

평가일시	2018년 08월 30일	학습자명	김종원	점수	
과정명	스마트(UI/UX)웹 디자인&모바일콘텐츠개발 양성과정	평가자	황정란		
능력단위명	앱 프로그래밍	총배점	50	평가문항수	2문항
능력단위요소명	프로그래밍계획수립하기	평가방법	포트폴리오형	난이도	5
				배점	50
출제근거	문화콘텐츠 기획서를 바탕으로 앱 개발을 위한 개발 환경 선정 능력을 측정을 위해 비교제 3-33p 를 근거로 출제한다.				
수행준거	1.1 작성된 시스템 설계서를 통해 제작된 UI/UX 디자인을 이용하여 프로그래밍 계획을 수립할 수 있다. 1.2 수립된 프로그래밍 계획과 개발 환경을 바탕으로 리소스, 플로우 시스템을 활용하여 앱 프로그래밍을 할 수 있다. 1.3 공통 모듈 API를 구현하고 UI/UX 표준 및 지침을 이용한 화면/품을 개발하여 연동할 수 있다.				
평가문항1	<p>“앱 프로그래밍”에서 요구분석서, 스토리보드, UI/UX 디자인을 토대로 앱 개발 수행을 위하여 프로그래밍 계획을 수립하고, <b>앱 개발 계획과 관련된 리포트들을 팀별로 제출</b>하시오.</p> <p>1. 요구분석서 2. 스토리보드 3. 화면레이아웃+색상+폰트 리포트 4. UI 디자인 리포트</p>				

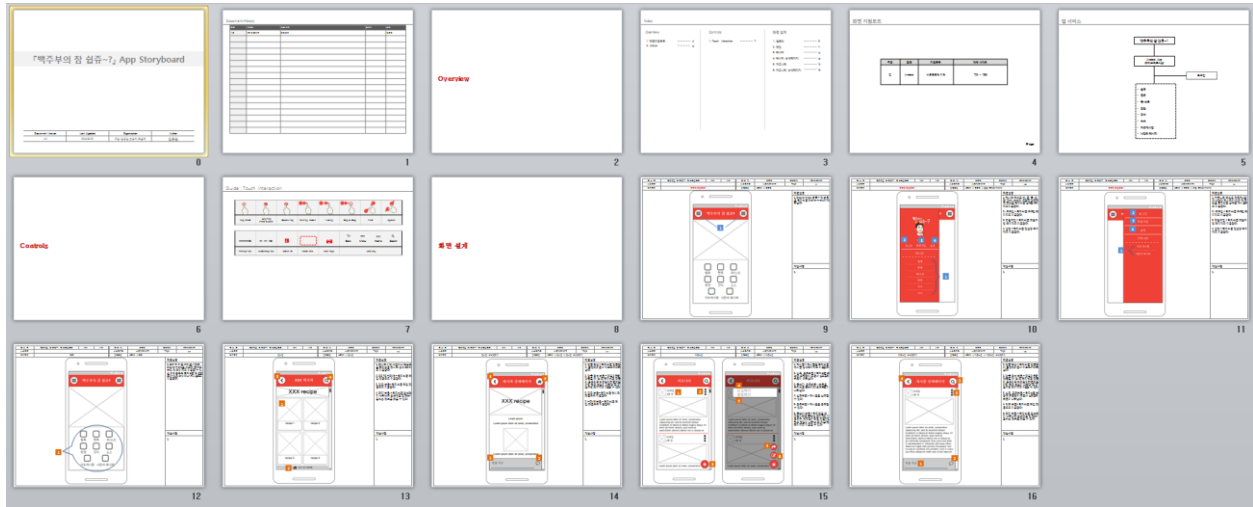
[프로그래밍 계획 수립하기 /학습자명: 김종원 ]

팀명/팀구성원	D팀/김종원, 남승지, 조은우
앱 카테고리/주제	요리
제출파일명	1. 요구분석서 : D팀_요구사항분석서 .pptx, D팀_요구사항분석서 .pdf 2. 스토리보드 : D팀_02_앱스토리보드.ppt, D팀_02_앱스토리보드.pdf 3. 화면레이아웃+색상+폰트 리포트 : D팀_02_화면레이아웃 색상+폰트 .pptx, D팀_02_화면레이아웃 색상+폰트 .pdf 4. UI 디자인 리포트 : D팀_04_UI디자인.pptx, D팀_04_UI디자인.pdf

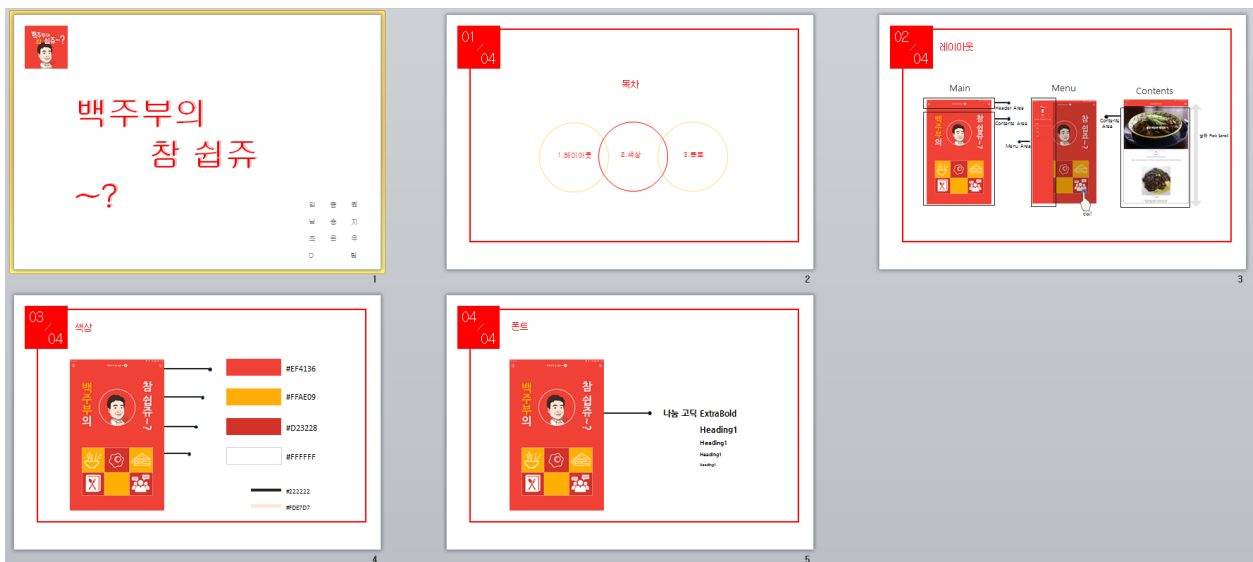
## 1. 요구분석서



## 2. 스토리보드



## 3. 화면레이아웃+색상+폰트



## 4. UI 디자인



평가문항2

앱 개발 환경을 바탕으로 “문화재” 를 주제로 간단한 앱(App)을 개인별로 제작하여 결과를 APK 파일을 제출하고, 앱 화면을 캡처하여 평가지에 삽입시오

[프로그래밍 계획 수립하기 /학습자명: 김종원 ]

제출파일명

무형문화재 면천두견주-0\_4\_debug.apk

앱 아이콘



Intro



Home



Home > Drawer menu



Home > 면천두견주란?



Home > 면천두견주란? > 면천두견주



Home > 면천두견주란? > 면천두견주 효능



Home > 제조과정



Home > 제조과정 >게시물 상세내용



