

PBT 과제 및 수업계획서



메가스터디
I T 아 카 데 미

작성자 정보		
성명	직종	담당 교과목
이광호	응용SW엔지니어링	HTML & CSS

수업 절차 안내서

훈 련 과 정	WEB3(웹3)전자지갑 폴스택(JAVA,React) 개발자		
훈 련 직 종	응용SW엔지니어링	훈 련 기 간	2024-07-25 ~ 2025-02-10
교 과 목	HTML & CSS	훈 련 교 사	이 광 호
능 력 단 위	화면설계 / 화면구현		
수 업 목 표	<div>1. 응용소프트웨어 개발을 위한 UI 표준 및 지침에 의거하여, 개발하고자 하는 응용소프트웨어에 적용될 UI 요구사항을 확인할 수 있다.</div> <div>2. UI 요구사항과 UI 표준 및 지침에 따라, 화면과 품의 흐름을 설계하고, 제약사항을 화면과 품 흐름 설계에 반영할 수 있다.</div> <div>3. UI 요구사항과 UI 표준 및 지침에 따라, 사용자의 편의성을 고려한 메뉴 구조를 설계할 수 있다.</div> <div>4. 설계된 화면과 품의 흐름을 확인하고, 제약사항과 화면의 품 흐름을 구현에 반영하도록 설계를 확인할 수 있다.</div> <div>5. UI 요구사항과 UI 표준 지침에 따라 설계된 메뉴 구조를 해석할 수 있다.</div> <div>6. 소프트웨어 아키텍처 세부 구현 지침과 UI 표준 및 지침을 반영하여, 확인된 UI 설계를 구현할 수 있다.</div> <div>7. 확인된 화면과 품 흐름 설계에 따라, 사용자 접근성을 고려한 화면과 품의 흐름 제어를 구현할 수 있다.</div> <div>8. 확인된 화면과 품 흐름 설계에 따라, 감성공학 기법을 고려하여 사용자가 접하는 화면, 품, 메뉴 흐름을 구현할 수 있다.</div>		
과 제 명	화면 UI 구현하기		
과 제 유 형	<input checked="" type="checkbox"/> 단독 작업 <input type="checkbox"/> 팀 내 단독 작업 <input type="checkbox"/> 팀(협동작업)		
수 행 기 간	2024-08-13 ~ 2024-08-14	소 요 시 간	8시간
평 가 방 법	평가자 체크 리스트	평 가 일	과제 수행 종료일

1. 과제설정 및 스토리텔링을 통한 과제 부여

- 1) 학습활동 안내
- 2) 과제 지시문 및 산출물 샘플 배부



2. 정보수집 및 작업계획 수립

- 1) 학습자 과제 계획 수립
- 2) 학습활동 안내
- 3) 작업 지시서에 대한 질문/답변



3. 기초 작업 능력 확인 / 교사 평가표 제작

- 1) 과제 수행을 위한 컴퓨터 기초 활용 능력 및 기초 코딩 능력 확인
- 2) 과제 수행 및 최종 결과 평가를 위한 평가 기준표 제작



4. 작업계획 실행

- 1) UI 요구사항 확인하기
- 2) UI 설계하기
- 3) UI 설계 확인하기
- 4) UI 구현하기
- 5) 작업 결과 보고서 작성



5. 과제 수행 결과 발표(시연) 및 평가

- 1) 과제 수행 완료 결과 공유
- 2) 작업과정 상호 발표(시연 포함)
- 3) 교사의 평가 및 피드백 (정상 시스템 판단 기준 및 고장진단 오류 등)
- 4) 학습자 스스로 평가 결과 성찰

PBT 과제 및 수업계획서

훈 련 과 정	WEB3(웹3)전자지갑 폴스택(JAVA,React) 개발자		
훈 련 직 종	응용SW엔지니어링	훈 련 기 간	2024-07-25 ~ 2025-02-10
교 과 목	HTML & CSS	훈 련 교 사	이 광 호
능 력 단 위	화면설계 / 화면구현		
수 업 목 표	<div>1. 응용소프트웨어 개발을 위한 UI 표준 및 지침에 의거하여, 개발하고자 하는 응용소프트웨어에 적용될 UI 요구사항을 확인할 수 있다.</div> <div>2. UI 요구사항과 UI 표준 및 지침에 따라, 화면과 품의 흐름을 설계하고, 제약사항을 화면과 품 흐름 설계에 반영할 수 있다.</div> <div>3. UI 요구사항과 UI 표준 및 지침에 따라, 사용자의 편의성을 고려한 메뉴 구조를 설계할 수 있다.</div> <div>4. 설계된 화면과 품의 흐름을 확인하고, 제약사항과 화면의 품 흐름을 구현에 반영하도록 설계를 확인할 수 있다.</div> <div>5. UI 요구사항과 UI 표준 지침에 따라 설계된 메뉴 구조를 해석할 수 있다.</div> <div>6. 소프트웨어 아키텍처 세부 구현 지침과 UI 표준 및 지침을 반영하여, 확인된 UI 설계를 구현할 수 있다.</div> <div>7. 확인된 화면과 품 흐름 설계에 따라, 사용자 접근성을 고려한 화면과 품의 흐름 제어를 구현할 수 있다.</div> <div>8. 확인된 화면과 품 흐름 설계에 따라, 감성공학 기법을 고려하여 사용자가 접하는 화면, 품, 메뉴 흐름을 구현할 수 있다.</div>		
과 제 명	화면 UI 구현하기		
과 제 유 형	<input checked="" type="checkbox"/> 단독 작업 <input type="checkbox"/> 팀 내 단독 작업 <input type="checkbox"/> 팀(협동작업)		
수 행 기 간	2024-08-13 ~ 2024-08-14	소 요 시 간	8시간
평 가 방 법	평가자 체크 리스트	평 가 일	과제 수행 종료일

1. 과제 유형 및 팀 형태	과제의 유형	NCS 과정	<input checked="" type="checkbox"/> 능력단위	<input type="checkbox"/> 부분능력단위	<input type="checkbox"/> 통합능력단위
		비NCS 과정	<input type="checkbox"/> 개별품(부품)	<input type="checkbox"/> 조립(조합)품	<input type="checkbox"/> 완성품
			<input type="checkbox"/> 1차 과제	<input type="checkbox"/> 2차 과제	<input type="checkbox"/> 3차 과제
			<input type="checkbox"/> 기본과제	<input type="checkbox"/> 중간과제	<input type="checkbox"/> 최종과제
	과제 완성 절차	<div>1. UI 요구사항 확인하기</div> <div>2. UI 설계하기</div> <div>3. UI 설계 확인하기</div> <div>4. UI 구현하기</div> <div>5. 작업 결과 보고서 작성</div>			
학습조직 (팀) 유형		단독작업	<input checked="" type="checkbox"/> 개별 단독작업	팀(협동) 작업	<input type="checkbox"/> (2~3)인 1팀
			<input type="checkbox"/> 팀 내 단독작업		

학습조직 구성방법		<input type="checkbox"/> 수준별 편성 <input type="checkbox"/> 평준화 지향 혼합 편성				<input type="checkbox"/> 연령별 편성 <input type="checkbox"/> 친소관계 기반 편성	
2. 평가 기준	수준	5	4	3	2	1	
	환산점수	100	75	50	25	0	
	수준 점수를 100점 만점으로 환산한 후 각 채점 항목의 비율을 곱한 값을 합산한다. 예) 1번이 30%, 2번이 30%, 3번이 40% 비율이고 훈련생의 점수가 각각 3, 4, 5수준인 경우 : $50 \times 0.3 + 75 \times 0.3 + 100 \times 0.4 = 15 + 22.5 + 40 = 77.5$ 직무수행능력과 직업기초능력을 각각 평가하여 7:3 비율로 환산하여 합산한다.						
3. 수업 목표	과제수행을 통해 달성하고자 하는 역량						
	직무수행능력 (능력단위 / 능력단위요소)		목표 수준	직업기초능력		목표 수준	
	I -UI 요구사항 확인하기		4	I -정보능력		4	
	II -UI 설계하기		4	II -자원관리능력		5	
	III -UI 설계 확인하기		4	III -문제해결능력		4	
	IV -UI 구현하기		4	IV -대인관계능력		5	
				V -의사소통능력		4	
	관찰특성 윤곽도						
	직무수행능력			직업기초능력			
							
4. 학습 촉진 방안	프로젝트 수행절차	교사의 학습촉진 활동		학습자 활동		참고	
	과제설정	서면으로 과제제시(시나리오 기반) 과제 설명		시나리오를 통한 과제(작업)지시서를 참조하여 과제의 요구사항 파악		시나리오를 통한 과제(작업)지시서 참조	
	정보수집 및 계획수립	작업을 위한 정보수집 및 계획수립 관련 학습활동 안내 과제의 작업 결과물 샘플 제시		과제 수행을 위한 팀 구성 학습활동 안내, 지시문에 따라 요구사항을 해결하기 위한 작업 계획 수립		작업 결과물 샘플	

	과제수행	직업 기초 능력 숙련도 관찰 직무 수행 능력 숙련도 관찰	UI 요구사항 확인하기 UI 설계하기 UI 설계 확인하기 UI 구현하기 작업 결과 보고서 작성	
	발표, 평가	발표 진행 및 피드백, 평가	과제 수행 결과 보고	
5. 준비 사항	학습 자료 (도서명, 주제, 해당면수 등)	담당 학습 자료	훈련교사 준비	학습자 준비
		과제 지시서	스토리텔링 과제지시서	
		활용 교보재/장비내역 (부품명세서, 활용 장비 명세서 등)	학습안내서, 학습모듈 컴퓨터, 문서 작성 프로그램, 빔 프로젝터 코드 작성 도구(Visual Studio Code)	코드 작성 도구(Visual Studio Code)
		과제 완료 구현 내용	작업 결과물 샘플	과제 수행 보고서 작성
		배부자료	교재: 능력단위 학습모듈 교재 보조교재: HTML, CSS 수업 자료 활용자료 : HTML, CSS 레퍼런스	
		기타 학습촉진 자료	참고 사이트 : HTML, CSS 레퍼런스 동영상 : 수업 내용 녹화 영상(Youtube를 통해 배포) 녹음 및 슬라이드 : 해당 없음	
	평가 자료	평가도구(표)개발	과제 수행 전 진단 평가 <input type="checkbox"/> 과제 수행 중 형성 평가 <input type="checkbox"/> 과제 종료 결과 평가 <input checked="" type="checkbox"/>	
		과제 수행 전 진단평가	과제 수행 전에 특별한 진단 평가는 필요하지 않으나 이전 능력단위에 대한 복습 실시	ex) 사전 자기진단
		과제 수행 중 형성평가	해당 없음	해당 없음
		발표자료		과제 수행 결과 보고서
		과제 종료 결과 평가	산출물로서 제작된 과제 수행 결과 보고서	

과제(작업) 지시서

훈 련 과 정	WEB3(웹3)전자지갑 풀스택(JAVA,React) 개발자		
훈 련 직 종	응용SW엔지니어링	훈 련 기 간	2024-07-25 ~ 2025-02-10
교 과 목	HTML & CSS	훈 련 교 사	이 광 호
능 력 단 위	화면설계 / 화면구현		
수 업 목 표	<div>1. 응용소프트웨어 개발을 위한 UI 표준 및 지침에 의거하여, 개발하고자 하는 응용소프트웨어에 적용될 UI 요구사항을 확인할 수 있다.</div> <div>2. UI 요구사항과 UI 표준 및 지침에 따라, 화면과 품의 흐름을 설계하고, 제약사항을 화면과 품 흐름 설계에 반영할 수 있다.</div> <div>3. UI 요구사항과 UI 표준 및 지침에 따라, 사용자의 편의성을 고려한 메뉴 구조를 설계할 수 있다.</div> <div>4. 설계된 화면과 품의 흐름을 확인하고, 제약사항과 화면의 품 흐름을 구현에 반영하도록 설계를 확인할 수 있다.</div> <div>5. UI 요구사항과 UI 표준 지침에 따라 설계된 메뉴 구조를 해석할 수 있다.</div> <div>6. 소프트웨어 아키텍처 세부 구현 지침과 UI 표준 및 지침을 반영하여, 확인된 UI 설계를 구현할 수 있다.</div> <div>7. 확인된 화면과 품 흐름 설계에 따라, 사용자 접근성을 고려한 화면과 품의 흐름 제어를 구현할 수 있다.</div> <div>8. 확인된 화면과 품 흐름 설계에 따라, 감성공학 기법을 고려하여 사용자가 접하는 화면 품, 메뉴 흐름을 구현할 수 있다.</div>		
과 제 명	화면 UI 구현하기		
과 제 유 형	<input checked="" type="checkbox"/> 단독 작업	<input type="checkbox"/> 팀 내 단독 작업	<input type="checkbox"/> 팀(협동작업)
수 행 기 간	2024-08-13 ~ 2024-08-14	소 요 시 간	8시간
평 가 방 법	평가자 체크 리스트	평 가 일	과제 수행 종료일

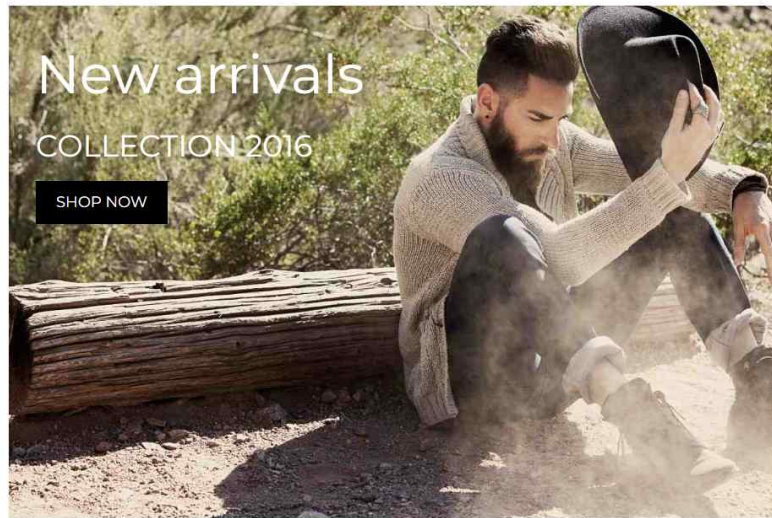
과제 수행 배경
<p>전자지갑은 한 플랫폼을 통하여 사용자가 직접 자금을 관리할 수 있는 선불 금융 솔루션으로 전자상거래 쇼핑, 온라인 상품 및 서비스 결제, 오프라인 매장에서의 비대면 결제 등에 사용될 수 있다.</p> <p>전자지갑을 탑재할 수 있는 웹 서비스로는 온라인 쇼핑몰이 대표적이라 할 수 있으며 전자지갑 서비스의 제공을 위해서는 온라인 쇼핑몰이 먼저 구축되어 있어야 한다.</p> <p>아래는 W3CSchool에서 제공하는 온라인 쇼핑몰의 UI 템플릿이다. 이 페이지의 UI를 분석하여 자신만의 소스코드로 재해석하여 동일한 UI를 구현하시오.</p> <p>https://www.w3schools.com/w3css/tryw3css_templates_clothing_store.htm</p> <p>단, 모바일 디바이스에서의 접속 없이 PC로만 접속하는 것으로 가정한다.</p>

LOGO

Jeans



- Shirts
- Dresses
- Jeans ▾
- Jackets
- Gymwear
- Blazers
- Shoes
- Contact
- Newsletter
- Subscribe



8 items



Ripped Skinny Jeans
\$24.99



Mega Ripped Jeans
\$19.99



Washed Skinny Jeans
\$20.50



Vintage Skinny Jeans
\$14.99



Mega Ripped Jeans
\$19.99



Washed Skinny Jeans
\$20.50



Vintage Skinny Jeans
\$14.99



Ripped Skinny Jeans
\$24.99

Subscribe

To get special offers and VIP treatment:

Subscribe

Contact

Questions? Go ahead.

Name

Email

Subject

Message

Send

About

- [About us](#)
- [We're hiring](#)
- [Support](#)
- [Find store](#)
- [Shipment](#)
- [Payment](#)
- [Gift card](#)
- [Return](#)
- [Help](#)

Store

- [Company Name](#)
- [0044123123](#)
- [ex@mail.com](#)

We accept

- [Amex](#)
- [Credit Card](#)

[f](#) [@](#) [P](#) [t](#) [in](#)

수행 과제(작업) 지시 명세	
1. 학습조직(팀) 구성 :	개인작업
2. 과제 결과물 규격 :	PowerPoint 로 작성된 파일을 PDF 로 변환
3. 과제 결과물 형식 :	발표가 가능한 프리젠테이션 파일 형태
4. 과제 수행 활용 도구 :	Visual Studio Code, HTML, CSS
5. 과제 제출 방법	작업 결과 보고서
6. 과제 발표 자료	작업 결과 보고서

직무수행능력 평가기준			
번호	평가항목 (수행준거)	평가항목 (채점기준)	비율
1	Ⅰ-UI 요구사항 확인하기	페이지 레이아웃을 분석할 수 있다.	10
2		레이아웃 영역별로 구현해야 하는 요구사항(기능)을 정의할 수 있다.	15
3	Ⅱ-UI 설계하기	구현하고자 하는 HTML의 DOM 구조를 설계할 수 있다	15
4	Ⅲ-UI 설계 확인하기	설계된 내용과 구현 결과에 차이가 없는지 확인할 수 있다.	10
5	Ⅳ-UI 구현하기	레이아웃 영역에 맞는 간결한 코드로 화면을 구현할 수 있다.	30
6		설계에 누락된 부분 없이 모든 영역을 구현할 수 있다.	20
합계			100

직업기초능력 평가기준			
번호	평가항목 (수행준거)	평가항목 (채점기준)	비율
1	Ⅰ - 정보능력	과제를 수행하는데 필요한 컴퓨터 기초 활용 능력	5
2		과제를 해결하는데 필요한 문서 작성 능력	5
3		과제를 해결하는데 필요한 기초 코딩 능력	10
4	Ⅱ - 자원관리능력	정해진 시간 안에 과제를 수행하는 것이 가능함	15
5	Ⅲ - 문제해결능력	주어진 과제를 해결하기 위한 과정을 무리 없이 도출할 수 있음	20
6		과제를 해결하는 과정에서 발견된 문제점을 자료를 검토하여 해결할 수 있음	20
7	Ⅳ - 대인관계능력	동료와의 협업을 통해 문제를 해결할 수 있다.	5
8	Ⅴ - 의사소통능력	과제 지시서 내용에 대한 이해력	10
9		자신이 수행한 과제에 대한 발표 능력	10
합계			100

과제 평가 결과 (예시)

훈 련 과 정	WEB3(웹3)전자지갑 풀스택(JAVA,React) 개발자		
훈 련 직 종	응용SW엔지니어링	훈 련 기 간	2024-07-25 ~ 2025-02-10
교 과 목	HTML & CSS	훈 련 교 사	이 광 호
능 력 단 위	화면설계 / 화면구현		
수 업 목 표	<div>1. 응용소프트웨어 개발을 위한 UI 표준 및 지침에 의거하여, 개발하고자 하는 응용소프트웨어에 적용될 UI 요구사항을 확인할 수 있다.</div> <div>2. UI 요구사항과 UI 표준 및 지침에 따라, 화면과 품의 흐름을 설계하고, 제약사항을 화면과 품 흐름 설계에 반영할 수 있다.</div> <div>3. UI 요구사항과 UI 표준 및 지침에 따라, 사용자의 편의성을 고려한 메뉴 구조를 설계할 수 있다.</div> <div>4. 설계된 화면과 품의 흐름을 확인하고, 제약사항과 화면의 품 흐름을 구현에 반영하도록 설계를 확인할 수 있다.</div> <div>5. UI 요구사항과 UI 표준 지침에 따라 설계된 메뉴 구조를 해석할 수 있다.</div> <div>6. 소프트웨어 아키텍처 세부 구현 지침과 UI 표준 및 지침을 반영하여, 확인된 UI 설계를 구현할 수 있다.</div> <div>7. 확인된 화면과 품 흐름 설계에 따라, 사용자 접근성을 고려한 화면과 품의 흐름 제어를 구현할 수 있다.</div> <div>8. 확인된 화면과 품 흐름 설계에 따라, 감성공학 기법을 고려하여 사용자가 접하는 화면, 품, 메뉴 흐름을 구현할 수 있다.</div>		
과 제 명	화면 UI 구현하기		
과 제 유 형	<input checked="" type="checkbox"/> 단독 작업 <input type="checkbox"/> 팀 내 단독 작업 <input type="checkbox"/> 팀(협동작업)		
수 행 기 간	2024-08-13 ~ 2024-08-14		
평 가 방 법	평가자 체크 리스트	평 가 일	과제 수행 종료일
평 가 방 법	평가자 체크 리스트	평 가 일	과제 수행 종료일

직무수행능력 평가기준					
번호	평가항목 (수행준거)	평가항목 (채점기준)	비율	평가 수준	환산 점수
1	I -UI 요구사항 확인하기	페이지 레이아웃을 분석할 수 있다.	10		
2		레이아웃 영역별로 구현해야 하는 요구사항(기능)을 정의할 수 있다.	15		
3	II-UI 설계하기	구현하고자 하는 HTML의 DOM 구조를 설계할 수 있다	15		
4	III-UI 설계 확인하기	설계된 내용과 구현 결과에 차이가 없는지 확인할 수 있다.	10		
5	IV-UI 구현하기	레이아웃 영역에 맞는 간결한 코드로 화면을 구현할 수 있다.	30		

직무수행능력 평가기준					
6		설계에 누락된 부분 없이 모든 영역을 구현할 수 있다.	20		
총계			30		

직업기초능력 평가기준					
번호	평가항목 (수행준거)	평가항목 (채점기준)	비율	평가 수준	환산 점수
1	Ⅰ - 정보능력	과제를 수행하는데 필요한 컴퓨터 기초 활용 능력	5		
2		과제를 해결하는데 필요한 문서 작성 능력	5		
3		과제를 해결하는데 필요한 기초 코딩 능력	10		
4	Ⅱ - 자원관리능력	정해진 시간 안에 과제를 수행하는 것이 가능함	15		
5	Ⅲ - 문제해결능력	주어진 과제를 해결하기 위한 과정을 무리 없이 도출할 수 있음	20		
6		과제를 해결하는 과정에서 발견된 문제점을 자료를 검토하여 해결할 수 있음	20		
7	Ⅳ - 대인관계능력	동료와의 협업을 통해 문제를 해결할 수 있다.	5		
8	Ⅴ - 의사소통능력	과제 지시서 내용에 대한 이해력	10		
9		자신이 수행한 과제에 대한 발표 능력	10		
총계			100		

직무수행능력 윤곽도

직업기초능력 윤곽도

과제물 최종 평가 의견