

출제기준(필기)

직무분야	문화.예술.디자인.방송	중직무분야	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.							
필기검정방법	객관식	문제수	60	시험시간	1시간		

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

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

필기과목명	문제수	주요항목	세부항목	세세항목
웹디자인구현,웹페이지제작	60	5. 조색	1. 목표색 분석 및 색 혼합	2. 색채 혼합
				3. 색채 표준의 조건과 역할
			2. 조색 검사 및 완성	1. 가법혼합 및 감법혼합
				2. 색상·명도·채도·색조의 색차 보정
		6. 배색	1. 색채계획서 작성 및 배색 조합	1. 색과 색채의 속성별 배색형식의 효과
				2. 색과 색채의 심리적·기능적 작용
			2. 배색 적용 의도 작성	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	1. 생성된 프로젝트 작업물 수집
				2. 콘텐츠 및 데이터 분류·보존·폐기
			2. 프로젝트 결과 및 보고 자료정리	1. 프로젝트 결과 자료 정리
				2. 프로젝트 최종 보고 자료 정리

출 제 기 준 (실 기)

직무분야	문화.예술.디자인.방송	중직무분야	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.

실기검정방법	작업형	시험시간	3시간 정도
--------	-----	------	--------

실기과목명	주요항목	세부항목	세세항목
웹디자인 실무	1. 프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치	1. 기초데이터 수집하기	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.
		2. 레퍼런스 조사?분석하기	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	4. 사용성 테스트 결과를 바탕으로 프로토타입 스케치를 수정 할 수 있다.
		3. 아이디어 스케치하기	1. 디자인 콘셉트에 따라 아이디어를 스케치할 수 있다.
			2. 실제 전달 매체에 맞추어 디자인 스타일, 컬러, 텍스트, 모션을 구체화시킬 수 있다.
			3. 필요에 따라 전체 스토리보드에 대한 세부 시안을 제작할 수 있다.
	2. 프로토타입 제작 및 사용성 테스트	1. 프로토타입 제작하기	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.
		2. 사용성 테스트하기	1. 사용성과 선호도 분석을 위한 방향 설정을 통해 대상을 선정할 수 있다.
			2. 필요에 따라 적절한 방법론을 활용하여 사용자 조사를 실시하고 활용할 수 있다.
			3. 사용자 조사 결과 분석에 따라 인사이트를 도출하고 개선 방향을 수립할 수 있다.
		3. 테스트 수정사항 반영하기	1. 사용성과 선호도 테스트 결과를 적용할 수 있는 화면 및 UX(사용자 경험)를 선정할 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	1. 스토리보드 제작하기	1. 프로젝트 관련된 전체적인 정보설계를 구성할 수 있다.
			2. UI(사용자 인터페이스) 필요 요소와 항목들을 분석하여 요소별 적용할수 있다.
			3. 와이어 프레임에 기반을 두어 표현되는 정보와 기능에 따른 상세스토리보드 흐름(flow)을 기획할 수 있다.
		2. 심미성 구성요소 제작하기	1. 서비스, 제작물의 통합적인 아이덴티티를 고려하여 기획된 콘텐츠와 디자인 가이드를 조합할 수 있다.
			2. 전체적인 시각적 요소인 균형과 조화를 이용하여 심미적 요소가 가미된 조형성을 표현할 수 있다.
			3. 동일 계열의 유사브랜드나 경향을 분석하여 전략적인 비주얼 콘셉트를 확보할 수 있다.
		3. 사용성 구성요소 제작하기	1. 프로젝트 분석·설계에 따른 사용자 환경을 디자인하고 구조화할 수 있다.
			2. 사용성을 고려하여 시각적 특성에 맞게 콘텐츠를 구성할 수 있다.
			3. 사용자 경험에 따른 반응, 시간, 데이터를 활용하여 시각적 변화를 예측할 수 있다.
		4. 매체성 구성요소 제작하기	1. 다양한 매체의 특성에 따른 구성 요소를 디자인할 수 있다.
			2. 매체의 다양성을 반영한 해상도, 파일포맷 환경을 고려하여 디자인할 수 있다.
			3. 매체의 특성을 이해하고 범용성·공용성을 지켜 다양한 디바이스(device)가 요구하는 표준화를 적용 할 수 있다.

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 도출할 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. 매체 특성에 대한 이해를 기반으로 이에 맞는 개발사항을 구현하여 활용할 수 있다.
		3. 개발 요소 협업하기	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.