

1.1. 훈련기준

I. 개 요

1. 직 종 명 : 시각디자인

2. 직종 정의 : 시각디자인은 시각정보 전달을 목적으로 콘셉트에 맞는 아이디어를 발상하여 디자인 요소를 시각화하고 매체별 다양한 제작기법을 활용하여 창의적으로 표현하는 업무에 종사

3. 훈련이수체계(수준별 이수 과정/과목)

| | | | | | |
|-----|------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|---|--|
| 7수준 | Master | 시각디자인 프로젝트 기획 시각디자인 전략 수립 | 제품디자인 프로젝트 기획 제품디자인 전략 수립 | 환경디자인 프로젝트 기획 | 디지털디자인 프로젝트 기획 |
| 6수준 | Advanced Senior | 프레젠테이션 최종 디자인 개발 | 제품디자인 리서치 디자인 아이디어 발상 디자인 구체화 | 계획 설계 환경디자인 시공 환경디자인 감리 | 디지털디자인 프로젝트 분석·설계 |
| 5수준 | Intermediate Senior | 비주얼 아이덴티션 디자인 제작 관리 | 모형 제작 양산 관리 | 기본 설계 | 디자인 구성요소 제작 구현 프로젝트 완료 디지털디자인 사후관리 |
| 4수준 | Junior | 시각디자인 리서치 시안 디자인 개발 디자인 자료화 | 프로젝트 유지·관리 | 환경디자인 프로젝트 분석 실시 설계 환경디자인 프로젝트 마감 환경디자인 사후관리 | 프로토타입 제작 수정 보완 |
| - | | 직업기초능력 | | | |
| 수준 | 직종 | 시각디자인 | 제품디자인 | 환경디자인 | 디지털디자인 |

※ 해당직종(음영)의 훈련과정을 편성하는 경우 훈련과정별 목표에 부합한 수준으로 해당 직종에서 제시한 능력단위를 기준으로 과정/과목을 편성하고, 이외 직종의 능력단위를 훈련과정에 추가 편성하려는 경우 유사 직종의 동일 수준의 능력단위를 추가할 수 있음

4. 훈련시설

| 시설명 \ 훈련인원 | 기준인원 | 면 적 | 기준인원 초과 시 면적 적용 | 시 설 활용구분(공용/전용) |
|------------|--|-------------------|----------------------------|--------------------|
| 강 의 실 | 30명 | 60m ² | 1명당 1.2m ² 씩 추가 | 공 용 |
| 컴퓨터실 | 30명 | 60m ² | 1명당 2m ² 씩 추가 | 공 용 |
| 실 습 실 | 30명 | 240m ² | 1명당 8m ² 씩 추가 | 전 용 |
| 특수실 | 해당 없음 | | | |
| 실 습 장 | 해당 없음 | | | |
| 공구 · 재료실 | 30m ² , 60명을 초과 시 10m ² 만 추가 | | | 전 용 |

※ 훈련시설은 훈련과정/과목에 필요한 시설을 구축

5. 교 사

- 「근로자직업능력 개발법」 제33조와 관련 규정에 따름
- 시각디자인관련 박사학위 취득 후 해당분야의 직종에서 1년 이상의 경력자
- 시각디자인관련 석사학위 취득 후 해당분야의 직종에서 5년 이상의 경력자
- 시각디자인관련 학사학위 취득 후 해당분야의 직종에서 7년 이상의 경력자

II. 훈련과정

- 과정/과목명 : 직업기초능력

- 훈련개요

| | |
|--------|--------------------------|
| 훈련목표 | 직업인으로서 갖추어야할 기본적인 소양을 함양 |
| 수 준 | — |
| 최소훈련시간 | 전체 훈련시간의 10% 이내에서 자율편성 |
| 훈련가능시설 | 강의실 |
| 권장훈련방법 | 집체 또는 원격훈련 |

- 편성내용

| 단 원 명 | 학 습 내 용 |
|--------|--|
| 의사소통능력 | 업무를 수행함에 있어 글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력함양 |
| 수리능력 | 업무를 수행함에 있어 사칙연산, 통계, 확률의 의미를 정확하게 이해하고 이를 업무에 적용하는 능력함양 |
| 문제해결능력 | 업무를 수행함에 있어 문제 상황이 발생하였을 경우, 창조적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력함양 |
| 자기개발능력 | 업무를 추진하는데 스스로를 관리하고 개발하는 능력함양 |
| 자원관리능력 | 업무를 수행하는데 시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 자원 가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 계획대로 업무 수행에 이를 할당하는 능력 |
| 대인관계능력 | 업무를 수행하는데 있어 접촉하게 되는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력 |
| 정보능력 | 업무와 관련된 정보를 수집하고, 이를 분석하여 의미 있는 정보를 찾아내며, 의미 있는 정보를 업무수행에 적절하도록 조직하고, 조직된 정보를 관리하며, 업무 수행에 이러한 정보를 활용하고, 이러한 제 과정에 컴퓨터를 사용하는 능력함양 |
| 기술능력 | 업무를 수행함에 있어 도구, 장치 등을 포함하여 필요한 기술에는 어떠한 것들이 있는지 이해하고, 실제로 업무를 수행함에 있어 적절한 기술을 선택하여, 적용하는 능력함양 |
| 조직이해능력 | 업무를 원활하게 수행하기 위해 국제적인 추세를 포함하여 조직의 체제와 경영에 대해 이해하는 능력함양 |
| 직업윤리 | 업무를 수행함에 있어 원만한 직업생활을 위해 필요한 태도, 매너, 올바른 직업관 함양 |

○ 과정/과목명 : 0802010101_13v1 시각디자인 프로젝트 기획

- 훈련개요

| | |
|--------|---|
| 훈련목표 | 의뢰된 디자인 프로젝트의 목적, 내용, 일정, 요구사항을 파악하여 전체 디자인 프로세스를 파악하는 능력을 함양 |
| 수 준 | 7수준 |
| 최소훈련시간 | 40 시간 |
| 훈련가능시설 | 강의실, 컴퓨터실 |
| 권장훈련방법 | 집체훈련 |

- 편성내용

| 단 원 명 (능력단위 요소명) | 훈 련 내 용 (수행준거) | 평가시 고려사항 |
|---------------------|--|---|
| 프로젝트 파악하기 | 1.1 의뢰된 프로젝트에 대한 리뷰를 바탕으로 프로젝트를 이해할 수 있다. 1.2 제안요청서에 따라 프로젝트의 취지, 목적, 성격, 내용, 요구사항을 파악할 수 있다. 1.3 클라이언트에 대한 프로젝트 조사를 통하여 다양한 정보를 수집 파악할 수 있다. 1.4 프로젝트의 난이도를 파악하여 참여인력과 수준을 정할 수 있다. | - 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. • 클라이언트가 원하는 요구사항 파악 능력 • 프로젝트 기획 전체를 조망할 수 있는 능력하는 기획력 • 프로젝트 진행을 위한 인적, 재정적 범위 기획 능력 • 전체 디자인 프로세스 파악 능력 • 디자인 범위 파악 능력 • 제안서, 계약서 등 관련서류 작성능력 • 원활한 커뮤니케이션 및 프레젠테이션 능력 • 계약 관련 협상 능력 |
| 프로젝트 제안하기 | 2.1 제안요청서의 명확한 이해를 바탕으로 제안서에 반영되어야 할 항목과 내용을 도출할 수 있다. 2.2 제안서 작성을 위한 기초조사 자료수집과 클라이언트 요구사항 수렴을 통해 제안내용과 목표를 명확히 할 수 있다. 2.3 프로젝트의 난이도와 일정에 따라 적용 프로세스를 파악하고 각 단계별 진행계획을 수립할 수 있다. 2.4 견적서 작성법을 이해하여 항목별 프로젝트 소요 비용을 체계적으로 산출하고 정리할 수 있다. 2.5 문서작성·프레젠테이션 소프트웨어를 활용하여 설득력 있는 프로젝트 기획안을 제시할 수 있다. 2.6 프로젝트에 대한 제안자의 차별화와 장점 발표를 통하여 설득력 있는 프레젠테이션을 할 수 있다. | |
| 프로젝트 계약하기 | 3.1 프로젝트의 내용에 따라 클라이언트·수행자의 권리와 의무를 규정지을 수 있다. 3.2 용역표준계약서를 바탕으로 상호협의를 따른 계약서를 작성하고 체결할 수 있다. 3.3 지식재산권을 포함한 상호간의 법률적 의무와 책임에 대해 합의하고 공유할 수 있다. 3.4 정확한 최종 결과물 개발을 위해 상호간의 지향점을 공유하고 제반 지원 사항을 계약서에 기재할 수 있다. | |

- 지식 · 기술 · 태도

| 구 분 | 주 요 내 용 |
|-----|---|
| 지 식 | <ul style="list-style-type: none"> ● 지식재산권 출원 · 소유권 · 분쟁발생시 법적 대응방법에 대한 지식 ● 계약 내용에 대한 법리적 기본 지식 ● 계약체결 절차 ● 계약서 작성법 ● 일정 관리 방법 ● 기획 마케팅 ● 디자인 기획 · 개발 · 제작 지식 ● 디자인 프로세스 산정 방법 ● 인력 · 참여율에 따른 인건비 책정 방법 ● 디자인 비용 책정 방법 ● 프로젝트 참여 인력 배분 방법 ● 견적서 작성법 ● 제안서 작성법 ● 프로젝트 요구조건 분석 방법 ● 클라이언트의 회사 소개 브로슈어 · 상품 카탈로그 · 홈페이지 해석 지식 ● 디자인 요구사항 해석 지식 ● 제안요청서 해석 지식 |
| 기 술 | <ul style="list-style-type: none"> ● 설득력 있는 커뮤니케이션 기술 ● 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술 ● 문서작성 소프트웨어 활용 기술 ● 설득력 있는 커뮤니케이션 기술 ● 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술 ● 문서작성 소프트웨어 활용 기술 ● 디자인 소프트웨어 활용 기술 ● 제안 내용의 시각화 표현 기술 ● 디자인 의뢰 목적 파악을 위한 클라이언트 인터뷰 기술 ● 회의 진행 기술 ● 분석 리포트 문서화 능력 |
| 태 도 | <ul style="list-style-type: none"> ● 신뢰를 바탕으로 한 유화적 태도 ● 원활한 협의 조율 태도 ● 의뢰 사항을 정확히 반영하려는 태도 ● 적극적이고 믿음직한 태도 ● 프로젝트를 통해 디자인 역량을 키우려는 의지 ● 전체 일정을 차질 없게 이끌어가는 노력 ● 원활한 커뮤니케이션 태도 ● 요구사항 수용의 적극적인 자세 ● 정보의 분석적 태도 ● 정보의 객관적 판단 태도 |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 요구사항의 정확한 파악을 위한 적극적인 태도 ● 예상 결과물에 대한 개괄적 이해를 위한 노력 ● 프로젝트의 방향 설정을 위한 원활한 커뮤니케이션 태도 ● 프로젝트의 적극적 추진 의지 |
|--|--|

－ 장비

| 장 비 명 | 단 위 | 활용구분(공용/전용) | 1대당 활용인원 |
|--|-----|-------------|----------|
| ● 개인 전산장비 (컴퓨터) | 대 | 전용 | 1 |
| ● 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등) | 대 | 공용 | 30 |
| ● 프레젠테이션 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |
| ● 문서작성 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |
| ● 그래픽 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

－ 재료

| 재 료 목 록 |
|---------|
| 해당 없음 |

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010102_13v1 시각디자인 리서치

- 훈련개요

| | |
|--------|---|
| 훈련목표 | 프로젝트를 성공적으로 수행하기 위하여 관련 분야에 관한 다양한 자료를 수집, 분류, 분석하여 효과적 디자인 개발을 위한 기초를 마련하고자 조사하고 분석하는 능력을 함양 |
| 수 준 | 4수준 |
| 최소훈련시간 | 45시간 |
| 훈련가능시설 | 강의실, 컴퓨터실 |
| 권장훈련방법 | 집체훈련, 원격훈련, 현장실습 |

- 편성내용

| 단 원 명 (능력단위 요소명) | 훈 련 내 용 (수행준거) | 평가시 고려사항 |
|---------------------|--|---|
| 시장 환경 조사하기 | 1.1 프로젝트 파악 자료를 바탕으로 개발 디자인과 관련된 시장 현황, 향후 시장 전망, 시장 예상 수요를 이해·예측할 수 있다. 1.2 프로젝트 관련 디자인 이론을 이해하고 폭넓은 시각에서 개발 방향을 조망하고 시장 환경 정보를 수집·활용할 수 있다. 1.3 거시·미시 환경에 대한 수집 자료를 바탕으로 구체적인 요구사항을 파악할 수 있다. 1.4 프로젝트의 정보를 바탕으로 관련시장에 분포되어 있는 경쟁사·경쟁 디자인의 포지셔닝(positioning)을 파악할 수 있다. 1.5 직간접 경쟁사 디자인의 특징·장단점 분석을 통해 개발 디자인 콘셉트 수립을 위한 전략을 준비할 수 있다. | - 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. • 계약된 프로젝트의 정확한 파악 • 다양한 조사방법의 이해 능력 • 적합한 조사방법의 적용 • 분석 보고서 및 각종 자료의 정확한 파악 • 적극적인 시장조사 결과·이슈화 되는 트렌드 조사 분석 • 목적 달성을 위한 사용자 설정 및 특성 파악 • 사용자 요구조건의 정확한 분석 |
| 디자인트렌드 분석하기 | 2.1 관련 디자인 환경의 파악을 통해 트렌드를 개괄적으로 예측할 수 있다. 2.2 국내외 디자인 트렌트를 파악하여 디자인 자원으로 활용할 수 있다. 2.3 국내외 디자인 트렌드·유사 분야 디자인 분석을 고려하여 개발 디자인의 아이디어를 도출할 수 있다. 2.4 관련 디자인 분야의 전반적 트렌드뿐 아니라 조형적 트렌드를 조사하여 결과물의 디자인 포지셔닝을 설정할 수 있다. | • 조사·분석 후 개발하는 디자인의 필수 핵심자료 추출 능력 • 개발 디자인의 포지셔닝 및 전개방향 설정 |
| 사용자 분석하기 | 3.1 개발 디자인에 대한 사용자 요구조건을 사전 예측하여 이를 충족시킬 수 있는 요건·사례를 수집할 수 있다. 3.2 사용자 경험과 행동에 영향을 미치는 요소들을 파악하고 이를 디자인 전략으로 적용할 수 있다. 3.3 주 사용자와 부 사용자를 설정하고 이들의 라이프스타일, 인구학적 경향, 소비심리학적 측면의 특성을 분석할 수 있다. 3.4 사용자의 구분을 통해 프로젝트의 개발 수준을 예측할 수 있다. | • 리서치 결과의 객관적 분석 • 리서치 결과의 시각화 표현 능력 • 리서치 결과의 설득력 있는 프레젠테이션 능력 |

- 지식 · 기술 · 태도

| 구 분 | 주 요 내 용 |
|-----|---|
| 지 식 | <ul style="list-style-type: none"> ● 설문·인터뷰 결과 분석 방법 ● 설문·인터뷰 방법 ● 사용자의 소비행태를 파악할 수 있는 소비심리학 ● 사용자의 인지를 파악할 수 있는 인지심리학 ● 사용자 행동패턴 조사기법 ● 사용자 세분화 방법 ● 트렌드 예측 방법론 ● 트렌드 조사 방법론 ● 최근에 부각되는 이머징 이슈(emerging issue) ● 관련 디자인 분야의 글로벌 트렌드 분석 방법 ● 소비심리학 ● 자료의 분석 방법 ● 관련 시장 동향 파악 방법 ● 다양한 최신정보 수집 방법 |
| 기 술 | <ul style="list-style-type: none"> ● 문서작성 소프트웨어 활용 기술 ● 분석된 정보의 시각화 표현 기술 ● 설문·인터뷰 결과 추출 기술 ● 문서작성 소프트웨어 활용 기술 ● 분석된 정보의 시각화 표현 기술 ● 다양한 매체 정보 검색 기술 ● 인터넷 활용 기술 ● 문서작성 소프트웨어 활용 기술 ● 분석 정보의 시각화 표현 기술 ● 정보 분류·분석 기술 ● 다양한 매체 정보 검색 기술 |
| 태 도 | <ul style="list-style-type: none"> ● 관련 데이터의 엄정한 관리 태도 ● 사용자의 다양한 요구에 대한 포용 의지 ● 다양한 집단을 대상으로 표본설정·수행하려는 태도 ● 객관적이고 폭넓은 정보를 파악하려는 태도 ● 거시적·미시적 트렌드의 연관성을 파악하려는 의지 ● 트렌드 전반에 대한 폭넓은 조사 분석 태도 ● 사회 전반적 트렌드의 적극적 파악 의지 ● 통합적으로 사고·분석하려는 태도 ● 미래지향적으로 사고·분석하려는 태도 ● 시장의 다양한 요구에 대한 포용 의지 ● 세밀한 자료 분석 태도 ● 자료조사에 적극적인 자세 |

－ 장비

| 장 비 명 | 단 위 | 활용구분(공용/전용) | 1대당 활용인원 |
|--|-----|-------------|----------|
| • 개인 전산장비 (컴퓨터) | 대 | 전용 | 1 |
| • 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등) | 대 | 공용 | 30 |
| • 프레젠테이션 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |
| • 문서작성 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |
| • 그래픽 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

－ 재료

| 재 료 목 록 |
|---------|
| 해당 없음 |

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010103_13v1 시각디자인 전략 수립

- 훈련개요

| | |
|--------|---|
| 훈련목표 | 리서치를 통하여 수집·분석된 자료를 바탕으로 의뢰된 디자인에 적합한 콘셉트를 추출하고 디자인 콘셉트 및 크리에이티브 전략을 수립하기 위한 능력을 함양 |
| 수 준 | 7수준 |
| 최소훈련시간 | 40시간 |
| 훈련가능시설 | 강의실, 컴퓨터실 |
| 권장훈련방법 | 집체훈련, 원격훈련 |

- 편성내용

| 단 원 명 (능력단위 요소명) | 훈 련 내 용 (수행준거) | 평가시 고려사항 |
|---------------------|---|---|
| 포지셔닝 전략 도출하기 | 1.1 개발 디자인에 대한 시장조사·트렌드·사용자 분석을 바탕으로 시장에서의 위치를 예측하고 그 방향을 설정할 수 있다. 1.2 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 개발 디자인의 방향·차별화 포인트에 대해 합목적성 있는 근거를 도출할 수 있다. 1.3 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 디자인의 수준과 관련 시장에서의 위치를 설정 할 수 있다. 1.4 사용자 선호도와 구매패턴을 바탕으로 개발 디자인의 포지셔닝 전략을 구사할 수 있다. | <ul style="list-style-type: none"> - 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. ● 콘셉트 설정의 과정 및 내용 ● 리서치 결과를 통한 디자인 방향 설정 ● 시장 및 고객 세분화에 따른 포지셔닝의 적합성 ● 사용자의 필요(needs)와 요구(wants)에 부응한 콘셉트 설정 ● 콘셉트와 크리에이티브 전략과의 연결성 ● 콘셉트의 시각화, 차별화된 크리에이티브 전략 구상 |
| 디자인 콘셉트 설정하기 | 2.1 프로젝트 조사 분석을 기반으로 개발 디자인의 목적과 목표를 설정 할 수 있다. 2.2 디자인 개발방향을 설정하여 그에 따른 키워드를 도출할 수 있다. 2.3 키워드·콘셉트 도출로 프로젝트 결과물의 시각적 아이덴티티를 기획 할 수 있다. | |
| 크리에이티브 전략 수립하기 | 3.1 설정된 디자인 콘셉트에 따라 커뮤니케이션의 최적화 방안을 도출할 수 있다. 3.2 설정된 디자인 콘셉트에 따라 개발 디자인의 다양한 시각적 표현 방향을 도출할 수 있다. 3.3 사용자 요구조건을 충족시키기 위한 크리에이티브(creative) 전략을 수립할 수 있다. | |

- 지식·기술·태도

| 구 분 | 주 요 내 용 |
|-----|--|
| 지 식 | <ul style="list-style-type: none"> ● 시각적 구성요소 표현 방법 ● 디자인 콘셉트 시각화 방법 ● 콘셉트의 시각화를 위한 표현전략 방법 |

| | |
|--------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 디자인의 조형적 판단 지식 ● 디자인 콘셉트의 시각화 예측을 위한 경험과 역량 ● 기획요인의 장단점 분석 방법 ● 해당분야의 성공 전략 사례 분석 방법 ● 시장·사용자 세분화 전략 방법 ● 조사 자료 분석 방법 ● 포지셔닝 전략 방법 ● 마케팅 전략 방법 |
| 기 술 | <ul style="list-style-type: none"> ● 디자인 소프트웨어 활용 기술 ● 인터넷 활용 기술 ● 관련 이미지 검색 기술 ● 문서작성 소프트웨어 활용 기술 ● 디자인 소프트웨어 활용 기술 ● 인터넷 활용 기술 ● 설정된 콘셉트의 시각화 표현력 ● 설정된 콘셉트의 논리적 문장력 ● 분석된 결과의 시각화 표현력 ● 분석된 결과의 논리적 문장력 ● 각종 마케팅 보고서의 관련 데이터 추출 기술 ● 시각적 포지셔닝을 위한 다이어그램 표현 기술 ● 분석된 정보의 시각화 표현 기술 ● 문서작성 소프트웨어 활용 기술 ● 인터넷 활용 기술 |
| 태 도 | <ul style="list-style-type: none"> ● 감성적 창의력으로 크리에이티브 전략을 도출하려는 태도 ● 이성적 분석력으로 콘셉트를 수립하려는 태도 ● 차별화를 실현할 사고력 ● 상대방 의견을 존중하는 태도 ● 목표를 지속적으로 추구하는 태도 ● 사용자 요구조건 만족을 위한 의지 ● 자료에 대한 이성적·분석적인 태도 ● 클라이언트와 사용자 입장에서 시장을 조망하려는 자세 ● 한 이미지로 의미를 전달할 수 있는 신중한 태도 ● 객관적인 분석 태도 |

- 장비

| 장 비 명 | 단 위 | 활용구분(공용/전용) | 1대당 활용인원 |
|--|-----|-------------|----------|
| • 개인 전산장비 (컴퓨터) | 대 | 전용 | 1 |
| • 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등) | 대 | 공용 | 30 |
| • 프레젠테이션 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |
| • 문서작성 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |
| • 그래픽 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

| 재 료 목 록 |
|---------|
| 해당 없음 |

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010104_13v1 비주얼 아이디어션

- 훈련개요

| | |
|--------|--|
| 훈련목표 | 프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 효과적인 생각들을 시각적으로 표현하고 계획하는 능력을 함양 |
| 수 준 | 5수준 |
| 최소훈련시간 | 60시간 |
| 훈련가능시설 | 강의실, 컴퓨터실, 실습실 |
| 권장훈련방법 | 집체훈련 |

- 편성내용

| 단 원 명 (능력단위 요소명) | 훈 련 내 용 (수행준거) | 평가시 고려사항 |
|---------------------|---|--|
| 아이디어 구상하기 | 1.1 다양한 발상기법을 이해하여 새로운 아이디어를 도출할 수 있다. 1.2 문헌조사·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 아이디어를 도출할 수 있다. 1.3 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계할 수 있다. | - 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. ● 아이디어션의 독창성 ● 아이디어션의 실현가능성 ● 아이디어션의 경제성 ● 아이디어션의 조형성 ● 아이디어션의 창의성 ● 콘셉트에 맞는 아이디어 전개 ● 콘셉트에 맞는 이미지 선정 ● 콘셉트에 맞는 스케치 전개 ● 트렌드에 맞는 콘셉트 설정 ● 트렌드에 맞는 비주얼 전개 ● 설정된 콘셉트와 아이디어 스케치의 일관성 있는 전개 |
| 아이디어 스케치하기 | 2.1 다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 도출할 수 있다. 2.2 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화할 수 있다. 2.3 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어 스케치를 할 수 있다. 2.4 재료 사용·제작에 대한 다양한 점검으로 아이디어 스케치에 접근할 수 있다. | |
| 비주얼 방향 설정하기 | 3.1 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전가능한 안을 선정할 수 있다. 3.2 디자인 개발 전개를 위해 도출된 아이디어 스케치를 프레젠테이션 할 수 있다. 3.3 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법을 결정할 수 있다. 3.4 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 비주얼 전개 방향을 제시할 수 있다. | |

- 지식 · 기술 · 태도

| 구 분 | 주 요 내 용 |
|-----|---|
| 지 식 | <ul style="list-style-type: none"> ● 논리적인 디자인 전개기법 ● 스케치 기법 ● 색채 이론 ● 콘셉트에 따른 스케치 분류 방법 ● 자료 분석에 따른 키워드 중심의 스케치 방법 ● 콘셉트에 따른 이미지 활용 스케치 방법 ● 아이디어 스케치의 개념 · 목적 · 방법 ● 디자인 요소 표현기법 ● 아이디어 자료수집 방법 ● 아이디어 발상 방법 |
| 기 술 | <ul style="list-style-type: none"> ● 콘셉트에 따른 이미지 분류 기술 ● 콘셉트에 따른 아이디어 분류 기술 ● 콘셉트에 따른 스케치 분류 기술 ● 각종 스케치 도구 사용 기술 ● 다양한 이야기 구조화 기술 ● 드로잉(drawing) 기술 ● 브레인스토밍(brain storming) 능력 ● 어피니티 다이어그램(affinity diagram) 능력 ● 마인드맵(mind map) 능력 ● 아이디어 도출 능력 |
| 태 도 | <ul style="list-style-type: none"> ● 합리적 결정을 위한 능동적인 태도 ● 상대방의 의견을 존중하는 태도 ● 분석적이고 명확한 판단력 ● 다양한 표현 도구의 활용 방법 습득을 위한 노력 ● 변화에 대한 적극적인 수용자세 ● 세심하고 정교한 관찰력 ● 발상의 전환을 통한 창의적 사고 ● 새로운 것에 대한 창조적 열정 ● 항상 아이디어를 기록할 수 있는 준비 ● 발상의 전환을 위한 적극적인 자세 ● 사물에 대한 세심한 관찰력 ● 타인의 의견을 경청하려는 태도 ● 새로운 것을 창조하고자하는 의지 |

- 장비

| 장 비 명 | 단 위 | 활용구분(공용/전용) | 1대당 활용인원 |
|--|-----|-------------|----------|
| • 개인 전산장비 (컴퓨터) | 대 | 전용 | 1 |
| • 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등) | 대 | 공용 | 30 |
| • 프레젠테이션 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |
| • 문서작성 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |
| • 그래픽 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

| 재 료 목 록 |
|---------|
| 해당 없음 |

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010105_13v1 시안 디자인 개발

- 훈련개요

| | |
|--------|--|
| 훈련목표 | 각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안을 제안하고 제작하는 능력을 함양 |
| 수 준 | 4수준 |
| 최소훈련시간 | 60시간 |
| 훈련가능시설 | 강의실, 컴퓨터실, 실습실 |
| 권장훈련방법 | 집체훈련 |

- 편성내용

| 단 원 명 (능력단위 요소명) | 훈 련 내 용 (수행준거) | 평가시 고려사항 |
|---------------------|--|---|
| 디자인 요소 수집하기 | 1.1 시안 개발을 위하여 초기 자료를 수집·구분할 수 있다. 1.2 설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 적용 적합 여부를 판단할 수 있다. 1.3 여러 가지 시안 개발을 위하여 수집한 자료별 시안 작업 방법을 계획할 수 있다. 1.4 수집한 자료를 디자인 요소로 적용하여 개발 시안을 예상할 수 있다. | <ul style="list-style-type: none"> - 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. • 자료의 분석력 • 디자인 원리 • 디자인 해석 능력 • 제작과정의 이해력 • 프로젝트의 정확한 파악 여부 • 디자인 콘셉트의 정확한 파악 여부 |
| 아트웍하기 | 2.1 준비된 자료를 바탕으로 디자인 콘셉트에 맞게 완성도 높은 시안을 제작할 수 있다. 2.2 설정된 콘셉트와 준비 자료를 바탕으로 디자인 전개의 순서와 방법을 결정할 수 있다. 2.3 디자인 소프트웨어를 활용하여 이미지 구현을 할 수 있다. 2.4 디자인 콘셉트와 비주얼을 기반으로 타이포그래피를 사용할 수 있다. 2.5 인쇄 제작을 고려하여 CMYK 4원색과 별색을 구분하여 사용할 수 있다. 2.6 색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 선택, 조정, 배색, 보정할 수 있다. 2.7 매체와 재료의 특성에 따라 적합한 색상을 구현할 수 있다. 2.8 입체물 제작 시 평면디자인 전개에서 결과물을 예상하여 제작할 수 있다. 2.9 출력상태의 적정성을 판단하여 문제점 발견 시 이를 보완하고 대처할 수 있다. | <ul style="list-style-type: none"> • 디자인 의도를 표현할 수 있는 매체와 기법 결정 능력 • 콘셉트에 적합한 색의 선택, 조정, 배색, 보정 능력 • 콘셉트에 맞는 이미지, 타이포그래피, 레이아웃의 적용 여부 • 새로운 그래픽 도구, 이미지, 폰트의 확보 및 사용가능 여부 • 디자인의 목적과 품질을 충족하는 해당 콘텐츠의 확보 및 사용가능 여부 • 콘텐츠 구성요소 별 서체와 크기 결정 • 사진, 그림 등에 대한 공급원, 사용허가 확인 여부 |
| 베리메이션하기 | 3.1 의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 기본 시안과 변형 시안의 범위를 계획할 수 있다. 3.2 매체별 특징을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 시안을 표현할 수 있다. 3.3 설정된 콘셉트를 벗어나지 않고 유지하면서 충분히 다양한 베리메이션을 구현할 수 있다. | <ul style="list-style-type: none"> • 디자인 요소(텍스트, 이미지, 레이아웃, 배경, 재질 등)의 반영 여부 • 도출된 아이디어를 시각화하여 제시할 수 있는 능력 |

- 지식 · 기술 · 태도

| 구 분 | 주 요 내 용 |
|-----|--|
| 지 식 | <ul style="list-style-type: none"> ● 인쇄기법 ● 작업 파일의 종류 · 특성 ● 소재 · 재료에 대한 지식 ● 디지털 사진이미지 관리 방법 ● 이미지 해상도 관리 방법 ● 타이포그래피 이론 ● 레이아웃의 구성 요소 ● 그리드 시스템 ● 배색 이론 ● 색채 계획 방법 ● 색의 분류 방법 ● 색의 표시 방법 ● 평면조형 ● 공간조형 ● 형태의 분류 · 특징 분석 방법 ● 다양한 시각적 효과 구현 방법 ● 시각디자인 전개 방법론 ● 시각디자인 실무 프로세스 ● 시각디자인 기초 이론 ● 인쇄기법 ● 작업 파일의 종류 · 특성 ● 소재 · 재료에 대한 지식 ● 디지털 사진이미지 관리 방법 ● 이미지 해상도 관리 방법 ● 타이포그래피 이론 ● 레이아웃의 구성 요소 ● 그리드 시스템 ● 배색 이론 ● 색채 계획 방법 ● 색의 분류 방법 ● 색의 표시 방법 ● 평면조형 ● 공간조형 ● 형태의 분류 · 특징 분석 방법 ● 다양한 시각적 효과 구현 방법 ● 시각디자인 전개 방법론 ● 시각디자인 실무 프로세스 ● 시각디자인 기초 이론 |

| | |
|-----|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 자료 분석 방법 ● 시각디자인 실무 프로세스 ● 시각디자인 기초 이론 |
| 기 술 | <ul style="list-style-type: none"> ● 스캐너·프린터·카메라 운용 기술 ● 문서작성 소프트웨어 활용 기술 ● 디자인 소프트웨어 활용 기술 ● 가독성 조절 기술 ● 스캐너·프린터·카메라 운용 기술 ● 문서작성 소프트웨어 활용 기술 ● 디자인 소프트웨어 활용 기술 ● 가독성 조절 기술 ● 스캐너·프린터·카메라 운용 기술 ● 문서작성 소프트웨어 활용 기술 ● 디자인 소프트웨어 활용 기술 ● 인터넷 활용 기술 ● 이미지 구현 기술 ● 자료 보안·유지·관리 기술 ● 자료 수집·분류 기술 |
| 태 도 | <ul style="list-style-type: none"> ● 계획된 시안 제작을 위한 추진력 ● 발상의 전환을 위한 적극적인 자세 ● 새로운 것에 대한 창조적 열정 ● 시각적 창의력 ● 계획된 시안 제작을 위한 추진력 ● 발상의 전환을 위한 적극적인 자세 ● 새로운 것에 대한 창조적 열정 ● 시각적 창의력 ● 계획적이고 분석적인 사고 ● 유연하고 창의적인 사고 ● 적극적인 자료수집 의지 |

– 장비

| 장 비 명 | 단 위 | 활용구분(공용/전용) | 1대당 활용인원 |
|--|-----|-------------|----------|
| ● 개인 전산장비 (컴퓨터) | 대 | 전용 | 1 |
| ● 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등) | 대 | 공용 | 30 |
| ● 프레젠테이션 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |
| ● 문서작성 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |
| ● 그래픽 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

－ 재료

| 재 료 목 록 |
|---------|
| 해당 없음 |

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010106_13v1 프레젠테이션

－ 훈련개요

| | |
|--------|--|
| 훈련목표 | 디자인 시안에 대하여 클라이언트에게 디자인 의도를 효과적으로 보고하고 요구사항을 협의하고 참고하여 수정하거나 보완하는 능력을 함양 |
| 수 준 | 6수준 |
| 최소훈련시간 | 45시간 |
| 훈련가능시설 | 강의실, 컴퓨터실, 실습실 |
| 권장훈련방법 | 집체훈련 |

－ 편성내용

| 단 원 명 (능력단위 요소명) | 훈 련 내 용 (수행준거) | 평가시 고려사항 |
|---------------------|--|--|
| 프레젠테이션 기획하기 | 1.1 창의적인 프레젠테이션을 위하여 주제와 방향을 결정 할 수 있다. 1.2 제작된 시안별 특징 파악을 통하여 각 시안의 차이점을 강조 하기 위한 프레젠테이션을 기획할 수 있다. 1.3 효과적인 디자인 의도 표현을 위하여 디자인 전개 과정을 단계별로 알기 쉽게 설계하여 표현할 수 있다. 1.4 참석자의 이해를 돕기 위하여 각종 자료를 준비할 수 있다. 1.5 성공적인 프레젠테이션 계획을 위하여 참석예상자, 장소, 시간을 사전에 점검하고 문제 발생에 대해 대비할 수 있다. | - 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. • 프레젠테이션의 내용 이해 • 프레젠테이션의 목적 이해 • 핵심내용의 정확한 전달 여부 • 프레젠테이션에 대한 논리성 |
| 프레젠테이션 제작하기 | 2.1 기획된 프레젠테이션 제작을 위하여 각종 자료를 준비할 수 있다. 2.2 성공적인 프레젠테이션을 위하여 발표 전개 방법을 명확하고 체계적으로 계획할 수 있다. 2.3 시각적 자료와 논리적 자료의 활용으로 프레젠테이션의 이해와 설득력을 높일 수 있다. 2.4 성공적인 프레젠테이션을 위하여 리허설을 할 수 있다. 2.5 제작된 프레젠테이션의 사전 점검으로 발표에 차질이 없도록 대비할 수 있다. | |
| 프레젠테이션하기 | 3.1 발표자는 발표내용을 정확히 파악하고 자신감과 열정을 가지고 발표를 리드할 수 있다. 3.2 시안별 차이점과 특징을 발표하여 최종 디자인 개발을 향한 디자인 선정을 유도할 수 있다. 3.3 초기 기획 방향을 유지하는 선에서 클라이언트의 의견을 협의할 수 있다. 3.4 설정된 프레젠테이션 계획에 따라 발표시간을 준수할 수 있다. | |

－ 지식 · 기술 · 태도

| 구 분 | 주 요 내 용 |
|-----|--|
| 지 식 | <ul style="list-style-type: none"> ● 다양한 상황에 대처할 수 있는 실전 경험 ● 의견 협의 방법 ● 프레젠테이션 발표 방법 ● 프레젠테이션 구성 방법 ● 프레젠테이션 자료 분석 방법 ● 타이포그래피 이론 ● 레이아웃의 구성 요소 ● 그리드 시스템 ● 배색 이론 ● 색채 계획 방법 ● 평면조형 ● 공간조형 ● 시안별 발표자료 구성 방법 ● 프레젠테이션 구성 방법 ● 프레젠테이션 자료 분석 방법 |
| 기 술 | <ul style="list-style-type: none"> ● 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술 ● 시청각기자재 활용 기술 ● 프레젠테이션 현장 상황 파악 ● 디자인 소프트웨어 활용 기술 ● 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술 ● 문서작성 소프트웨어 활용 기술 ● 기획된 디자인 표현에 적합한 매체·기법 결정 기술 ● 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술 ● 문서작성 소프트웨어 활용 기술 |
| 태 도 | <ul style="list-style-type: none"> ● 원활한 커뮤니케이션 창출을 위한 의지 ● 신뢰성을 줄 수 있는 전달 태도 ● 이해하기 쉬운 의사전달 ● 성실하고 침착한 발표 태도 ● 주어진 일정에 맞추는 추진력 ● 제작된 프레젠테이션 파일의 정확한 관리 태도 ● 계획된 프레젠테이션 제작을 위한 추진 태도 ● 콘셉트에 따른 명확한 판단력 ● 프레젠테이션 준비사항의 철저한 점검 ● 체계적인 계획 설정 태도 |

- 장비

| 장 비 명 | 단 위 | 활용구분(공용/전용) | 1대당 활용인원 |
|--|-----|-------------|----------|
| • 개인 전산장비 (컴퓨터) | 대 | 전용 | 1 |
| • 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등) | 대 | 공용 | 30 |
| • 프레젠테이션 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |
| • 문서작성 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |
| • 그래픽 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

| 재 료 목 록 |
|---------|
| 해당 없음 |

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010107_13v1 최종 디자인 개발

- 훈련개요

| | |
|--------|---|
| 훈련목표 | 선정된 시안에 필요한 일러스트레이션, 사진촬영, 카피라이팅, 타이포그래피, 레이아웃, 색상 등을 완성하고 그에 따른 어플리케이션 디자인까지 개발하는 능력을 함양 |
| 수 준 | 6수준 |
| 최소훈련시간 | 40시간 |
| 훈련가능시설 | 강의실, 컴퓨터실, 실습실 |
| 권장훈련방법 | 집체훈련 |

- 편성내용

| 단 원 명 (능력단위 요소명) | 훈 련 내 용 (수행준거) | 평가시 고려사항 |
|---------------------|---|--|
| 디자인 보완하기 | 1.1 클라이언트와 협의한 프레젠테이션 결과에 따라 아트웍을 수정 보완할 수 있다. 1.2 생산성, 경쟁력, 품질, 원가에 대해 클라이언트와 협의·확인 하여 디자인을 보완할 수 있다. 1.3 높은 디자인 완성도를 위해 최종 디자인 완성 전까지 수시로 수정 보완할 수 있다. | <ul style="list-style-type: none"> - 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. • 최종 디자인에 대한 성실도 • 최종 디자인에 대한 완성도 • 디자인 완성도 • 사용 색상 적용의 적절성 • 사용 색상의 정확한 데이터 입력 • 타이포그래피 적용의 적절성 • 합의된 요구사항에 대한 부합성 • 어플리케이션 디자인의 베리에이션에서 소재와 크기변화에 따른 적합성 • 외주 업체 데이터베이스 활용의 적합성 여부 • 외주 발주 시 매체별 프로세스에 대한 이해 |
| 최종 디자인 완성하기 | 2.1 최종 디자인 아트웍을 하여 이미지합성, 타이포그래피, 그래픽요소 활용으로 레이아웃을 구성 할 수 있다. 2.2 최종 디자인을 완성하기 위하여 실제 작업 프로세스인 카피라이팅(copywriting), 일러스트레이션(illustration), 캘리그래피(calligraphy), 촬영의 외주 발주를 결정할 수 있다. 2.3 외주 발주에 대한 수정 보완이 있을 시 클라이언트와 협의하여 결정할 수 있다. 2.4 최종 디자인 확인을 위하여 완성된 최종안을 출력하여 점검 할 수 있다. | |
| 어플리케이션 디자인 개발하기 | 3.1 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 사이즈에 적합한 디자인을 개발할 수 있다. 3.2 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 아이템에 적합한 디자인을 개발할 수 있다. 3.3 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 매체에 적합한 디자인을 개발할 수 있다. 3.4 통합적인 디자인 완성을 위하여 추가 되는 최종 디자인과 부가 되는 어플리케이션 디자인을 조화롭게 개발할 수 있다. | |

- 지식 · 기술 · 태도

| 구 분 | 주 요 내 용 |
|-----|---|
| 지 식 | <ul style="list-style-type: none"> ● 트렌드 변화에 따른 소재 · 재료 분석 방법 ● 사이즈 · 아이템 · 매체에 대한 실무경험 ● 적용 환경과 공간에 대한 지식 ● 인쇄기법 ● 작업 파일의 종류 · 특성 ● 디지털 사진이미지 관리 방법 ● 이미지 해상도 관리 방법 ● 타이포그래피 이론 ● 레이아웃의 구성 요소 ● 그리드 시스템 ● 배색 이론 ● 색채 계획 방법 ● 색의 분류 방법 ● 색의 표시 방법 ● 평면조형 ● 공간조형 ● 형태의 분류 · 특징 분석 방법 ● 다양한 시각적 효과 구현 방법 ● 시각디자인 전개 방법론 ● 시각디자인 실무 프로세스 ● 시각디자인 기초 이론 ● 인쇄기법 ● 작업 파일의 종류 · 특성 ● 디지털 사진이미지 관리 방법 ● 이미지 해상도 관리 방법 ● 타이포그래피 이론 ● 레이아웃의 구성 요소 ● 그리드 시스템 ● 배색 이론 ● 색채 계획 방법 ● 색의 분류 방법 ● 색의 표시 방법 ● 평면조형 ● 공간조형 ● 형태의 분류 · 특징 분석 방법 ● 시각디자인 전개 방법론 ● 시각디자인 실무 프로세스 ● 시각디자인 기초 이론 |

| | |
|-----|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 인쇄기법 ● 작업 파일의 종류·특성 ● 디지털 사진이미지 관리 방법 ● 이미지 해상도 관리 방법 ● 타이포그래피 이론 ● 레이아웃의 구성 요소 ● 그리드 시스템 ● 배색 이론 ● 색채 계획 방법 ● 색의 분류 방법 ● 색의 표시 방법 ● 평면조형 ● 공간조형 ● 형태의 분류·특징 분석 방법 ● 시각디자인 전개 방법론 ● 시각디자인 실무 프로세스 ● 시각디자인 기초 이론 |
| 기 술 | <ul style="list-style-type: none"> ● 디자인 소프트웨어 활용 기술 ● 이미지 조절 기술 ● 타이포그래피 전개 기술 ● 디자인 소프트웨어 활용 기술 ● 디자인 인프라 활용을 위한 전문가 네트워크 기술 ● 이미지 조절 기술 ● 가독성 조절 기술 ● 디자인 소프트웨어 활용 기술 ● 이미지 조절 기술 ● 가독성 조절 기술 |
| 태 도 | <ul style="list-style-type: none"> ● 어플리케이션 확장에 임하는 지속적 인내심 ● 새로운 매체와 소재에 대한 적극적인 자세 ● 완성도를 높일 수 있는 적극적인 자세 ● 디자인 완성에 대한 종합적인 판단력 ● 다양한 매체 환경의 적응력 ● 디자인 완성에 대한 종합적인 판단력 ● 완성도 높은 디자인을 위한 세심한 관찰력 ● 정교하고 섬세한 검토 자세 ● 제시된 시안 보안을 위한 추진력 ● 클라이언트 요청의 적극적인 수용 ● 원활한 커뮤니케이션 창출을 위한 의지 |

- 장비

| 장 비 명 | 단 위 | 활용구분(공용/전용) | 1대당 활용인원 |
|--|-----|-------------|----------|
| • 개인 전산장비 (컴퓨터) | 대 | 전용 | 1 |
| • 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등) | 대 | 공용 | 30 |
| • 프레젠테이션 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |
| • 문서작성 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |
| • 그래픽 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

| 재 료 목 록 |
|---------|
| 해당 없음 |

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010108_13v1 디자인 제작 관리

- 훈련개요

| | |
|--------|---|
| 훈련목표 | 완성된 디자인을 데이터 파일로 변환하여 샘플을 확인하고 발주·감리하는 능력을 함양 |
| 수 준 | 5수준 |
| 최소훈련시간 | 30시간 |
| 훈련가능시설 | 강의실, 컴퓨터실 |
| 권장훈련방법 | 집체훈련 |

- 편성내용

| 단 원 명 (능력단위 요소명) | 훈 련 내 용 (수행준거) | 평가시 고려사항 |
|---------------------|--|---|
| 디자인 파일 작업하기 | 1.1 제작 발주를 위하여 확정된 최종 디자인을 제작용 데이터로 변환 작업할 수 있다. 1.2 매체에 따른 적용 오류 발생 가능성의 요소들을 확인하고 그에 따라 대처할 수 있다. 1.3 각종 제작기법을 확인하고 발주를 위한 주문 준비를 할 수 있다. 1.4 디자인 결과물에 대한 시각적 느낌을 예상하여 그에 맞는 매체, 소재, 아이টে를 선택할 수 있다. | - 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. • 일정에 관한 상세한 기록 • 현장 장비나 작업환경에 따른 지속적 관리 • 교정 감리에 대한 지식 • 후처리 방법에 대한 지식 • 표면가공의 종류와 특징에 대한 지식 • 매체, 소재, 아이টে별 발주감리 과정에 대한 지식 • 제작 불량 판별 여부 • CMYK, 별색, 지정색의 정확한 적용 여부 |
| 샘플 확인하기 | 2.1 정확한 샘플 제작·확인을 위하여 납품 처에 맞는 매체별 데이터를 확인할 수 있다. 2.2 최종 발주를 위하여 교정·제작 요청을 할 수 있다. 2.3 교정본을 확인하여 색·오타·이미지 등을 확인할 수 있다. 2.4 디자인 오류 발견 시 데이터 수정 작업을 할 수 있다. 2.5 제작 오류 발견 시 제작 업체와 협의·조율할 수 있다. | |
| 발주·감리하기 | 3.1 후가공 필요 시 제작 업체와의 충분한 협의 후 최종 발주할 수 있다. 3.2 최종 제작물의 색·오타·이미지 등을 확인하여 오류 여부를 확인할 수 있다. 3.3 최상의 최종 디자인 결과 제작을 위하여 매체에 따른 효과적인 후가공 방법을 선택할 수 있다. 3.4 정확한 제작 확인을 위하여 규격에 맞게 정밀한 치수로 제작되었는지 확인할 수 있다. 3.5 재질에 따른 후가공의 내구성·균일성을 확인할 수 있다. | |
| | | |

- 지식 · 기술 · 태도

| 구 분 | 주 요 내 용 |
|-----|---|
| 지 식 | <ul style="list-style-type: none"> ● 발주 종류별 감리 방법 ● 표면가공 지식 ● 후가공 지식 ● 표면가공 지식 ● 후가공 지식 ● 제작물 작업별 재단 지식 ● 원고 교정 부호 식별 ● 교정보는 방법 ● 용도에 맞는 재료 선택 방법 ● 제작 발주 프로세스 지식 ● 표면가공 지식 ● 후가공 지식 ● 매체별 제작 지식 ● 재료의 성질 ● 재료의 종류 |
| 기 술 | <ul style="list-style-type: none"> ● 제작 불량 판별 기술 ● 가공작업 확인 기술 ● 색 확인 기술 ● 디자인 소프트웨어 활용 기술 ● 제작 불량 판별 기술 ● 색 확인 기술 ● 디자인 소프트웨어 활용 기술 ● 별색·지정색 변환 기술 ● 매체별 디자인 수정 기술 ● 매체별 데이터 변환 기술 |
| 태 도 | <ul style="list-style-type: none"> ● 꼼꼼하게 비교할 수 있는 정확한 태도 ● 발주 감리에 대한 냉철한 판단 ● 업체와의 원활한 커뮤니케이션 능력 ● 마감일정에 대한 철저한 시간관리 태도 ● 세밀한 제작 상태 검토 태도 ● 꼼꼼하게 일을 처리할 수 있는 인내력 ● 원본과 샘플을 최대한 근접하게 제작하는 추진력 ● 제작 기준 준수 ● 신속하고 정확하게 마무리하는 성실성 ● 원활한 커뮤니케이션을 위한 긍정적 자세 ● 기술과 비즈니스의 상호 관련성 수용 ● 인쇄 기준 준수 |

- 장비

| 장 비 명 | 단 위 | 활용구분(공용/전용) | 1대당 활용인원 |
|--|-----|-------------|----------|
| • 개인 전산장비 (컴퓨터) | 대 | 전용 | 1 |
| • 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등) | 대 | 공용 | 30 |
| • 프레젠테이션 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |
| • 문서작성 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |
| • 그래픽 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

| 재 료 목 록 |
|---------|
| 해당 없음 |

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010109_13v1 디자인 자료화

- 훈련개요

| | |
|--------|--|
| 훈련목표 | 완성된 디자인 결과물을 최종 정리하여 보고서로 제작하여 제출 및 보관하고 내부에서 공유하여 활용하는 능력을 함양 |
| 수 준 | 4수준 |
| 최소훈련시간 | 30시간 |
| 훈련가능시설 | 강의실, 컴퓨터실 |
| 권장훈련방법 | 집체훈련 |

- 편성내용

| 단 원 명 (능력단위 요소명) | 훈 련 내 용 (수행준거) | 평가시 고려사항 |
|---------------------|---|---|
| 프로젝트 결과보고서 작성하기 | 1.1 프로젝트 기획부터 최종 디자인까지 각 단계별 데이터 정리를 통하여 프로젝트 전반의 내용을 문서화할 수 있다. 1.2 프로젝트 결과보고서 작성 안내를 바탕으로 제출기한·양식에 관한 정보를 확인 할 수 있다. 1.3 정리된 문서를 기반으로 축약·편집하여 클라이언트에게 제시할 프로젝트 결과보고서를 작성할 수 있다. 1.4 계약서·정산서를 확인하여 프로젝트를 완료할 수 있다. | - 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. • 최종 결과물에 대한 고객 반응의 이해 • 각종 텍스트와 이미지 데이터를 정해진 규칙에 따라 분류, 보존, 폐기 • 생성된 데이터를 합리적으로 분류, 보존, 폐기 • 후속작업을 위한 관련 소프트웨어, 하드웨어, 기타 도구의 유지, 관리 • 지식재산권에 대한 이해 • 특허청정보검색 서비스의 이해 |
| 데이터베이스 관리하기 | 2.1 프로젝트 마감을 위하여 최종 디자인 파일·결과물을 데이터 베이스화하여 클라이언트와 디자이너가 각각 소유할 수 있다. 2.2 향후 디자인 개발 참고를 위해 각종 콘텐츠와 이미지 데이터를 정해진 규칙에 따라 분류·보존·폐기 할 수 있다. 2.3 합리적 데이터베이스 관리를 위하여 시안 디자인 개발 전 단계에서 생성된 데이터를 분류·보존·폐기할 수 있다. 2.4 외부 업체로부터 제공받은 서비스·콘텐츠 내용을 파악하여, 데이터의 보존·응용 상태를 점검할 수 있다. 2.5 구축된 데이터베이스를 차후 디자인 개발에 참고할 수 있다. | |
| 지식재산권 확보하기 | 3.1 최종 결과물의 지식재산권에 대하여 확인할 수 있다. 3.2 디자인 등록을 위해 제출해야 할 서류와 자료를 제작할 수 있다. 3.3 정부기관에 등록함으로써 산업재산권을 포함한 지식재산권을 출원할 수 있다. 3.4 최종 결과물의 제작 배포로 지식재산권의 권리보호를 받을 수 있다. 3.5 필요한 경우 관계기관을 통하여 저작권과 같은 지식재산권에 대한 법적 보호절차를 밟을 수 있다. | |

- 지식 · 기술 · 태도

| 구 분 | 주 요 내 용 |
|-----|--|
| 지 식 | <ul style="list-style-type: none"> ● 특허정보검색서비스(한국특허정보원)에 관한 정보 ● 지식재산권 신청 · 등록 방법 ● 디자인 등록 법률 지식 ● 디자인 등록 방법 ● 데이터베이스 관리 방법 ● 분류 색인(index)화 방법 ● 콘텐츠 분석 방법 ● 디자인 파일의 특성 ● 디자인 파일의 종류 ● 프로젝트 전체의 통합적 검토 방법 |
| 기 술 | <ul style="list-style-type: none"> ● 유효특허 조사 기술 ● 문서작성 소프트웨어 활용 기술 ● 인터넷 활용 기술 ● 데이터베이스 장치 활용 기술 ● 데이터의 버전관리 기술 ● 데이터 저장 · 관리 기술 ● 체계적 파일 정리 · 관리 기술 ● 관련 문서의 데이터 변환 기술 ● 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술 ● 문서작성 소프트웨어 활용 기술 ● 디자인 소프트웨어 활용 기술 |
| 태 도 | <ul style="list-style-type: none"> ● 지식재산권에 대해 항상 대처하는 태도 ● 지식재산권 보호를 위한 적극적 태도 ● 디자인 등록을 위한 철저한 준비 자세와 태도 ● 체계적 파일명 규칙 준수 ● 데이터의 정확하고 치밀한 작업 수행 태도 ● 객관적 분류 색인을 위한 태도 ● 원활한 커뮤니케이션을 위한 태도 ● 기술과 비즈니스의 상호 관련성 수용 ● 계약서 약정 사항 준수 |

- 장비

| 장 비 명 | 단 위 | 활용구분(공용/전용) | 1대당 활용인원 |
|--|-----|-------------|----------|
| • 개인 전산장비 (컴퓨터) | 대 | 전용 | 1 |
| • 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등) | 대 | 공용 | 30 |
| • 프레젠테이션 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |
| • 문서작성 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |
| • 그래픽 소프트웨어 | 개 | 전용 | 1 |

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

| 재 료 목 록 |
|---------|
| 해당 없음 |

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

III. 고려사항

1. 활용방법

- 훈련기준에서 제시한 이외의 과정수립에 필요한 사항은 「근로자직업능력개발법」 등 관련 규정을 참고하시기 바랍니다.
- 본 훈련기준의 훈련과정은 모듈식으로, 장-단기과정 모두에서 활용가능하며, 훈련사업별로 요구하는 훈련과정 편성지침에 따라 편성할 수 있습니다.
- 3월 350시간 이상의 장기 훈련과정을 편성하는 경우, 수강생의 수준에 적합하게 훈련이수체계도에서 제시한 해당직종의 훈련과정/과목을 필수로 반영하고, 이외 관련 직종의 과정/과목을 선택하여 편성할 수 있습니다.
 - 단, 훈련생이 '필수과정'의 일부 훈련 과정/과목을 이수하거나, 직무수행경력이 있는 경우에는 해당 훈련과정/과목을 제외하고 훈련할 수 있습니다.
 - 효율적으로 훈련하기 위해 둘 이상의 과정/과목을 결합하여 대(大)과목으로 편성하거나, 하나의 과정/과목을 둘 이상의 세(細)과목으로 편성하여 훈련할 수 있습니다.
 - 훈련과정/과목에서 제시한 훈련시간은 훈련생의 학습능력을 고려하여 최대 50%까지 연장하여 훈련할 수 있습니다.

2. 참고사항

가. 관련자격종목

- 시각디자인기사 ○ 시각디자인산업기사
- 컬러리스트기사 ○ 컬러리스트산업기사
- 컴퓨터그래픽스 운용기능사

나. 직업활동 영역

- 기업 디자인부서 ○ 공공기관 디자인부서, 공공디자인부서
- 컬러 전문기업 ○ 디자인 전문기업, 디자인 컨설팅기업

다. 국가직무능력표준 관련 직종

라. 관련 홈페이지 안내

- 훈련기준 및 국가직무능력표준 : <http://www.ncs.go.kr>
- 자격정보 : <http://www.q-net.or.kr>
- 훈련교재 및 매체 : <http://book.hrdkorea.or.kr>