

혼 합 형 훈 련 생 평 가 지					
과정	[디지털컨디자인]UI/UX웹앱디자인(피그마[Figma])&프론트엔드(react.js)-B		교과목	프로토타입 제작	
능력단위	[0802010413_16v2] 프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치		평가방법	혼합형	
능력단위요소	기초데이터 수집하기, 레퍼런스 조사 분석하기, 아이디어 스케치하기				
평가일	2024-11-22		평가구분	종합평가	
평가회차	1차 평가		평가자	조 휘 일 (인)	
평가시간	160분		훈련생	[견 본] (인)	
평가방법1	포트폴리오		성취수준		
평가방법2	구두발표				
환산점수	점				
성취수준					
성취기준	매우우수(5)	우수(4)	보통(3)	미흡(2)	매우미흡(1)
환산점수	90~100점	80~89점	70~79점	60~69점	59점이하
교수자 평가의견					
제출물	결과물 파일 제출: draft.html, draft.png, 능력단위명_성명.fig, 능력단위명_성명.pdf, 능력단위명_성명.zip				
평가자료 보관방법	결과물 원본 또는 사진 파일로 보관				

평가항목	순번	평가문항	교수자평가 점수
지식/기술	1	요구 사항 분석 능력 (매우우수: 10점, 우수: 8점, 보통: 6점, 미흡: 4점, 매우미흡: 2점)	
	2	산출물의 창의성 (매우우수: 10점, 우수: 8점, 보통: 6점, 미흡: 4점, 매우미흡: 2점)	
	3	산출물의 완성도 (매우우수: 10점, 우수: 8점, 보통: 6점, 미흡: 4점, 매우미흡: 2점)	
	4	산출물의 완성 분량 (매우우수: 10점, 우수: 8점, 보통: 6점, 미흡: 4점, 매우미흡: 2점)	
	5	요구사항에 기록된 웹 사이트 트렌드 반영 여부 (매우우수: 10점, 우수: 8점, 보통: 6점, 미흡: 4점, 매우미흡: 2점)	
	6	이미지와 텍스트 활용 (매우우수: 10점, 우수: 8점, 보통: 6점, 미흡: 4점, 매우미흡: 2점)	
태도	7	제한된 시간내에 제출하려는 적극성 (매우우수: 10점, 우수: 8점, 보통: 6점, 미흡: 4점, 매우미흡: 2점)	
지식/기술 (발표)	8	최종 발표 자료의 구성과 완성도 (매우우수: 10점, 우수: 8점, 보통: 6점, 미흡: 4점, 매우미흡: 2점)	
	9	발표 내용의 분석과 내용을 이해하고 발표 (매우우수: 10점, 우수: 8점, 보통: 6점, 미흡: 4점, 매우미흡: 2점)	
태도 (발표)	10	자신감 있고 적극적인 발표자세 (매우우수: 10점, 우수: 8점, 보통: 6점, 미흡: 4점, 매우미흡: 2점)	
합 계			점
교수자 평가점수부여		점 ()	

## 수행평가서

교과목명	능력단위명	평 가 일 시		
프로토타입 제작	[0802010413_16v2] 프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치	1차	2024-11-22	○
		2차		
		3차		
<b>평가방법 :</b> <b>포트폴리오, 구두발표</b>  본 평가는 단계별 자기평가의 학습과정이 완료된 학습자에 대하여 평가를 합니다. 학습을 위한 준비에서부터 실습의 완료 후 동작확인까지 아래사항의 수행기준에 근거하여 학습자를 평가하여야 합니다. (본 능력단위의 평가방법 등을 안내하여 학습자로 하여금 학습준비를 할 수 있도록 함)	전체평가(고정내용으로서 임의 변경 불가)			
	성취 수준	수행정도		
		5. 해당 지식과 기술을 확실하게 습득하여 직무수행에 필요한 기술적 사고력과 문제 해결력을 토대로 주도적으로 완벽한 작업을 수행할 수 있다.		
		4. 해당 지식과 기술을 습득하여 직무수행에 필요한 기술적 사고력과 문제 해결력을 토대로 작업을 수행할 수 있다.		
		3. 해당 지식과 기술을 대부분 습득하여 직무수행에 필요한 지식과 기술을 가지고 대부분의 작업을 수행할 수 있다.		
		2. 해당 지식과 기술을 부분적으로 습득하여 직무수행에 필요한 지식과 기술을 가지고 타인과 공동으로 작업을 수행할 수 있다.		
		1. 해당 지식과 기술을 습득하는데 부족함이 있어 타인의 도움을 받아야만 작업을 수행할 수 있다.		
	평가자는 학습자의 달성정도를 성취수준에 표시한다.			

평가영역 (단위요소명)	수 행 준 거	예	아니오
기초데이터 수집하기	1.1 프로토타입 제작을 위한 기초데이터와 레퍼런스 데이터를 수집하여 장.단점을 분석할 수 있다.	○	
	1.2 프로토타입 제작을 위한 기초데이터와 레퍼런스 데이터를 수집하여 장.단점을 분석할 수 있다.	○	
	1.3 아이디어 스케치한 결과물을 구현이 가능하도록 설명할 수 있다.	○	
	1.4 마인드맵의 도식화에서 추가지와 부가지가 구분되도록 시각적으로 제작할 수 있다.	○	
레퍼런스 조사 분석하기	2.1 필요에 따라 전체 스토리보드에 대한 세부 시안과 종합 패키지를 제작할 수 있다.	○	
	2.2 마인드맵을 통해 프로젝트의 창의적인 컨셉을 위한 대표 키워드를 지정할 수 있다.	○	
	2.3 비주얼 콘셉에 도움이 되도록 서브 키워드를 2개~3개를 지정 할 수 있다.	○	
	2.4 디자인 콘셉트에 따라 아이디어를 스토리보드에 맞게 썸네일 스케치(thumbnail sketch)할 수 있다.	○	
	2.5 실제 전달 매체에 맞추어 디자인 스타일, 컬러, 텍스처, 모션을 구체화 시킬 수 있다.	○	
아이디어 스케치하기	3.1 마인드맵의 시각화 과정에서 핵심키워드와 관련된 아이콘등을 스케치 할 수 있다.	○	
	3.2 콘셉을 대표할 수 있도록 채색을 조화롭게 디자인 할 수 있다.	○	
	3.3 썸네일 스케치 보다는 구체화 된 콤포 스케치를 제작할 수 있다.	○	