

2024년 경상북도 전국기능경기대회 채점기준

1. 채점상의 유의사항	직 종 명	웹디자인 및 개발
<ul style="list-style-type: none"> ○ 과제 별로, USB 저장장치를 이용한 수거 방식을 통해 제출된 작품을 선수컴퓨터가 아닌 동일한 사양의 심사위원 컴퓨터에서 채점하는 것을 원칙으로 한다. ○ 각 과제별 작품 수거가 완료되면 채점할 수 있다. ○ 심사장은 심사위원들로 구성된 심사조를 편성하여 주관적/객관적 평가항목과 평가점수가 골고루 편성하여 평가할 수 있도록 한다. ○ 주관적 항목의 채점은 패점번호표를 사용한 4등급제 방식으로, 객관적 항목의 채점은 심사조별 합의채점 방식으로 한다. ○ 채점은 과제 출제(수정)위원이 정한 채점기준에 의하며, 채점기준은 경기집행 및 심사채점에 지장이 없는 범위 내에서 심사장을 포함한 심사위원 전원의 합의로 채점 실시 전에 공개할 수 있다. ○ 과제에서 지정한 웹브라우저를 사용하여 지정된 주소를 열어 채점한다. (단, 지정된 주소에서 확인이 불가능하거나, 링크에러 및 기타에러 등으로 페이지를 열 수 없을 경우 작업 완성 여부와 관계없이 관련 항목은 0점 처리한다. ○ 심사위원 전원 합의에 의해 실격 처리된 작품은 채점에서 제외한다. ○ 기타 채점 관련 사항은 기능경기대회관리규칙에서 정한 바에 의한다. 		

2. 채점기준표

1) 주요항목별 배점			직 종 명		웹디자인 및 개발			
과제 번호	일련 번호	주요항목	배점	채점방법		채점시기		비고
				독립	합의	경기 진행중	경기 종료후	
A과제		주관적배점	20	○			○	
		객관적배점	20		○		○	
B과제		주관적배점	5	○			○	
		객관적배점	23		○		○	
C과제		주관적배점	5	○			○	
		객관적배점	25		○		○	
팀 프로젝트			2					
합 계			100					

3) A 모듈 채점방법 및 기준 (경기 종료 후 채점)

과제 번호	일련 번호	주요 항목	채점항목	배점										
A 모듈	1	주 관 적	심볼로고는 사이트 특성에 맞고 선수가 퍼블리싱한 사이트와 조화로운 디자인인가?	2.0										
			<table><tr><th>점수</th><th>상세 채점 기준</th></tr><tr><td>1</td><td>심볼로고는 'Gyeongbuk Festa' 텍스트가 포함되어 있지 않다.</td></tr><tr><td>2</td><td>심볼로고는 존재하나 사이트와 조화롭게 디자인되어 있지 않다.</td></tr><tr><td>3</td><td>심볼로고가 사이트의 특성에 맞게 제작되었다.</td></tr><tr><td>4</td><td>심볼로고가 사이트의 특성과 주제에 맞게 창의적으로 제작되었다.</td></tr></table>		점수	상세 채점 기준	1	심볼로고는 'Gyeongbuk Festa' 텍스트가 포함되어 있지 않다.	2	심볼로고는 존재하나 사이트와 조화롭게 디자인되어 있지 않다.	3	심볼로고가 사이트의 특성에 맞게 제작되었다.	4	심볼로고가 사이트의 특성과 주제에 맞게 창의적으로 제작되었다.
			점수		상세 채점 기준									
			1		심볼로고는 'Gyeongbuk Festa' 텍스트가 포함되어 있지 않다.									
			2		심볼로고는 존재하나 사이트와 조화롭게 디자인되어 있지 않다.									
	3		심볼로고가 사이트의 특성에 맞게 제작되었다.											
	4		심볼로고가 사이트의 특성과 주제에 맞게 창의적으로 제작되었다.											
	2		사이트의 전체적인 색감은 컨셉에 맞고 호소력 있게 사용되어 조화롭게 디자인되었는가?	2.0										
	<table><tr><th>점수</th><th>상세 채점 기준</th></tr><tr><td>1</td><td>사이트의 전체적인 색감이 컨셉에 맞지 않게 디자인되어 있다.</td></tr><tr><td>2</td><td>사이트의 컨셉에는 맞으나 색감이 조화롭지 않다.</td></tr><tr><td>3</td><td>사이트의 전체적인 색감이 컨셉에 맞게 디자인되어 있다.</td></tr><tr><td>4</td><td>사이트의 색감이 컨셉에 맞고 전체 페이지와 일관성을 유지하고 조화롭게 디자인되어 있다.</td></tr></table>		점수		상세 채점 기준	1	사이트의 전체적인 색감이 컨셉에 맞지 않게 디자인되어 있다.	2	사이트의 컨셉에는 맞으나 색감이 조화롭지 않다.	3	사이트의 전체적인 색감이 컨셉에 맞게 디자인되어 있다.	4	사이트의 색감이 컨셉에 맞고 전체 페이지와 일관성을 유지하고 조화롭게 디자인되어 있다.	
	점수		상세 채점 기준											
	1		사이트의 전체적인 색감이 컨셉에 맞지 않게 디자인되어 있다.											
	2		사이트의 컨셉에는 맞으나 색감이 조화롭지 않다.											
	3		사이트의 전체적인 색감이 컨셉에 맞게 디자인되어 있다.											
	4		사이트의 색감이 컨셉에 맞고 전체 페이지와 일관성을 유지하고 조화롭게 디자인되어 있다.											
	3		서브 페이지 (소개 페이지) 의 디자인 시안은 메인 페이지와 디자인 특성을 유지하며 조화롭게 어우러지고 사용자 편의성을 고려하여 설계되었는가?	2.0										
	<table><tr><th>점수</th><th>상세 채점 기준</th></tr><tr><td>1</td><td>서브 페이지가 보이고자 하는 영역을 모두 표시하지 못하였다.</td></tr><tr><td>2</td><td>서브 페이지가 메인 페이지와의 디자인 특성을 유지하지 못했다.</td></tr><tr><td>3</td><td>서브 페이지가 메인 페이지와 일관성 있고 각 영역에 맞는 디자인을 하였다.</td></tr><tr><td>4</td><td>서브 페이지의 모든 영역에 맞는 디자인을 하였고 메인 페이지와의 일관성을 유지하며 사용자 편의성을 고려하여 디자인하였다.</td></tr></table>		점수		상세 채점 기준	1	서브 페이지가 보이고자 하는 영역을 모두 표시하지 못하였다.	2	서브 페이지가 메인 페이지와의 디자인 특성을 유지하지 못했다.	3	서브 페이지가 메인 페이지와 일관성 있고 각 영역에 맞는 디자인을 하였다.	4	서브 페이지의 모든 영역에 맞는 디자인을 하였고 메인 페이지와의 일관성을 유지하며 사용자 편의성을 고려하여 디자인하였다.	
점수	상세 채점 기준													
1	서브 페이지가 보이고자 하는 영역을 모두 표시하지 못하였다.													
2	서브 페이지가 메인 페이지와의 디자인 특성을 유지하지 못했다.													
3	서브 페이지가 메인 페이지와 일관성 있고 각 영역에 맞는 디자인을 하였다.													
4	서브 페이지의 모든 영역에 맞는 디자인을 하였고 메인 페이지와의 일관성을 유지하며 사용자 편의성을 고려하여 디자인하였다.													
4	비주얼 영역의 디자인이 사용자의 시선을 끌 수 있도록 디자인되어 동작되는가?	2.0												
<table><tr><th>점수</th><th>상세 채점 기준</th></tr><tr><td>1</td><td>이미지 전환 효과가 작동하지 않는다.</td></tr><tr><td>2</td><td>비주얼 디자인이 어색하고 전환 효과가 작동한다.</td></tr><tr><td>3</td><td>전환 효과는 작동하고 비주얼 디자인이 텍스트와 조화롭지가 않다.</td></tr><tr><td>4</td><td>비주얼 이미지와 텍스트가 조화롭게 디자인되었고 전환효과가 작동한다.</td></tr></table>	점수		상세 채점 기준	1	이미지 전환 효과가 작동하지 않는다.	2	비주얼 디자인이 어색하고 전환 효과가 작동한다.	3	전환 효과는 작동하고 비주얼 디자인이 텍스트와 조화롭지가 않다.	4	비주얼 이미지와 텍스트가 조화롭게 디자인되었고 전환효과가 작동한다.			
점수	상세 채점 기준													
1	이미지 전환 효과가 작동하지 않는다.													
2	비주얼 디자인이 어색하고 전환 효과가 작동한다.													
3	전환 효과는 작동하고 비주얼 디자인이 텍스트와 조화롭지가 않다.													
4	비주얼 이미지와 텍스트가 조화롭게 디자인되었고 전환효과가 작동한다.													

과제 번호	일련 번호	주요 항목	채점항목	배점										
A 모듈	5	주 관 적	페스타 소개 영역이 사용자의 이해를 도울 수 있도록 디자인 되었는가?	2.0										
			<table><tr><th>점 수</th><th>상세 채점 기준</th></tr><tr><td>1</td><td>주제에 맞지 않는 이미지를 사용하였다.</td></tr><tr><td>2</td><td>이미지와 텍스트가 조화롭게 디자인 되어 있지 않다.</td></tr><tr><td>3</td><td>가독성을 고려해 행간과 자간을 조정하여 디자인되었다.</td></tr><tr><td>4</td><td>가독성을 고려해 자간과 행간을 적절하게 조절하고 사용자의 편의를 도울 수 있도록 디자인하였다.</td></tr></table>		점 수	상세 채점 기준	1	주제에 맞지 않는 이미지를 사용하였다.	2	이미지와 텍스트가 조화롭게 디자인 되어 있지 않다.	3	가독성을 고려해 행간과 자간을 조정하여 디자인되었다.	4	가독성을 고려해 자간과 행간을 적절하게 조절하고 사용자의 편의를 도울 수 있도록 디자인하였다.
			점 수		상세 채점 기준									
			1		주제에 맞지 않는 이미지를 사용하였다.									
			2		이미지와 텍스트가 조화롭게 디자인 되어 있지 않다.									
	3		가독성을 고려해 행간과 자간을 조정하여 디자인되었다.											
	4		가독성을 고려해 자간과 행간을 적절하게 조절하고 사용자의 편의를 도울 수 있도록 디자인하였다.											
	홍보 영역이 목적에 맞게 제작되었는가?		2.0											
	<table><tr><th>점 수</th><th>상세 채점 기준</th></tr><tr><td>1</td><td>홍보 영역이 디자인되지 않았다.</td></tr><tr><td>2</td><td>홍보 영역을 디자인 하였다.</td></tr><tr><td>3</td><td>홍보 영역을 적절하게 디자인 하였다.</td></tr><tr><td>4</td><td>홍보 영역을 한눈에 보기 쉽게 디자인하였고 전체 페이지와 어울리게 디자인 하였다.</td></tr></table>			점 수	상세 채점 기준	1	홍보 영역이 디자인되지 않았다.	2	홍보 영역을 디자인 하였다.	3	홍보 영역을 적절하게 디자인 하였다.	4	홍보 영역을 한눈에 보기 쉽게 디자인하였고 전체 페이지와 어울리게 디자인 하였다.	
	점 수			상세 채점 기준										
	1			홍보 영역이 디자인되지 않았다.										
	2			홍보 영역을 디자인 하였다.										
	3		홍보 영역을 적절하게 디자인 하였다.											
	4		홍보 영역을 한눈에 보기 쉽게 디자인하였고 전체 페이지와 어울리게 디자인 하였다.											
	특별 축제 소개 사용자의 이해를 도울 수 있고 페이지 전체와 조화롭게 디자인 되었는가?		2.0											
	<table><tr><th>점 수</th><th>상세 채점 기준</th></tr><tr><td>1</td><td>전체 페이지와 어울리지 않는 디자인 하였다.</td></tr><tr><td>2</td><td>사용자의 편의성을 고려하지 않은 채 디자인 하였다.</td></tr><tr><td>3</td><td>사용자의 이해를 도울 수 있도록 디자인되었다.</td></tr><tr><td>4</td><td>전체 페이지와 조화를 이루고 사용자의 편의성을 고려하여 디자인되었다.</td></tr></table>			점 수	상세 채점 기준	1	전체 페이지와 어울리지 않는 디자인 하였다.	2	사용자의 편의성을 고려하지 않은 채 디자인 하였다.	3	사용자의 이해를 도울 수 있도록 디자인되었다.	4	전체 페이지와 조화를 이루고 사용자의 편의성을 고려하여 디자인되었다.	
점 수	상세 채점 기준													
1	전체 페이지와 어울리지 않는 디자인 하였다.													
2	사용자의 편의성을 고려하지 않은 채 디자인 하였다.													
3	사용자의 이해를 도울 수 있도록 디자인되었다.													
4	전체 페이지와 조화를 이루고 사용자의 편의성을 고려하여 디자인되었다.													
8	운영도시 영역이 목적에 맞게 제작되었는가?	2.0												
	<table><tr><th>점 수</th><th>상세 채점 기준</th></tr><tr><td>1</td><td>운영도시 영역이 디자인되지 않았다.</td></tr><tr><td>2</td><td>운영도시 영역을 디자인 하였다.</td></tr><tr><td>3</td><td>운영도시 영역은 시선을 디자인은 시선을 끌지만 창의적이지가 않다.</td></tr><tr><td>4</td><td>운영도시 영역은 사용자에게 시선을 끌고 창의적이다.</td></tr></table>		점 수	상세 채점 기준	1	운영도시 영역이 디자인되지 않았다.	2	운영도시 영역을 디자인 하였다.	3	운영도시 영역은 시선을 디자인은 시선을 끌지만 창의적이지가 않다.	4	운영도시 영역은 사용자에게 시선을 끌고 창의적이다.		
	점 수		상세 채점 기준											
	1		운영도시 영역이 디자인되지 않았다.											
	2		운영도시 영역을 디자인 하였다.											
3	운영도시 영역은 시선을 디자인은 시선을 끌지만 창의적이지가 않다.													
4	운영도시 영역은 사용자에게 시선을 끌고 창의적이다.													

과제 번호	일련 번호	주요 항목	채점항목	배점										
A 모듈	9	주 관 적	파트너 영역 정보전달 목적에 맞게 제작되었는가? <table><tr><th>점 수</th><th>상세 채점 기준</th></tr><tr><td>1</td><td>파트너 영역이 디자인되지 않았다.</td></tr><tr><td>2</td><td>파트너 영역이 디자인이 되었지만 어색하게 구현되었다.</td></tr><tr><td>3</td><td>파트너 영역은 적절한 디자인과 애니메이션이 사용되었다.</td></tr><tr><td>4</td><td>파트너 영역은 자연스럽게 창의적인 애니메이션이 사용되었다.</td></tr></table>	점 수	상세 채점 기준	1	파트너 영역이 디자인되지 않았다.	2	파트너 영역이 디자인이 되었지만 어색하게 구현되었다.	3	파트너 영역은 적절한 디자인과 애니메이션이 사용되었다.	4	파트너 영역은 자연스럽게 창의적인 애니메이션이 사용되었다.	2.0
	점 수		상세 채점 기준											
	1	파트너 영역이 디자인되지 않았다.												
	2	파트너 영역이 디자인이 되었지만 어색하게 구현되었다.												
3	파트너 영역은 적절한 디자인과 애니메이션이 사용되었다.													
4	파트너 영역은 자연스럽게 창의적인 애니메이션이 사용되었다.													
10	로딩 애니메이션이 지루하지 않게 디자인 되었는가? <table><tr><th>점 수</th><th>상세 채점 기준</th></tr><tr><td>1</td><td>로딩 애니메이션은 디자인되지 않았다.</td></tr><tr><td>2</td><td>로딩 애니메이션은 디자인이 되었지만 지루하다.</td></tr><tr><td>3</td><td>로딩 애니메이션은 디자인이 되어있고 지루하지 않다.</td></tr><tr><td>4</td><td>로딩 애니메이션은 창의적이고 심볼로그와 조화롭게 사용이 되었다.</td></tr></table>	점 수	상세 채점 기준	1	로딩 애니메이션은 디자인되지 않았다.	2	로딩 애니메이션은 디자인이 되었지만 지루하다.	3	로딩 애니메이션은 디자인이 되어있고 지루하지 않다.	4	로딩 애니메이션은 창의적이고 심볼로그와 조화롭게 사용이 되었다.	2.0		
점 수	상세 채점 기준													
1	로딩 애니메이션은 디자인되지 않았다.													
2	로딩 애니메이션은 디자인이 되었지만 지루하다.													
3	로딩 애니메이션은 디자인이 되어있고 지루하지 않다.													
4	로딩 애니메이션은 창의적이고 심볼로그와 조화롭게 사용이 되었다.													
11	객 관 적	[공통사항+페이지 구성] (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none">모든 <a> 태그에는 임시 링크(#)를 지정해야 하고, 모든 태그에는 alt 과 title 속성을 사용해야 한다. 선수가 제작한 모든 HTML5, CSS3 파일은 한글 주석 5개 이상 작성을 해야 한다.모든 페이지에는 헤더 영역과 푸터 영역이 포함된다.메인 페이지는 비주얼 영역, 축제 소개 영역, 홍보 영역, 특별 축제 영역, 운영 도시 영역, 파트너 영역이 포함된다.소개 서브 페이지는 더 알아보기 영역과 특별 축제 코스 영역이 포함된다.축제 프로그램 페이지는 축제 목록 영역이 포함된다.	2.5											
12		[공통 영역-헤더 영역] (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none">헤더 영역에는 로고 이미지와 내비게이션, 로그인 버튼 또는 링크가 보이고 로고 이미지를 클릭하면 메인 페이지로 이동된다.헤더 영역에 최소 1개 이상의 애니메이션 효과가 존재한다. [공통 영역-푸터 영역] (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none">푸터 영역에는 로고, 소셜 미디어 또는 기업 아이콘, 카피라이트가 존재하고 'A_Module'폴더에 있는 'txt/footer.txt' 파일의 내용을 활용하여 제작했다. [공통 영역-로딩 애니메이션] (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none">웹사이트에 접속할 때 또는 새로고침할 때 브라우저 화면 중앙에 로딩 애니메이션이 3초 ~ 5초 동안 보여진다.선수가 제작한 로고를 활용하여 제작하였다.	2.5											

과제 번호	일련 번호	주요 항목	채점항목	배점
A 모듈	13	객 관 적	[메인 페이지] 비주얼 영역 <ul style="list-style-type: none"> 3개의 이미지가 약 3초에 한 번씩 바뀌고 전환 순서는 [1-2-3-1-2-3-1-2...]와 같은 순서를 유지하여 반복되어야 한다. (0.5점) 각각의 이미지마다 내용이 다른 메인 텍스트가 존재해야 하며, 메인 텍스트도 이미지와 함께 약 3초에 한 번씩 바뀌어야 한다. (0.5점) 	1.0
	14		[메인 페이지] 페스타 소개 영역 (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> 제공된 'A_Module'폴더에 있는 'festivals' 폴더 내의 이미지를 1개 이상을 사용하고 'txt/introduce.txt' 텍스트를 활용하여 디자인을 한다. 서브 페이지 "소개 페이지"에 연결되는 버튼 또는 링크를 제작했다. 이미지와 상호작용하는 애니메이션 효과가 존재한다. [메인 페이지] 홍보 영역 (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> 제공된 'A_Module'폴더에 있는 'festivals' 폴더 내의 이미지 3개 이상을 사용하고 'txt/promotion.txt'의 텍스트를 활용하여 제작했다. 최소 1개 이상의 애니메이션 효과가 존재해야 한다. 	2.5
	15		[메인 페이지] 특별 축제 소개 영역 <ul style="list-style-type: none"> 제공된 'A_Module'폴더에 있는 'special' 내의 모든 이미지와 'txt/special.txt' 텍스트를 활용해 제작한다. (0.5점) 영역 첫 화면에는 특별 축제들에 축제 이미지와 축제 이름이 존재한다. 축제 위에 마우스를 올리면 해당 축제에 대한 상세 정보가 애니메이션과 함께 밑에서 위로 나온다. (0.5점) 마우스가 첫 번째 축제 위에 올라간 상태에서 마우스를 두 번째 축제로 이동하면 첫 번째 축제에 상세 정보는 왼쪽에서 오른쪽으로 애니메이션과 함께 이동하고 두 번째 축제에 상세 정보가 나타난다. 마우스를 두 번째 축제에서 세 번째 축제로 이동하면 상세 정보는 왼쪽에서 오른쪽으로 애니메이션과 함께 이동하고 세 번째 축제에 상세 정보가 나타난다. 반대 방향은 애니메이션이 반대로 적용이 된다. (1점) 	2.0
	16		[메인 페이지] 운영 도시 영역 (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> 제공된 'A_Module'폴더에 있는 'txt/cities.txt'를 활용해 자유롭게 디자인과 제작을 한다. 'cities.txt'에 있는 모든 도시들을 사용자가 볼 수 있도록 텍스트 슬라이드 제작을 한다. 텍스트 슬라이드에 마우스를 올리면 슬라이드는 멈추고 마우스가 슬라이드에 벗어나면 슬라이드가 재개된다. 	1.0

과제 번호	일련 번호	주요 항목	채점항목	배점
A 모듈	17	객 관 적	[메인 페이지] 파트너 영역 (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> 파트너 영역은 제공된 'A_Module'폴더에 있는 'txt/partners.txt'를 사용해 제작한다. 파트너 영역은 탭 버튼(파트너, 스폰서, 후원)이 존재한다. 각각의 탭을 클릭하면 활성화 상태, 비활성화 상태를 판단할 수 있다. 각각의 탭을 클릭하면 해당하는 회사 로고가 나타난다. 회사 로고에 마우스를 올리면 해당 회사에 이름과 슬로건이 나타나고 마우스가 회사 로고에서 벗어나면 초기 상태로 돌아간다. 	2.0
	18		[소개 페이지] 더 알아보기 영역 (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> 제공된 'A_Module'폴더에 있는 'txt/about.txt' 활용하여 타임라인을 제작한다. 타임라인 초기 화면은 펼치기 버튼(자유롭게 디자인), 날짜, 이름, 정보(기본으로 안보임)로 구성 되어있다. 펼치기 버튼을 클릭하면 정보가 보이고. 다시 클릭하면 정보가 닫힌다. 이미 펼쳐져 있는 정보가 있는 상태에서 다른 펼치기 버튼을 클릭하면 클릭한 정보가 보이고 이미 펼쳐져 있는 정보는 닫힌다. 	2.0
	19		[소개 페이지] 추천 축제 코스 영역 (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> 제공된 'A_Module'폴더에 있는 'txt/course.txt'의 텍스트를 활용해 제작했고 추천 축제 코스 영역에는 코스 안내와 코스 경로가 있다 코스 경로는 제공된 'A_Module'폴더에 있는 'map.jpg'를 활용해 선수가 가상의 경로를 만들어 보여준다. 경로는 최소 5개의 턴이 있어야 한다. 코스 경로에는 선수가 직접 디자인한 버스 이미지가 있고 버스 이미지는 선수가 정한 경로를 따라 자연스럽게 움직인다. 버스 이미지는 가상 경로의 종점을 도달하면 처음부터 다시 움직인다. 	2.0
	20		[축제 프로그램 페이지] 축제 목록 영역 (각0.5점) <ul style="list-style-type: none"> 축제 목록 영역은 제공된 'A_Module'폴더에 있는 'festivals.json' 내용을 기반으로 사용하여 구현한다. 축제 목록 영역에는 필터 선택상자, 축제 리스트가 있고 축제 리스트의 축제요소들은 4 x n 으로 보여진다. 축제 리스트에 축제는 최소 축제의 이름, 이미지, 축제 진행 도시와 더보기 버튼으로 구성되어 있다. "festivals.json"에 제공된 축제들은 목록에 다 있어야 한다. 필터 선택상자의 옵션들은 제공된 'A_Module'폴더에 있는 'txt/cities.txt'내에 운영 도시들이 다 있어야 한다. 필터 선택상자를 클릭하면 옵션(도시)들이 보이고 옵션(도시)들에 마우스를 올리면 호버 효과와 함께 선택상자의 값이 바뀐다. 필터를 하고 싶은 옵션(도시)을 클릭을 하면 필터 선택상자의 값이 바뀌고, 옵션(도시)들은 사라지고 축제리스트는 필터가 된다. 예) 필터 선택상자의 "포항"을 선택하면 "포항 농구 축제" 와 "포항시 미술 축제"만 보여진다. 	2.5

4) B 모듈 채점방법 및 기준 (경기 종료 후 채점)

과제 번호	일련 번호	주요 항목	채점항목	배점										
B 모듈	1	주 관 적	축제 프로그램 페이지는 메인 페이지와 디자인 특성을 유지하며 조화롭게 어우러지고 사용자 편의성을 고려하여 설계되었는가? <table><tr><th>점수</th><th>상세 채점기준</th></tr><tr><td>1</td><td>메인페이지와 일관성이 없게 디자인되었다.</td></tr><tr><td>2</td><td>메인페이지와 일관성은 있으나, 편의성을 고려하지 않고 디자인되었다.</td></tr><tr><td>3</td><td>메인페이지와 일관성이 있고, 편의성을 고려하여 디자인되었다.</td></tr><tr><td>4</td><td>메인페이지와 일관성이 있고, 편의성을 고려하여 디자인되었으며, 정보전달이 직관적이다.</td></tr></table>	점수	상세 채점기준	1	메인페이지와 일관성이 없게 디자인되었다.	2	메인페이지와 일관성은 있으나, 편의성을 고려하지 않고 디자인되었다.	3	메인페이지와 일관성이 있고, 편의성을 고려하여 디자인되었다.	4	메인페이지와 일관성이 있고, 편의성을 고려하여 디자인되었으며, 정보전달이 직관적이다.	2.5
	점수		상세 채점기준											
	1	메인페이지와 일관성이 없게 디자인되었다.												
2	메인페이지와 일관성은 있으나, 편의성을 고려하지 않고 디자인되었다.													
3	메인페이지와 일관성이 있고, 편의성을 고려하여 디자인되었다.													
4	메인페이지와 일관성이 있고, 편의성을 고려하여 디자인되었으며, 정보전달이 직관적이다.													
2	인사이트 페이지는 사용자 편의성과 정보 전달의 목적으로 설계되었는가? <table><tr><th>점수</th><th>상세 채점기준</th></tr><tr><td>1</td><td>목적에 맞게 제작되어 있지 않다.</td></tr><tr><td>2</td><td>배치와 화면 디자인이 어색하게 제작되었다.</td></tr><tr><td>3</td><td>사용자의 경험을 바탕으로 편리하게 제작되었다.</td></tr><tr><td>4</td><td>사용자의 경험을 바탕으로 편리하게 제작되었으며, 심미성 있고 사용하기가 쉽게 제작되었다.</td></tr></table>	점수	상세 채점기준	1	목적에 맞게 제작되어 있지 않다.	2	배치와 화면 디자인이 어색하게 제작되었다.	3	사용자의 경험을 바탕으로 편리하게 제작되었다.	4	사용자의 경험을 바탕으로 편리하게 제작되었으며, 심미성 있고 사용하기가 쉽게 제작되었다.	2.5		
점수	상세 채점기준													
1	목적에 맞게 제작되어 있지 않다.													
2	배치와 화면 디자인이 어색하게 제작되었다.													
3	사용자의 경험을 바탕으로 편리하게 제작되었다.													
4	사용자의 경험을 바탕으로 편리하게 제작되었으며, 심미성 있고 사용하기가 쉽게 제작되었다.													
3	객 관 적	[인사이트 페이지] 공통사항 (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none">로즈 다이어그램은 제공된 'B_Module'폴더에 있는 'festivals.json'의 "city" 속성을 사용하여 구현되어있다. 도시별 축제 다이어그램 영역에는 도시목록과 다이어그램에 존재한다.다이어그램의 범위는 0부터 시작해서 최댓값까지 계산이 되고 단위는 1씩 늘어난다.다이어그램의 영역은 그라데이션 효과가 존재하고 그라데이션 효과는 영역의 끝까지 갈수록 서서히 진해져야 한다. 다이어그램 가운데 기준에서 영역의 끝 기준으로 계산이 되어야 한다.초기 화면에 축제목록은 중복 값이 제거된 모든 도시들이 보여지고 활성화가 되어있는 상태이다. 활성화/비활성화 클릭으로 토글할 수 있다.활성화가 되어있는 도시를 비활성화하면 다이어그램은 애니메이션과 함께 해당 영역은 사라지고 데이터에 최댓값이 변경되면 다이어그램에 범위도 업데이트가 된다.	2.5											

과제 번호	일련 번호	주요 항목	채점항목	배점
B 모듈	4	객 관 적	<p>[인사이트 페이지] 다이어그램 상호작용 및 애니메이션 (각 0.5점)</p> <ul style="list-style-type: none"> 보여지는 다이어그램의 영역에 마우스를 올리면 영역에 해당하는 도시의 이름과 축제 개수가 나타난다. 다이어그램에 활성화와 비활성화 애니메이션은 도시 영역에 위치에 따라 다른 애니메이션이 적용된다. 활성화 된 도시 중 다이어그램에 첫 번째 영역으로 있는 도시를 비활성화하면 오른쪽 영역은 움직이지 않고 왼쪽에서 오른쪽으로 접히면서 작아진다. 활성화 된 도시 중 다이어그램에 마지막 영역으로 있는 도시를 비활성화하면 왼쪽 영역은 가만히 있고 영역은 오른쪽에서 왼쪽으로 접히면서 작아진다. 도시 영역이 첫 번째 혹은 마지막이 아닐 경우에는 영역이 양쪽에서 접히면서 작아진다. 비활성화 된 도시 중 다이어그램에 첫 번째 영역으로 있는 도시를 활성화하면 영역의 오른쪽은 움직이지 않고 영역은 왼쪽에서 오른쪽으로 펼쳐지면서 커진다. 비활성화 된 도시 중 다이어그램에 마지막 영역으로 있는 도시를 활성화하면 왼쪽 영역은 가만히 있고 영역은 오른쪽에서 왼쪽으로 펼쳐지면서 커진다. 도시 영역이 첫 번째 혹은 마지막이 아닐 경우에는 영역이 양쪽에서 퍼지면서 커진다. 페이지를 새로고침 할 때마다 다이어그램은 다이어그램의 중앙에서부터 커지면서 펼쳐지는 효과와 함께 애니메이션이 보여진다. 	2.5
	5		<p>[워크스페이스 페이지] 초기화면 (각 0.5점)</p> <ul style="list-style-type: none"> 초기 화면에는 프로젝트 추가 버튼, 프로젝트 불러오기 버튼, 프로젝트 목록 영역이 존재한다. 이전에 만든 프로젝트가 있다면 프로젝트 목록에 기존 프로젝트가 존재한다. 프로젝트 추가 버튼을 클릭하면 프로젝트 명을 입력할 수 있는 입력 상자가 나오고 프로젝트명을 입력 후 확인 시에는 프로젝트가 생성되고 프로젝트 목록에 생긴다. 프로젝트 불러오기는 프로젝트 내보내기를 통해 다운로드 된 json 파일을 선택 후 확인하면 동일한 프로젝트가 생성이 된다. 프로젝트 목록에는 과거에 만든 프로젝트들이 있고 각 프로젝트마다 프로젝트 명, 수정버튼, 삭제버튼이 존재한다. 삭제 버튼 클릭시에는 프로젝트가 삭제되고 프로젝트 목록에서 제외된다. 수정 버튼을 클릭하면 해당 프로젝트를 수정할 수 있는 영역이 나타난다. 	2.0

과제 번호	일련 번호	주요 항목	채점항목	배점
B 모듈	6	객 관 적	[워크스페이스 페이지] 수정영역 사용자 편의성 기능 (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> 수정 영역에는 프로젝트명, 닫기버튼, 다각형목록, 편집영역과 액션 버튼들(다각형 버튼, 다각형 다운로드 버튼, 프로젝트 내보내기 버튼)이 존재한다. 닫기 버튼을 클릭하면 수정 영역은 사라지고 초기화면으로 돌아간다. 이미지 등록은 편집영역에 이미지를 드래그 드롭으로 등록할 수가 있다. 이미 이미지가 등록된 상태에서 이미지를 다시 등록 시도를 하면 "이미지가 이미 등록되었습니다"라는 메시지를 띄워주고 이미지는 등록이 되지 않는다. 이미지가 등록된 상태에는 스크롤을 통해 확대·축소가 마우스 기준으로 된다. (스크롤을 내리면 축소, 스크롤을 올리면 확대) space키를 누르면서 마우스를 클릭 드래그를 하면 화면이동을 할 수 있다. 확대·축소는 100%(기본) 10%(최소 축소) 300%(최대 확대)가 가능하다. 	2.5
	7		[워크스페이스 페이지] 다각형 그리기 (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> 다각형 버튼을 클릭하면 버튼이 활성화 되고 다각형을 그리는 상태가 된다. 이미지가 등록이 안 된 상태에서 다각형 버튼을 클릭하고 수정영역을 클릭하면 "이미지가 등록되지 않았습니다"라는 메시지를 띄워주고 작동되지 않는다. 다각형을 그리는 상태에서 화면이동을 하면 화면이동만 되고 클릭한 영역에는 앵커가 생기지 않고 다각형 이동, 앵커 위치 이동, 다각형 앵커 추가 기능들도 작동되지 않는다. 다각형을 그리는 상태에서 이미지 내의 영역을 클릭하면 클릭한 영역에 앵커 포인트가 생기고 현재 마우스 포인트를 따라서 선이 생긴다. (선의 색상은 랜덤 색상으로 한다.) 다각형을 그리는 상태에서 이미지 영역 밖에 클릭을 하면 가장 가까운 이미지 영역으로 앵커가 배치된다. 다각형을 그리는 상태에서 현재 만들고 있는 다각형의 앵커가 3개 이상 일 때, 처음으로 배치된 앵커에 마우스를 올리면 하이라이트가(선과 같은 색) 되고, 그 앵커를 클릭하면 다각형이 연결이 되고 동시에 다각형 목록에 다각형이 생긴다. 다각형을 그리는 도중에 esc키를 누르거나, 닫기버튼 클릭, 새로고침 다각형 버튼 비활성화를 하면 존재하던 다각형은 삭제가 되고 다각형 버튼이 비활성화 된다. 	2.5
	8		[워크스페이스 페이지] 다각형 목록(각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> 다각형 목록에는 다각형 이름과 삭제 버튼이 존재한다. (다각형의 이름은 처음 만들어졌을 때 임시이름을 준다) 삭제 버튼을 클릭하면 다각형 목록에서 다각형이 삭제되고 편집 영역에서도 삭제가 된다. 다각형 목록에 있는 다각형의 이름은 클릭해서 이름을 변경할 수 있다. 	1.0
	9		[워크스페이스 페이지] 수정영역 다각형 수정 <ul style="list-style-type: none"> 마우스가 완성된 다각형의 영역 내로 들어오면 마우스 커서가 변경이 되고 클릭 드래그로 다각형을 이동을 할 수 있다. 다각형을 이동 할 때는 이미지 범위 밖으로 나갈 수 없다. (0.5점) 마우스가 완성된 다각형의 앵커 위에 올라가면 마우스 커서가 변경이 되고 앵커는 하이라이트가 된다. 하이라이트는 다각형의 색깔과 동일한 색깔이 되고 클릭 드래그로 앵커의 위치를 변경할 수 있다. 앵커 위치 변경은 이미지 범위 밖으로 나갈 수 없다. (0.5점) 마우스가 완성된 다각형의 앵커 위에 올라간 상태에서 소문자 d키를 누르면 앵커가 삭제된다. 앵커가 3개 이하일 때는 "앵커가 3개 이하입니다." 라고 경고를 띄워 주고 삭제가 되지 않는다. (0.5점) 마우스가 다 완성이 된 다각형의 선에 올라가면 마우스 커서가 변경되고 클릭을 하면 클릭한 위치와 순서에 적절하게 앵커가 생긴다. 마우스가 선 위에 정확히 올라오지 않고 선 범위(5px ~ 10px) 내로 들어와도 작동된다. (1점) 	2.5

과제 번호	일련 번호	주요 항목	채점항목	배점
B 모듈	10	객 관 적	<p>[워크스페이스 페이지] 액션 버튼과 그 외</p> <ul style="list-style-type: none"> 다각형 다운로드 버튼을 클릭하면 다 완성된 다각형들이 다각형의 형태에 맞춰서 png 파일로 다운로드가 된다. 파일 이름은 사용자가 정한 다각형의 이름으로 다운로드 된다. 이때 다각형이 없을 때 “다각형이 없습니다”라는 메시지를 띄워주고 다운로드가 되지 않는다. (0.5점) 프로젝트 내보내기 버튼을 클릭하면 프로젝트의 정보가 담겨있는 json파일이 다운로드가 된다. 파일 이름은 프로젝트명.json 이여야 한다. 이미지가 아직 등록이 되지 않은 프로젝트는 “이미지가 등록되지 않았습니다” 라는 메시지를 띄워주고 다운로드가 되지 않는다. (0.5점) 프로젝트 내보내기를 해서 다운로드된 파일은 초기화면에 프로젝트 불러오기를 통해 선택을 하면 정상 작동이 되어야 한다. 선택한 파일이 형식에 안 맞을 경우에는 “형식이 잘못 되었습니다” 라는 메시지를 띄우고 프로젝트가 생성되지 않는다. (1점) 새로고침을 해도 프로젝트와 해당하는 프로젝트의 다각형들은 동일하게 남아있다. (0.5점) 기능과 마우스 커서 변경은 제공된 'B_Module'폴더에 있는 'videos/edit.mp4' 과 유사하게 작동된다.(0.5점) 	3.0
	11		<p>[축제 프로그램 페이지] 다각형 목록 축제 요소 선택 (각 0.5점)</p> <ul style="list-style-type: none"> 축제 리스트에 축제 요소를 클릭을 해서 선택을 토글 할 수 있다. 선택한 순서를 알 수 있도록 축제 요소에는 숫자가 표시되어야 한다. 선택한 여러 축제 요소 중 하나를 선택 해제할 경우, 축제 요소에 표시된 숫자도 선택한 순서에 따라 차례대로 바뀌어야 한다. 예를 들어, 3개의 축제 요소(1, 2, 3)를 선택한 후, 1을 클릭하여 선택 해제하면 2→1, 3→2로 바뀌는 방식이어야 한다. 	1.0
	12		<p>[축제 프로그램 페이지] 다각형 목록 축제 배치</p> <ul style="list-style-type: none"> 선택된 축제 요소 중 임의의 축제를 클릭 드래그하고, 원하는 자리 위에 드롭을 하면 드롭한 위치에 애니메이션과 함께 정상적으로 배치가 된다. 드롭할 때는 마우스가 축제 요소 위에 있어야 한다. (1점) 배치 기준은 첫 번째로 선택한 축제 요소가 드롭을 한 축제의 자리로 위치한다. 예) 두 번째로 선택한 축제 요소를 드래그 드롭하면 첫 번째 요소가 드롭한 자리로 배치가 되고 그 후로 선택된 요소들이 순차적으로 배치된다. (0.5점) 이때 선택한 축제들이 2개 이상일 때, 우측 하단 모서리 자리에 드롭하면 2개 이상 선택한 축제 요소는 우측 하단 모서리 끝에 위치한다. (0.5점) 애니메이션은 새로운 배치로 인해 위치가 바뀌야 하는 축제들만 적용이 된다. 예를 들어, 3개의 축제(1, 2, 3, 4)중 1을 선택하고 3의 자리로 드래그 & 드롭으로 정렬하면 새로운 배치는 (2, 3, 1, 4)로 적용이 되고 애니메이션은 축제 1, 2, 3 만 적용이 되면서 새로운 자리로 배치된다. (1점) 애니메이션과 정렬 기능은 제공된 'B_Module'폴더에 있는 'videos/sort.mp4' 영상과 동일하게 작동이 된다. (0.5점) 	3.5

5) C 모듈 채점방법 및 기준 (경기 종료 후 채점)

과제 번호	일련 번호	주요 항목	채점항목	배점							
C 모듈	1	주 관 적	로그인 및 회원가입 페이지는 메인 페이지와 디자인 특성을 유지하며 쉽게 회원가입 및 로그인을 할 수 있도록 직관적으로 제작되었다.	2.5							
	<table> <tr> <th>점 수</th> <th>상세 채점기준</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>페이지가 구성되지 않았다.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>사용자 편의성을 고려하지 않았다.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>사용자 편의성을 고려하고 디자인은 되었지만 메인페이지와 디자인 특성을 유지하지 않는다.</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>사용자 편의성을 고려하고 디자인은 있었고 메인페이지와 디자인 특성을 유지하였다.</td> </tr> </table>		점 수		상세 채점기준	1	페이지가 구성되지 않았다.	2	사용자 편의성을 고려하지 않았다.	3	사용자 편의성을 고려하고 디자인은 되었지만 메인페이지와 디자인 특성을 유지하지 않는다.
	점 수	상세 채점기준									
1	페이지가 구성되지 않았다.										
2	사용자 편의성을 고려하지 않았다.										
3	사용자 편의성을 고려하고 디자인은 되었지만 메인페이지와 디자인 특성을 유지하지 않는다.										
4	사용자 편의성을 고려하고 디자인은 있었고 메인페이지와 디자인 특성을 유지하였다.										
2	주 관 적	페스타 상세 페이지는 메인 페이지와 디자인 특성을 유지하며 조화롭게 어우러지고 사용자 편의성과 정보 전달 목표를 고려하여 설계되었는가?	2.5								
<table> <tr> <th>점 수</th> <th>상세 채점기준</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>화면 디자인을 전혀 하지 않았으며, 레이아웃이 사용자의 편의성을 고려하지 않았다.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>고객의 편의성을 고려하였으나 화면 디자인이 전혀 이뤄지지 않았다.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>전체적으로 무난하게 디자인되었으며, 고객의 편의성이 고려되었다.</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>메인 페이지와 디자인 특성을 유지하며 조화롭게 어우러지고, 심미성과 편의성을 고려하여 디자인되었다.</td> </tr> </table>		점 수		상세 채점기준	1	화면 디자인을 전혀 하지 않았으며, 레이아웃이 사용자의 편의성을 고려하지 않았다.	2	고객의 편의성을 고려하였으나 화면 디자인이 전혀 이뤄지지 않았다.	3	전체적으로 무난하게 디자인되었으며, 고객의 편의성이 고려되었다.	4
점 수	상세 채점기준										
1	화면 디자인을 전혀 하지 않았으며, 레이아웃이 사용자의 편의성을 고려하지 않았다.										
2	고객의 편의성을 고려하였으나 화면 디자인이 전혀 이뤄지지 않았다.										
3	전체적으로 무난하게 디자인되었으며, 고객의 편의성이 고려되었다.										
4	메인 페이지와 디자인 특성을 유지하며 조화롭게 어우러지고, 심미성과 편의성을 고려하여 디자인되었다.										
3	객 관 적	<p>[공통 사항] (0.5점)</p> <ul style="list-style-type: none"> 선수 본인이 계정 정보들을 데이터베이스에 미리 생성하고 제공 파일을 이용해 데이터베이스에 명물들의 정보를 삽입했다. <p>[헤더 영역] (각 0.5점)</p> <ul style="list-style-type: none"> 로그인된 계정에는 [로그인] 버튼 또는 링크가 사라지고 [로그아웃] 버튼 또는 링크가 표시된다. 로그인된 계정에는 [회원가입] 버튼 또는 링크가 사라지고 [알림] 버튼이 표시된다. 	1.0								

과제 번호	일련 번호	주요 항목	채점항목	배점
C 모듈	4	객 관 적	[회원가입] (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> 회원가입 페이지에서는 아이디, 이름, 비밀번호, 비밀번호 확인, 사용자 구분을 입력할 수 있는 필드와 회원가입 버튼이 존재한다. 이름은 한글 2자에서 6자 사이여야 한다. 아이디는 숫자와 영문 조합이 가능하고 최소 3자 이상이어야 한다. 숫자는 없어도 되지만 영문은 꼭 포함하여야 한다. 중복도 되지 않는다. 비밀번호는 숫자 + 영문 조합으로 최소 8자 이상이어야 한다. 비밀번호 확인은 비밀번호와 값이 같아야 한다. 회원구분은 [일반회원, 기업회원]으로 회원 구분을 선택을 할 수가 있다. 기업회원이 선택이 됐을 경우에는 기업명을 입력 할 수 있는 필드가 나타난다. 회원구분을 다시 일반회원으로 변경할 경우에는 기업명 필드가 사라진다. 기업명은 중복이 될 수가 없다. 위의 조건에 맞지 않은 상태에 회원가입을 시도하면 "(필드명)을 확인해주세요" 라는 메시지를 띄워 주고 회원가입 폼이 제출이 되지 않는다. 필드에 입력한 정보가 위의 조건에 이상이 없으면 회원가입이 정상적으로 되고 "회원가입이 되었습니다" 라는 메시지를 띄워주고 로그인 페이지로 이동이 된다. 	1.5
	5		[로그인] (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> 아이디, 비밀번호를 입력할 수 있는 입력창과 로그인 버튼이 존재한다. 아이디와 비밀번호를 입력 후, 로그인 버튼을 클릭하여 로그인을 한다. 로그인 정보가 일치할 경우 메인페이지로 이동하고 해더 영역은 정상적으로 반영이 되어야 한다. 로그아웃 버튼을 클릭하면 로그인 페이지로 이동하고 로그아웃이 된다. 입력한 아이디 혹은 비밀번호가 일치하지 않은 경우 "아이디 혹은 비밀번호가 일치하지 않습니다" 라는 메시지를 띄워주고 다시 로그인 페이지로 이동한다. 	1.0

과제 번호	일련 번호	주요 항목	채점항목	배점
C 모듈	6	객 관 적	[축제 프로그램 페이지] (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> ▪ 축제 요소의 더보기 버튼 또는 링크를 클릭하면 해당 축제의 상세 페이지로 이동한다. ▪ 운영자가 페이지를 접근을 했을 경우 축제 등록 버튼 또는 링크가 존재한다. 축제 등록 버튼 또는 링크를 클릭하면 축제 등록 페이지로 이동한다. 	1.0
	7		[축제 상세 페이지] 공통 (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> ▪ 축제 상세 페이지에서는 회원 구분(일반회원, 운영자)에 따라 페이지 기능들과 콘텐츠가 적절하게 반영된다. 축제 상세 페이지는 크게 정보 영역, 문의 영역, 리뷰 영역으로 나누어져 있다. ▪ 로그인이 되지 않은 사용자는 일반회원과 보이는 콘텐츠와 기능들은 동일하지만 좋아요 버튼, 알림받기 버튼, 티켓 예매 버튼, QnA 영역에 질문하기 버튼과 후기 영역의 후기 작성 버튼들은 비활성화가 되어있다. 	1.0
	8		[축제 상세 페이지 (일반회원)] 정보 영역 I (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> ▪ 정보 영역에는 해당 축제의 이미지, 이름, 평균 별점, 총 리뷰 수, 좋아요 수, 좋아요/좋아요 취소 버튼, 축제 공지사항 버튼 또는 링크, 내용, 시작 날짜, 끝 날짜, 도시/주최, 주관/기업명, 티켓가격, 시작 시간, 끝 시간, 주소와 전화번호를 올바르게 보여준다. 추가로 알림 받기 버튼, 티켓 예매 버튼과 주변 축제 목록이 있다. ▪ 평균 별점은 해당 축제의 리뷰들에 평균 별점이 보여진다. 리뷰가 없을 경우에는 평균 별점은 "리뷰 없음" 이라고 나타난다. ▪ 좋아요 수는 해당 축제의 총 좋아요 수로 보여지고 사용자가 이미 좋아요를 누른 축제라면 좋아요 취소 버튼이 보여진다. 좋아요/좋아요 취소버튼을 클릭 시에는 좋아요 수가 정상적으로 업데이트가 되어야 한다. ▪ 알림 받기 버튼은 이미 알림 받기 버튼을 클릭했을 때에는 알림 받기 취소 버튼으로 보여지고 알림 받기 버튼을 클릭하면 알림이 정상적으로 와야하며, 알림 받기 취소 버튼을 누르면 알림이 오지 않아야 한다. 	2.0

과제 번호	일련 번호	주요 항목	채점항목	배점
C 모 듈	9	객 관 적	[축제 상세 페이지 (일반회원)] 정보 영역 II (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> 티켓 예매 버튼을 클릭하면 모달창이 나타내고 예매하기 버튼, 인원수를 입력할 수 있는 입력창과 인원수 입력에 따라 자동 계산이 된 금액이 보인다. 이미 끝난 축제 (축제 끝 날짜 + 축제 끝 시간)를 예매를 시도하면 “티켓 예매는 해당 축제 진행 전 혹은 중에만 가능합니다” 라는 메시지를 띄워주고 예매가 되지 않는다. 예매하기 버튼을 클릭하면 예매가 되고 마이페이지로 이동이 된다. 주변 축제 목록은 해당 축제와 같은 주최/도시의 축제들을 최대 4개로 구성되어 있는 목록이다. 해당 축제는 목록에서 제외가 된다. 주변 축제 목록의 축제 요소는 축제의 이미지와 이름으로 구성이 되어있고 축제 요소를 클릭하면 클릭한 축제의 상세 페이지로 간다. 주변 축제가 없을 시에는 “주변 축제 없음” 이라고 보여진다. 축제 공지사항 버튼을 클릭하면 해당 축제의 공지사항 페이지로 이동한다. 	2.0
	10		[축제 상세 페이지 (일반회원)] QnA 영역 (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> QnA 영역에는 일반회원이 질문을 할 수 있는 입력창, 질문하기 버튼과 다른 사용자들의 질문들을 보여주는 목록이 있다. 질문 목록은 하나의 QnA로 구성되어 있다. QnA는 질문한 사용자의 아이디, 질문과 운영자의 답변이 있다면 운영자의 아이디와 답변이 보인다. 질문 목록은 가장 최신 질문이 먼저 보여진다. 질문은 작성을 하고 질문하기 버튼을 클릭하면 질문이 QnA 목록에 나타난다. 	1.5
	11		[축제 상세 페이지 (일반회원)] 리뷰 영역 (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> 리뷰 영역에는 리뷰 작성 버튼, 리뷰 정렬 선택 상자, 리뷰 필터 선택 상자와 리뷰 목록이 있다. 리뷰 목록의 초기화면은 리뷰 날짜 내림차순 정렬되어 보여진다. 리뷰 정렬 선택 상자는 최신, 오래된 순으로 정렬이 가능하고 필터는 리뷰 별점 기준 (전체, 1, 2, 3, 4, 5)별로 필터가 가능하다. 필터와 정렬은 중첩이 가능하다. 이미지 보기 버튼을 클릭하면 모달창이 나타나고 모달창에는 이미지 보기 영역과 이미지 목록이 보인다. 이미지 목록은 리뷰를 남긴 사용자가 올려둔 이미지 목록이고, 이미지 보기 영역은 기본적으로 첫 이미지로 설정되어 있다. 목록에 있는 이미지를 클릭하면 이미지 보기 영역에 이미지가 클릭한 이미지로 바뀐다. 리뷰 작성 버튼을 클릭하면 리뷰 작성 모달창이 나타난다. 리뷰 작성 모달창은 첨부이미지(선택) 최대 4개, 별점(최소1 최대 5), 리뷰 문장을 작성할 수 있는 입력창과 작성 버튼이 존재한다. 작성 버튼을 클릭하면 리뷰가 작성이 되고 해당 축제의 상세페이지로 돌아가고 리뷰목록은 업데이트가 되어서 보여진다. 리뷰 작성은 해당 축제를 한번 이상 참여했을 경우 리뷰를 남길 수 있다. 아직 해당 축제를 참여하지 않은 사용자는 리뷰를 작성하고 제출을 시도하면 “이 축제에 참여하지 않았습니다” 라는 메시지를 띄우고 작성이 되지 않는다. 	2.5

과제 번호	일련 번호	주요 항목	채점항목	배점
C 모듈	12	객 관 적	[축제 상세 페이지 (운영자)] (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> 좋아요 버튼은 없고, 해당 운영자가 등록한 축제일 경우 공지하기 버튼이 존재한다. 알림 받기, 티켓 예매 버튼은 없어지고, 해당 축제가 운영자가 등록한 축제일 경우 축제 수정 버튼이 존재한다. 운영자는 리뷰 작성 버튼이 없고 리뷰 조회, 정렬과 필터는 가능하다. 공지하기 버튼 혹은 링크를 클릭하면 공지 작성 페이지로 이동한다. 축제 수정 버튼 혹은 링크를 클릭하면 축제 수정 페이지로 이동한다. 운영자는 질문할 수 있는 입력창과 질문하기 버튼이 없다. QnA 영역에는 질문 목록에 아직 답변을 하지 않은 질문에는 답변을 입력할 수 있는 입력창과 답변 버튼 있다. 답변을 작성하고 답변 버튼을 클릭하면 답변이 해당 질문에 나타난다. 	1.5
	13		[공지 작성 페이지 (운영자)] (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> 공지 작성 페이지는 제목, 내용, 첨부파일 (선택), 입력 상자와 공지하기 버튼이 존재한다. 공지하기 버튼을 클릭하면 공지가 공지페이지에 등록이 되고 작성한 공지를 볼 수 있도록 등록된 공지 상세 페이지로 이동한다. 첨부 파일은 최대 3개까지 선택이 가능하다. 첨부파일을 4개 이상 선택하고 작성을 시도하면 "파일 3개 이하만 첨부 가능합니다" 라는 메시지를 띄워주고 작성이 되지 않는다. 	1.5
	14		[공지 페이지] (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> 축제마다 공지 페이지가 있다. 공지 페이지는 해당 축제명과 공지 목록이 존재한다. 축제명을 클릭하면 축제의 상세 페이지로 이동할 수 있다. 공지페이지는 해당 축제에 운영자가 작성한 공지들이 목록 형태로 있고 날짜순으로 내림차순이 정렬되어있다. 공지 목록에 공지마다 공지 작성자, 제목, 작성일자, 조회수가 존재한다. 공지 제목을 클릭하면 공지 상세 페이지로 이동한다. [공지 상세 페이지] (각 0.5점) <ul style="list-style-type: none"> 공지 상세 페이지에는 공지 제목, 작성일자, 내용, 조회수, 첨부파일이 있다면 모든 첨부파일들의 이름이 보인다. 공지의 조회수는 공지 상세페이지가 접속될 때마다 조회수가 1씩 올라간다. 로그인 안된 상태여도 조회수는 올라간다. 첨부파일들의 이름과 내용은 운영자가 올린 파일의 내용과 이름이 동일해야 한다. 파일 이름을 클릭해서 파일을 다운로드 할 수 있다. 	2.0

C 모듈	15	객 관 적	<p>[축제 등록 페이지] (각 0.5점)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ (축제명, 내용, 이미지, 시작 날짜, 끝 날짜, 주최/도시, 주관/기업명, 티켓가격, 시작 시간, 끝 시간, 주소, 전화번호)를 입력 할 수 있는 입력창과 등록 버튼이 존재한다. ▪ 주관/기업명의 값은 해당 운영자가 회원가입한 기업명으로 작성되어있고 수정이 불가능하다. 주최/도시는 12도시 중 하나를 선택할 수 있는 선택상자이다. 도시 이름들은 'cities.txt'에 있다. <p>등록 버튼을 클릭하면 등록이 되고 등록된 축제 상세 페이지로 이동한다.</p> <p>[축제 수정 페이지] (각 0.5점)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 축제 수정 페이지는 해당 축제에 모든 정보가 임시로 입력이 되어있다. (축제명, 시작 날짜, 끝 날짜, 도시/주최, 주관/기업명, 티켓가격, 시작 시간, 끝 시간, 주소, 전화번호) <p>이중 주관/기업명과 티켓가격만 수정이 불가능하다.</p> <p>도시/주최는 선택 상자이며 해당 축제의 도시/주최가 선택되어 있다.</p> <p>이미지 수정은 운영자가 이미지를 선택을 했으면 수정이 되고 이미지를 선택하지 않았을 경우에는 이미지가 수정되지 않는다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 이미 진행중이거나 (시작 날짜 + 시작 시간) 끝난 축제를 (끝 날짜 + 끝 시간) 수정을 시도하면 “진행되지 않은 축제만 수정 가능합니다”라는 메시지를 띄워주고 수정이 불가하다. 그 외에는 정상적으로 수정이 되고 해당 축제에 상세 페이지로 돌아간다. 	2.0
	16		<p>[마이페이지 (일반회원)] (각 0.5점)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 회원이 티켓을 예매하거나 참가한 축제 목록이 보여진다. <p>축제 목록에 축제 요소는 축제명, 축제 진행 도시, 티켓 개수, 총 금액, 축제 참여 버튼이 있다.</p> <p>축제 이름은 해당 축제에 상세페이지로 링크한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 축제 참여버튼은 오늘 날짜 기준으로 축제 시작 날짜 + 시간이 같거나 지나야지만 활성화 되어있다. 축제 참여 버튼을 클릭하면 축제 참여 버튼 대신에 “참여함” 이라고 나타난다. <p>[마이페이지 (운영자)] (각 0.5점)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 운영자가 운영하고 있는 모든 축제를 목록으로 보여준다. <p>축제 목록에 축제 요소는 축제의 이름, 좋아요 수, 티켓 판매 수, 티켓 판매 금액, 총 리뷰 수, 평균 별점으로 구성되어 있다.</p> <p>축제 이름은 해당 축제에 상세페이지로 링크한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 좋아요가 없을 경우에는 “좋아요 없음” 이라고 나타난다. <p>티켓 판매가 없을 경우에는 티켓 판매 개수와 티켓 판매 금액에는 “판매 없음” 이라고 나타난다.</p> <p>리뷰가 없을 경우에는 리뷰수와 평균 별점에는 “리뷰 없음” 이라고 나타난다.</p> <p>평균 별점이 소수점일 경우 소수점 둘째 자리에서 반올림을 한다.</p>	2.0

C 모듈	17	객 관 적	<p>[알림 페이지] 공통 (각 0.5점)</p> <ul style="list-style-type: none"> 로그인한 회원에 헤더 영역에 알림버튼에는 아직 확인을 하지 않은 알림의 개수가 나타나 있다. 확인하지 않은 알림이 없을 경우에는 개수가 나타나지 않는다. 알림 버튼을 클릭하면 알림을 확인 할 수 있는 페이지로 이동하고 알림 목록이 존재한다. 알림 목록은 시간 내림차순으로 보여준다. <p>하나에 알림에는 알림 메시지, 알림이 온 날짜, 시간, 보기 버튼이 있다.</p> <p>보기 버튼을 클릭해서 확인을 한 알림들은 알림 목록에서 제외가 된다.</p>	1.0
	18		<p>[알림 페이지 (일반회원)] (각 0.5점)</p> <ul style="list-style-type: none"> 일반회원의 축제 알림 종류와 메시지는 2가지가 있다. (해당 축제에 알람 받기 버튼을 클릭한 사용자 또는 티켓을 예매하고 축제를 아직 참여하지 않은 사용자) <ul style="list-style-type: none"> 축제가 수정이 되었을 경우 → "(축제명)이/가 수정 되었습니다" 축제 공지 → "(축제명)에 새로운 공지가 있습니다" <p>일반회원 그 외 알림 종류와 메시지</p> <ul style="list-style-type: none"> 본인의 축제 질문 답변이 왔을 때 → "(축제명)에 질문 답변이 왔습니다" <p>[알림 페이지 (운영자)] (각 0.5점)</p> <ul style="list-style-type: none"> 운영자 알림 종류와 메시지 <ul style="list-style-type: none"> 본인 축제에 질문이 들어왔을 때 → "(축제 이름)에 대한 문의가 왔습니다" 본인 축제에 리뷰가 달릴 때 → "(축제 이름)에 리뷰가 달렸습니다" <p>[알림 페이지] 보기 버튼 (각 0.5점)</p> <ul style="list-style-type: none"> 보기 버튼을 클릭하면 해당 알림을 볼 수 있도록 페이지를 이동한다. <ul style="list-style-type: none"> 축제가 수정 되었을 경우 → 해당 축제 상세 페이지로 이동 축제 공지 → 해당 공지 상세 페이지로 이동 그 외 알림 → 해당 축제 상세 페이지로 이동 	1.5