

본 평가_(문제해결시나리오)

훈련과정	자바(JAVA),스프링(Spring)기반 스마트웹&앱 콘텐츠 개발자 과정	능력단위 교육기간	22.08.03 ~ 22.08.10
평가일시	2022-08-10(수요일) 5~6교시	학 생 명	지 성 진 (인)
교 과 목	UI/UX 콘셉트 기획	평 가 자	김 준 석 (인)
능력단위명 /수준	UI/UX 콘셉트 기획 / 5수준	평가시간	100분 (13:40~15:30)
능력단위 요소명	- UI/UX 콘셉트 도출하기 - 기능(FEATURE) 리스트 도출하기 - 콘텐츠 기획하기		
평가유형	문제해결시나리오	총 배 점	30점

성취기준	매우우수 (90점이상)	우수 (80점이상~90점미만)	보통 (70점이상~80점미만)	미흡 (60점이상~70점미만)	매우미흡 (60점미만)
	PASS				FAIL
	FAIL의 경우 보충학습 후 재평가 실시 (최대 3차 평가까지 진행)				

※ 본 평가는 NCS능력단위 UI/UX 콘셉트 기획(2001020705_19v2)에 관한 내용으로, 훈련생의 수업 참여도와 문제해결능력을 판단하여 완전 성취를 돕기 위해 실시합니다.

평가시 고려사항	
<ul style="list-style-type: none"> 사용자 리서치 데이터를 반영하여 페르소나로 작성하는 능력 페르소나 데이터를 적용한 시나리오 디자인 작성 능력 도출된 기능의 우선순위 기준 수립 능력 콘텐츠 확장, 유지, 축소, 폐지의 방향성을 정의하는 능력 콘텐츠 수급 계획을 수립하는 능력 	<ul style="list-style-type: none"> 페르소나 우선순위 기준 수립 및 결정 능력 시나리오에서 기능 도출 능력 사용자 니즈와 제공되는 콘텐츠 간의 갭(gap)을 도출할 수 있는 능력 콘텐츠 확장, 유지, 축소, 폐지의 방향성을 형상화하는 능력 콘텐츠 라이프사이클 관리 계획을 수립할 수 있는 능력

평가결과 / 성취수준				
평 가 결 과	/100	성 취 수 준	합격 (60점 이상)	불합격 (60점 미만)

검 수					
검수결과 최종점수	/100	검수인	자필(인)	점수 조정사유	



(주) 휴먼교육센터

훈련과정명	자바(JAVA),스프링(Spring)기반 스마트웹&앱 콘텐츠 개발자 과정				
-------	--	--	--	--	--

교과목	UI/UX 콘셉트 기획	능력단위명	UI/UX 콘셉트 기획	평가일시	22.08.10
-----	--------------	-------	--------------	------	----------

【시험 응시 주의사항】

- 문서파일을 이용하여, 최종 제출하오니, 답안작성 후 저장 및 확인 부탁드립니다.
- 답이 2개 이상일 경우 단어와 숫자 사이에 콤마(,)를 사용하여 구분해 주십시오.
- **평가 종료 (15:330) 시간 엄수하여 제출해 주시길 부탁드립니다. (평가 시간 이후 제출 자료는 미제출 인정 0점)**

1. UI/UX콘셉트 기획(2001020705_19v2) - 수행준거

단 원 명 (능력단위 요소명)	훈 련 내 용 (수행준거)
UI/UX 콘셉트 도출하기	1.1 도출된 아이디어이션(Ideation)의 프로토타입 검증 결과에 따라서 확정된 UI/UX 콘셉트를 결정할 수 있다. 1.2 도출된 UI/UX 콘셉트를 반영하여 목표 고객인 페르소나(persona)를 추출할 수 있다. 1.3 UI 설계를 위해서 UI/UX 콘셉트에 적합한 시나리오(scenario)를 작성할 수 있다.
기능(FEATURE) 리스트 도출하기	2.1 UI 설계를 위하여 작성된 시나리오에 따라 기능을 도출할 수 있다. 2.2 도출된 기능에 대해서 우선순위 기준을 수립하여 주요 기능을 선별할 수 있다. 2.3 우선순위 기준에 의해서 선별된 주요 기능의 상세한 내역을 작성할 수 있다.
콘텐츠 기획하기	3.1 사용자의 니즈(needs)와 제공하는 콘텐츠 간의 갭(gap)을 분석할 수 있다. 3.2 갭 분석한 결과를 토대로 콘텐츠의 방향성을 결정할 수 있다. 3.3 갭 분석한 결과에 의해서 결정한 콘텐츠 방향성에 따라서 주요 콘텐츠 수급 계획을 수립할 수 있다.

2. UI/UX콘셉트 기획(2001020705_19v2) - 채점기준표

평가항목	성취 수준	평가기준	배점
(1) 아이디어이션 을 통한 결과물	5점	HTML을 이해하고 파일을 만들며, 기능에 따른 페이지를 작성하여 설명할 수 있다	5점
	4점	HTML을 이해하고 파일을 만들며, 기능에 따른 페이지를 작성할 수 있다	
	3점	HTML에 이해하고, HTML파일을 만들 수 있다	
	2점	HTML에 대해 이해하고 있다	
	1점	결과물이 2점 이상과 불일치 하지만 제출 결과물이 있으면 1점 그 외 0점	
(2) UI/UX 콘셉트 에 적합한 시나리 오 작성 결과물	5점	UI시나리오를 이해하고, 흐름이 있는 그림을 작성하고 설명 할 수 있다	5점
	4점	UI시나리오를 이해하고, 흐름이 있는 그림을 그릴 수 있다	
	3점	UI시나리오를 이해하고, 그림을 그릴 수 있다	

	2점	UI시나리오에 대해 이해하고 있다	
	1점	결과물이 2점 이상과 불일치 하지만 제출 결과물이 있으면 1점 그 외 0점	
(3) 작성된 시나리오에 따라 도출된 기능 결과물	5점	UI시나리오에 따른 HTML에서 JAVA연결 태그와 속성을 이해하며, Controller객체의 mapping주소 연결을 위한 코드를 작성 할 수 있다	5점
	4점	UI시나리오에 따른 HTML에서 JAVA연결 태그와 속성을 이해하며, Controller객체를 작성 할 수 있다	
	3점	UI시나리오에 따른 HTML에서 JAVA연결 태그와 속성을 이해하고 있다	
	2점	UI시나리오를 이해하고 있다	
	1점	결과물이 2점 이상과 불일치 하지만 제출 결과물이 있으면 1점 그 외 0점	
(4) 선별된 주요 기능의 상세한 내역 목록의 결과물	5점	계획에 따라 Spring 프로젝트 내에 Controller 필드값을 정의하고 코드를 작성하고 클라이언트에서 데이터를 받아 오고 필드값에 넣을 수 있다	5점
	4점	계획에 따라 Spring 프로젝트 내에 Controller 필드값을 정의하고 코드를 작성하고 클라이언트에서 데이터를 받아 올 수 있다	
	3점	계획에 따라 Spring 프로젝트 내에 Controller 필드값을 정의하고 코드를 작성 할 수 있다	
	2점	계획에 따라 Spring 프로젝트 내에 Controller 필드값을 정의할 수 있다	
	1점	결과물이 2점 이상과 불일치 하지만 제출 결과물이 있으면 1점 그 외 0점	
(5) 사용자의 니즈와 제공하는 콘텐츠 간의 갭을 정리한 문서 결과물	5점	NEEDS에 대해 이해하고 웹서비스 계획을 설명하여 시스템 관점에서의 GAP을 정리 할 수 있다	5점
	4점	NEEDS에 대해 이해하고 웹서비스 계획을 설명할 수 있다	
	3점	NEEDS에 대해 이해하고 웹서비스 계획을 할 수 있다	
	2점	NEEDS에 대해 이해하고 있다	
	1점	결과물이 2점 이상과 불일치 하지만 제출 결과물이 있으면 1점 그 외 0점	
(6) 갭 분석한 결과에 의해서 결정한 콘텐츠 방향성을 정하고 시스템 개발 방향 결과물	5점	GAP 분석 결과를 이해하고 GAP을 수용할 수 있는 계획을 작성하고 구체적으로 설명하거나 문서화하여 적용 할 수 있다	5점
	4점	GAP 분석 결과를 이해하고 GAP을 수용할 수 있는 계획을 작성하고 구체적으로 설명하거나 문서화 할 수 있다	
	3점	GAP 분석 결과를 이해하고 GAP을 수용할 수 있는 계획을 작성 할 수 있다	
	2점	GAP 분석 결과를 이해하고 있다	
	1점	결과물이 2점 이상과 불일치 하지만 제출 결과물이 있으면 1점 그 외 0점	
총배점			30점

3. UI/UX콘셉트 기획(2001020705_19v2) - 교수자평가(성적)

능력단위요소	수행준거	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
UI/UX 콘셉트 도출하기	1.1 도출된 아이디어(Ideation)의 프로토타입 검증 결과에 따라서 확정된 UI/UX 콘셉트를 결정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	1.2 도출된 UI/UX 콘셉트를 반영하여 목표 고객인 페르소나(persona)를 추출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	1.3 UI 설계를 위해서 UI/UX 콘셉트에 적합한 시나리오(scenario)를 작성할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
기능 (FEATURE) 리스트 도출하기	2.1 UI 설계를 위하여 작성된 시나리오에 따라 기능을 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2.2 도출된 기능에 대해서 우선순위 기준을 수립하여 주요 기능을 선별할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2.3 우선순위 기준에 의해서 선별된 주요 기능의 상세한 내역을 작성할 수 있다	①	②	③	④	⑤
콘텐츠 기획하기	3.1 사용자의 니즈(needs)와 제공하는 콘텐츠 간의 갭(gap)을 분석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3.2 갭 분석한 결과를 토대로 콘텐츠의 방향성을 결정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3.3 갭 분석한 결과에 의해서 결정한 콘텐츠 방향성에 따라서 주요 콘텐츠 수급 계획을 수립할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

성취수준		점수환산식	(총 득점 / 만점기준) * 100	점수	
성취기준	매우우수(5) (90점이상)	우수(4) (80점이상~90점미만)	보통(3) (70점이상~80점미만)	미흡(2) (60점이상~70점미만)	매우미흡(1) (60점미만)
	PASS				FAIL
	FAIL의 경우 보충학습 후 재평가 실시 (최대 3차 평가까지 진행)				

평가 요약

학생 확인(



=====

※ 문제해결시나리오 평가

능력단위 요 소	UI/UX 콘셉트 도출하기	수준	5	난이도	하	배점	5	
관 련 수행준거	1.1 도출된 아이디어이션(Ideation)의 프로토타입 검증 결과에 따라서 확정된 UI/UX콘셉트를 결정할 수 있다.							
평가문항	1번 아이디에이션을 통한 결과물 토대로 평가내용을 기준으로 평가							
적용내용	아이디어에 컨셉을 이해하고 활용가능 여부							

훈련생 입력란						
훈련생 자가진단 체크					문제 해결능력	
매우 쉬움	쉬움	보통	어려움	매우 어려움	할 수 있다	할 수 없다
①	②	③ ✓	④	⑤	① ✓	⑥

문제1-1-0. 웹서비스 제공할 HTML파일 목록 기준으로 설명하여 작성하시오.

예) 게시판 서비스를 개발하기 위한 페이지인 getBoardList, getBoard, insertBoard를 개발할 예정입니다. (getBoardList : 게시글 목록 출력, getBoard : 게시글 출력, insertBoard : 게시글 등록)

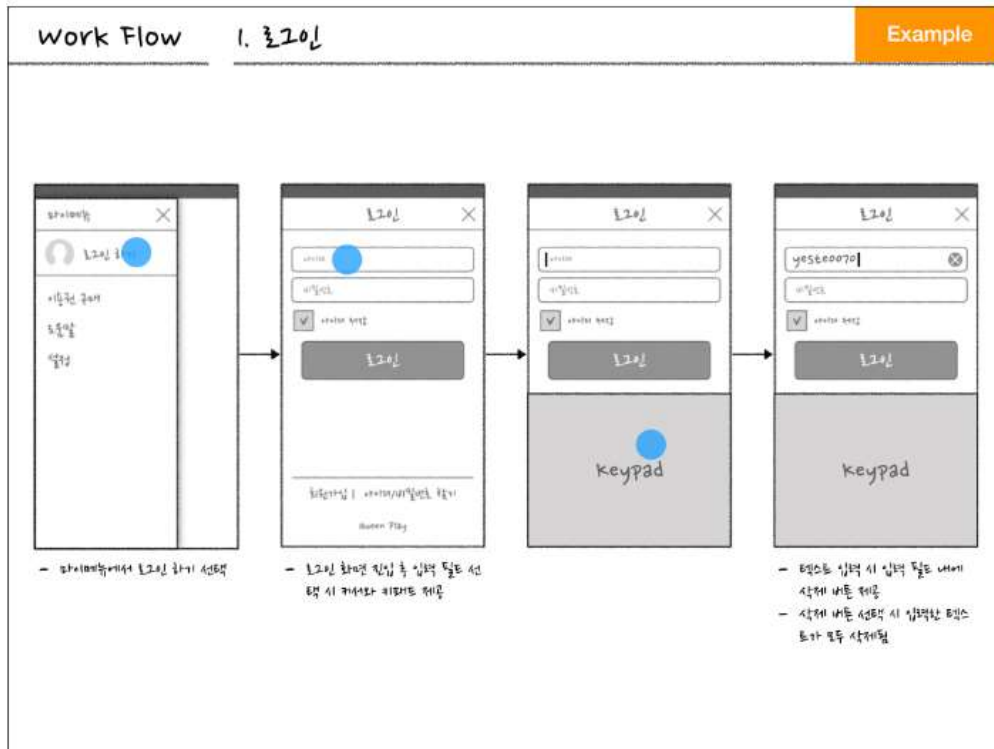
[작성한 답안내용을 문제1-1-0.PNG 파일로 저장하시오]

능력단위 요 소	UI/UX 콘셉트 도출하기	수준	5	난이도	상	배점	5	
관 련 수행준거	1.2 도출된 UI/UX 콘셉트를 반영하여 목표 고객인 페르소나(persona)를 추출할 수 있다. 1.3 UI 설계를 위해서 UI/UX 콘셉트에 적합한 시나리오(scenario)를 작성할 수 있다.							
평가문항	2번 UI/UX 콘셉트에 적합한 시나리오 작성 결과물 토대로 평가내용을 기준으로 평가							
적용내용	UI시나리오에 대해 이해하고 활용가능 여부							

훈련생 입력란						
훈련생 자가진단 체크					문제 해결능력	
매우 쉬움	쉬움	보통	어려움	매우 어려움	할 수 있다	할 수 없다
①	②	③ ✓	④	⑤	① ✓	⑥

문제1-2-3. 구축할 웹서비스의 U시나리오를 흐름에 따라 그림을 작성하여 제출하시오
(사용자 시점에서 U시나리오의 흐름에 대해서만 평가합니다)

예) 게시글의 글등록 버튼 클릭하면 insertBoard출력하여 게시글 등록에 필요한 데이터
입력의 내용을 U시나리오로 작성



[작성한 답안내용을 문제1-2-3.PNG 파일로 저장하시오]

능력단위 요 소	기능(FEATURE) 리스트 도출하기	수준	5	난이도	중	배점	5
관 련 수행준거	2.1 UI 설계를 위하여 작성된 시나리오에 따라 기능을 도출할 수 있다. 2.2 도출된 기능에 대해서 우선순위 기준을 수립하여 주요 기능을 선별할 수 있다						
평가문항	3번 작성된 시나리오에 따라 도출된 기능 결과물 토대로 평가내용을 기준으로 평가						
작성내용	시나리오에 따른 기능에 대해 이해하고 활용가능 여부						

훈련생 입력란						
훈련생 자가진단 체크					문제 해결능력	
매우 쉬움	쉬움	보통	어려움	매우 어려움	할 수 있다	할 수 없다
①	②	③ ✓	④	⑤	⑥ ✓	⑦

문제2-1-2. 작성한 UI시나리오에 따라 특정 기능에 대한 Controller를 개발하고 캡처하시오 (HTML의 a태그나 action의 주소와 Controller객체 내 메서드 mapping주소 연결에 대해서만 평가합니다)

예)

```
<form th:action="@{updateBoard}" method="post">
  <input name="seq" type="hidden" th:value="${seq}">
  <table th:align="center" border="1" th:cellpadding="0" th:cellspacing="0">
    <tr>
      <td style="background-color: #f4a460; text-align: center; width: 80px;></td>
      <td><!--
        [서버]에서 java의 데이터를 [클라이언트]html문서에 값을 할당해주는
      -->
      <th><input name="title" type="text" th:value="${title}"></th>
    </tr>
    <tr>
      <td style="background-color: #f4a460; text-align: center;></td>
      <td>th:text="${writer}"></td>
    </tr>
  </table>
</form>
```

```
@PostMapping("/updateBoard")
public String updateBoard(
    //HTML에서 name속성을 가진 값을 매개변수 String
    @RequestParam("seq")String seq,
    @RequestParam("title")String title,
    @RequestParam("content")String content
) {
```

[작성한 답안내용을 문제2-1-2.PNG 파일로 저장하시오]

능력단위 요 소	기능(FEATURE) 리스트 도출하기	수준	5	난이도	중	배점	5	
관 련 수행준거	2.3 우선순위 기준에 의해서 선별된 주요 기능의 상세한 내역을 작성할 수 있다.							
평가문항	4번 선별된 주요 기능의 상세한 내역 목록의 결과물 토대로 평가내용을 기준으로 평가							
적용내용	이해하고 활용가능 여부							

훈련생 입력란						
훈련생 자가진단 체크					문제 해결능력	
매우 쉬움	쉬움	보통	어려움	매우 어려움	할 수 있다	할 수 없다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

문제2-3-0. Controller 클래스 내에서 필드값에 데이터를 넣는 시스템의 코드를 작성하여 캡처하시오(동작여부가 아닌 Controller객체서 데이터 입출력이 가능한 코드 작성 유부에서만 평가합니다)

예) insertBoard 메서드에서 HTML에서 받아온 requestParam 데이터를 매개변수로 데이터 입력

```
@PostMapping("/insertBoard")
public String insertBoard(
    @RequestParam("title")String title,
    @RequestParam("writer")String writer,
    @RequestParam("content")String content
) {
    System.out.println("-----insertBoard 실행-----");
    count++;
    Board board = new Board();

    board.setSeq((long) count);
    board.setTitle(title);
    board.setWriter(writer);
    board.setContent(content);
    board.setCreateDate(new Date());
    board.setCnt(0L);
    board_array.add(board);

    return "redirect:getBoardList";
}
```

[작성한 답안내용을 문제2-3-0.PNG 파일로 저장하시오]

능력단위 요 소	콘텐츠 기획하기	수준	5	난이도	상	배점	5	
관 련 수행준거	3.1 사용자의 니즈(needs)와 제공하는 콘텐츠 간의 갭(gap)을 분석할 수 있다.							
평가문항	5번 사용자의 니즈와 제공하는 콘텐츠 간의 갭을 정리한 문서 결과물 토대로 평가내용을 기준으로 평가							
적용내용	니즈와 갭을 이해하고 문서화하여 활용가능 여부							

훈련생 입력란						
훈련생 자가진단 체크					문제 해결능력	
매우 쉬움	쉬움	보통	어려움	매우 어려움	할 수 있다	할 수 없다
①	②	③ ✓	④	⑤	② ✓	⑥

문제3-1-0. 사용자가 웹솔루션을 통해 어떠한 이익을 얻는지에 대해 기재하고, 기획되고 프로토타이핑이 된 솔루션과의 GAP에 대해 기술하시오.

예) *니즈(NEEDS) : 게시판 댓글 시스템을 개발하여 게시글의 보는 유저들의 의견을 일목요연하게 볼 수 있다. *갭(GAP) : 시스템 개발관점에서 댓글시스템 개발을 위해 배열 메모리 할당과 게시글과 댓글의 연동을 위한 기준 데이터(PK)의 선정을 위해 스퀀스 데이터 필요.

[작성한 답안내용을 문제3-1-0.PNG 파일로 저장하시오]

능력단위 요 소	콘텐츠 기획하기	수준	5	난이도	중	배점	5	
관 련 수행준거	3.2 갭 분석한 결과를 토대로 콘텐츠의 방향성을 결정할 수 있다. 3.3 갭 분석한 결과에 의해서 결정한 콘텐츠 방향성에 따라서 주요 콘텐츠 수급계획을 수립할 수 있다.							
평가문항	6번 갭 분석한 결과에 의해서 결정한 콘텐츠 방향성을 정하고 시스템 개발 방향 결과물 토대로 평가내용을 기준으로 평가							
적용내용	GAP분석을 하고 시스템 개발 방향에 대해 이해하고 활용가능 여부							


훈련생 입력란						
훈련생 자가진단 체크					문제 해결능력	
매우 쉬움	쉬움	보통	어려움	매우 어려움	할 수 있다	할 수 없다
①	②	③ ✓	④	⑤	⑥ ✓	⑦

문제3-2-3. 갭분석 결과에 따른 대응책에 대해 기재하시오.

예) 게시글마다 고유 데이터 INDEX(숫자)를 할당하여 고유 데이터와 연동되는 댓글의 INDEX(숫자)를 할당하고 관리.

[작성한 답안내용을 문제3-2-3.PNG 파일로 저장하시오]



 수고하셨습니다.