적 작용 1. 색채디자인의 이해 2. 색상&색조(톤, Tone) 분류표의 개념과 표시방법 3. 색체계의 종류와 색표시법 4. 색명법과 표기방법 5. 색채이미지 스케일
		7. 프로젝트 완료 자료 정리	1. 산출물 자료정리 2. 프로젝트 결과 및 보고 자료정리	1. 생성된 프로젝트 작업물 수집 2. 콘텐츠 및 데이터 분류·보존·폐기 1. 프로젝트 결과 자료 정리 2. 프로젝트 최종 보고 자료 정리



출제기준(실기)

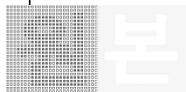
직무분야	문화·예술·디자인·방송	종직무분야	디자인	자격종목	웹디자인개발기능사	적용기간	2025.01.01 ~2027.12.31
------	--------------	-------	-----	------	-----------	------	------------------------

★참고★ 2025년부터 "웹디자인개발기능사"로 종목명 변경 예정

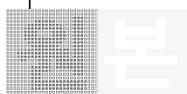
- 직무내용 : 웹디자인에 대한 기초지식을 가지고, 프로젝트의 목적을 효과적으로 달성할 수 있도록 분석, 설계, 구현 과정을 거쳐서 인터넷 환경에서 유용하게 사용될 수 있도록 웹페이지를 제작하는 직무이다.
- 수행준거 : 1. 도출된 콘셉트의 방향에 맞게 기초데이터를 수집하고 요구사항에 따른 프로토타입을 제작하고 사용성 테스트를 할 수 있다.
2. 프로토타입 제작을 바탕으로 한 정보구조 및 설계를 통해 사용성과 매체의 특성을 이해하고 시각적으로 구조화하고, 구성요소를 디자인할 수 있다.
3. 결정된 디자인 구성요소 제작을 통한 콘텐츠 정보설계, 디자인과 매체의 특성에 맞는 구체적이고 사용 가능한 완성품으로 구현하고 발전시킬 수 있다.

검정방법	작업형	시험시간	3시간 정도
------	-----	------	--------

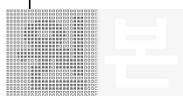
실기과목명	주요항목	세부항목	세세항목
웹디자인 실무	1. 프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치	1. 기초데이터 수집하기 2. 레퍼런스 조사?분석하기	1. 프로토타입 제작을 위한 기초데이터와 레퍼런스 데이터를 수집하여 장 단점을 분석할 수 있다. 2. 아이디어를 시각화하기 위한 디자인 기획을 바탕으로 스케치를 할 수 있다. 3. 아이디어 스케치한 결과물을 구현이 가능하도록 설명할 수 있다. 1. 프로토타입 제작을 위한 스토리보드 구성과 인터랙션, 모션그래픽 또는 애니메이션을 제작 할 수 있다. 2. 프로토타입 제작물을 바탕으로 사용성 테스트를 하기위한 방법론을 적용할 수 있다. 3. 사용성 테스트를 통한 사용성에 대한 정의와 문제점을 도출 할 수 있다.



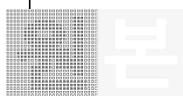
실기과목명	주요항목	세부항목	세세항목
웹디자인 실무	1. 프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치	2. 레퍼런스 조사?분석하기 3. 아이디어 스케치하기	4. 사용성 테스트 결과를 바탕으로 프로토타입 스케치를 수정 할 수 있다. 1. 디자인 콘셉트에 따라 아이디어를 스케치할 수 있다. 2. 실제 전달 매체에 맞추어 디자인 스타일, 컬러, 텍스쳐, 모션을 구체화시킬 수 있다. 3. 필요에 따라 전체 스토리 보드에 대한 세부 시안을 제작할 수 있다.
	2. 프로토타입 제작 및 사용성 테스트	1. 프로토타입 제작하기 2. 사용성 테스트하기 3. 테스트 수정사항 반영하기	1. 제작을 위한 기초 자료를 수집하고 필요한 이미지 · 동영상을 촬영하거나 화면을 디자인할 수 있다. 2. 디지털디자인 소프트웨어를 활용하여 화면 구성 요소, 아이콘, 서체를 포함한 디자인 · 애니메이션을 제작하고 비교할 수 있다. 3. 제작된 화면 디자인에 필요한 사운드나 애니메이션을 구현하여 프로젝트 결과물과 유사한 프로토타입을 제작할 수 있다. 1. 사용성과 선호도 분석을 위한 방향 설정을 통해 대상자를 선정할 수 있다. 2. 필요에 따라 적절한 방법론을 활용하여 사용자 조사 를 실시하고 활용할 수 있다. 3. 사용자 조사 결과 분석에 따라 인사이트를 도출하고 개선 방향을 수립할 수 있다. 1. 사용성과 선호도 테스트 결과를 적용할 수 있는 화면 및 UX(사용자 경험)를 선정 할 수 있다. 2. 주어진 기간 내에 적용 가능한 수정사항 반영의 범위를 파악 할 수 있다.



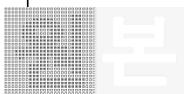
실기과목명	주요항목	세부항목	세세항목
웹디자인 실무	2. 프로토타입 제작 및 사용성 테스트	3. 테스트 수정사항 반영하기	3. 수정 보완사항을 중요도 별로 구분하며 적용 순서를 정할 수 있다. 4. 수정사항과 반영된 사항을 비교 정리하여 향후 관리를 위한지침으로 제시 할 수 있다.
	3. 디자인구성요소설계	1. 스토리보드 설계하기	1. 프로젝트 관련 디자인 개발에 필요한 요소를 파악할 수 있다. 2. UI(사용자 인터페이스) 필요 요소와 항목들을 분석할 수 있다. 3. 전체적인 와이어 프레임(wire frame)을 작성할 수 있다.
		2. 심미성 구성요소 설계하기	1. 서비스, 제작물의 통합적인 아이덴티티를 고려하여 디자인 가이드를 조합할 수 있다. 2. 디자인 요소 중 심미적 요소를 활용하여 조형적 아름다움을 표현할 수 있다. 3. 트렌드 분석을 통해 전략적인 콘셉트를 확보할 수 있다.
		3. 사용성 구성요소 설계하기	1. 사용자 환경에 적합하도록 시각적으로 구조화할 수 있다. 2. 시각적 특성에 맞게 콘텐츠를 구성할 수 있다. 3. 사용자 경험에 따른 데이터를 활용하여 시각적 변화를 예측할 수 있다.
		4. 매체성 구성요소 설계하기	1. 다양한 매체의 특성에 따른 구성 요소를 이해할 수 있다. 2. 매체의 다양성을 고려하여 환경을 설정할 수 있다. 3. 매체의 특성에 따른 다양한 디바이스(device)의 표준화를 설정할 수 있다.



실기과목명	주요항목	세부항목	세세항목
웹디자인 실무	4. 디자인구성요소제작	<p>1. 스토리보드 제작하기</p> <p>2. 심미성 구성요소 제작하기</p> <p>3. 사용성 구성요소 제작하기</p> <p>4. 매체성 구성요소 제작하기</p>	<p>1. 프로젝트 관련된 전체적인 정보설계를 구성할 수 있다.</p> <p>2. UI(사용자 인터페이스) 필요 요소와 항목들을 분석하여 요소별 적용할수 있다.</p> <p>3. 와이어 프레임에 기반을 두어 표현되는 정보와 기능에 따른 상세스토리보드 흐름(flow)을 기획할 수 있다.</p> <p>1. 서비스, 제작물의 통합적인 아이덴티티를 고려하여 기획된 콘텐츠와 디자인 가이드를 조합할 수 있다.</p> <p>2. 전체적인 시각적 요소인 균형과 조화를 이용하여 심미적 요소가 가미된 조형성을 표현할 수 있다.</p> <p>3. 동일 계열의 유사브랜드나 경향을 분석하여 전략적인 비주얼 콘셉트를 확보할 수 있다.</p> <p>1. 프로젝트 분석·설계에 따른 사용자 환경을 디자인하고 구조화할 수 있다.</p> <p>2. 사용성을 고려하여 시각적 특성에 맞게 콘텐츠를 구성할 수 있다.</p> <p>3. 사용자 경험에 따른 반응, 시간, 데이터를 활용하여 시각적 변화를 예측할 수 있다.</p> <p>1. 다양한 매체의 특성에 따른 구성 요소를 디자인할 수 있다.</p> <p>2. 매체의 다양성을 반영한 해상도, 파일포맷 환경을 고려하여 디자인할 수 있다.</p> <p>3. 매체의 특성을 이해하고 범용성 · 공용성을 지켜 다양한 디바이스(device)가 요구하는 표준화를 적용 할 수 있다.</p>



실기과목명	주요항목	세부항목	세세항목
웹디자인 실무	5. 구현	1. 콘텐츠 구현하기	1. 정보설계와 디자인 방향성을 기반으로 프로젝트의 전체 콘텐츠를 구성할 수 있다. 2. 구성된 콘텐츠의 구조와 특성에 맞는 시각적인 흐름을 제시할 수 있다. 3. 영역별 콘텐츠에 적용될 멀티미디어적 기능 요소에 따라 기술개발을 제안 할 수 있다.
		2. 기능 요소 구현하기	1. 매체 특성에 대한 이해를 기반으로 적합한 콘텐츠를 구현할 수 있다. 2. 다양한 디지털 미디어 기능요소를 제작할 수 있다. 3. 매체 특성에 대한 이해를 기반으로 이에 맞는 개발사항을 구현할 수 있다.
		3. 개발 요소 구현하기	1. 디지털 콘텐츠 서비스를 적용할 매체에 따라 기술 개발과 프로그래밍을 해당 분야 개발진과 협업할 수 있다. 2. 정확한 협업을 위하여 개발에 필요한 디자인 관련 내용을 개발진에 전달할 수 있다. 3. 개발진과 상호 협의를 통해 최적화된 결과물을 도출 할 수 있다.
	6. 구현 응용	1. 콘텐츠 구성하기	1. 정보설계와 디자인 방향성을 기반으로 프로젝트의 전체 콘텐츠를 구성하고 활용할 수 있다. 2. 구성된 콘텐츠의 구조와 특성에 맞는 시각적인 흐름을 제시하고 구현할 수 있다. 3. 영역별 콘텐츠에 적용될 멀티미디어적 기능 요소에 따라 기술개발을 제안하고 활용할 수 있다.



실기과목명	주요항목	세부항목	세세항목
웹디자인 실무	6. 구현 응용	2. 기능 요소 활용하기	1. 매체 특성에 대한 이해를 기반으로 표준화된 기준에 적합한 콘텐츠를 구현할 수 있다.
			2. 효과적 구현을 위하여 다양한 디지털 미디어 기능요소를 제작할 수 있다.
		3. 개발 요소 협업하기	3. 매체 특성에 대한 이해를 기반으로 이에 맞는 개발사항을 구현하여 활용할 수 있다.
			1. 디지털콘텐츠서비스를 적용할 매체에 따라 기술 개발과 프로그래밍(programming)을 해당 분야 개발진과 협업하고 활용할 수 있다.
			2. 정확한 협업을 위하여 개발에 필요한 디자인 관련 내용을 정리, 문서화하여 개발진에 전달 할 수 있다.
			3. 개발진과 상호 협의를 통해 본래 의도에 최적화된 결과물을 도출하고 정리할 수 있다.

