

디지털UI/UX 웹디자인(웹퍼블리셔) 전문가 취업과정-B

훈련교사 : 조휘일

(Tel. 010-3009-4023)

웹 디자인(web design)?

- **웹 브라우저**가 해석하고 그래픽 사용자 인터페이스 (GUI)로 보여 주기에 알맞은 **마크업 언어** 형식으로 인터넷을 통해 전자 매체 콘텐츠 전달의 개념을 정하고 계획하고 모델로 만들어 실행하는 과정이다.
- 웹 디자인의 목적은 웹 사이트를 만드는 것이다.
- **텍스트, 비트맵 그림** (GIF, JPEG, PNG), **폼**과 같은 요소들은 HTML **태그**를 사용하여 웹 페이지 위에 놓을 수 있다.

※ 출처 : https://ko.wikipedia.org/wiki/웹_디자인

웹 디자이너와 웹 퍼블리셔I

- 웹 디자이너
 - 인터넷 홈페이지를 디자인하고 웹사이트를 구축한다.
 - 홈페이지의 **문자, 그림, 동화상, 음성 등을 재가공**하여 이용자들이 알기 쉽게 만드는 작업을 한다.
 - 웹사이트의 전체적인 이미지를 결정한 후 **내비게이션 설계**를 하고 전체 구조, 메뉴와 서브메뉴를 위계적으로 설정하며, 웹사이트를 시각적으로 **레이아웃**한다.
 - 웹사이트의 주요 화면을 주기적으로 갱신하며 **배너와 애니메이션**을 제작한다.
 - 이메일 및 게시판 관리업무를 수행하기도 하며, 회사의 **로고나 일러스트레이션을** 디자인하기도 한다.

※ 출처: 한국직업능력개발원 커리어넷 직업정보

웹 디자이너와 웹 퍼블리셔II

- 웹 퍼블리셔

- 웹사이트 제작에서 웹디자이너 또는 프로그래머가 디자인하고 웹코딩한 것을 웹표준성과 웹접근성에 부합하도록 재정리한다.
- 웹디자이너, 웹프로그래머, 웹기획자 등과 웹사이트의 제작 및 진행방향 등에 대해 협의하고 조언한다.
- 웹디자이너 또는 HTML코딩원에 의해 코딩된 작업물을 **웹표준, 웹접근성, 크로스브라우징, 시멘틱마크업** 등 원칙에 맞추어 다시 코딩(재정리)한다.
- 작업 결과물을 웹프로그래머, 웹기획자 등에게 전달한다. 운영중인 웹사이트를 점검하여 웹표준, 웹접근성 등에 부합하는지 검토하기도 한다.

※ 출처: 한국직업사전, 2016., 고용노동부 한국고용정보원 워크넷

직무 관련 용어

- 웹표준
 - 국제 표준화 단체인 W3C가 지정한 표준안에 따라 목적과 방법에 맞게 웹 페이지를 만드는 것
- 웹접근성
 - 장애인뿐만 아니라 모든 사람이 인터넷 공간에서 손쉽게 정보를 얻을 수 있도록 웹사이트를 제작하는 것
- 크로스브라우징(Cross Browsing)
 - 어떤 웹 브라우저를 써도 화면이 똑같이 나오고, 브라우저에 따라 입력과 사용에 문제가 생기지 않음
- 시멘틱마크업
 - 어떤 사용자 환경에서도 브라우징에 제약이 없도록 하는 코딩

※ 출처: 한국직업사전, 2016., 고용노동부 한국고용정보원 워크넷

활용 도구

- Illustrator
- Photoshop
- HTML, CSS, Javascript(jQuery)
- Visual Studio Code
- FileZilla
- Chrome

웹 브라우저 (Web Browser)

- 웹 서버에서 쌍방향 통신하는 HTML 문서나 파일과 연동하고 출력하는 응용 소프트웨어이다.
- 주요 웹 브라우저
 - 모질라 **파이어폭스**
 - 구글 **크롬**
 - 마이크로소프트 **인터넷 익스플로러(엣지)**
 - **오페라**
 - 애플 **사파리**

※ 출처 : https://ko.wikipedia.org/wiki/웹_브라우저

교육 과정I

순번	능력단위명	시수	산출물
1	포토샵 기초	30	시안 (예, Just 쇼핑몰)
2	일러스트 기초	20	로고, 아이콘
3	프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치	30	마인드맵, 벤치마킹, 썸네일 스케치
4	프로토타입 제작 및 사용성 테스트	30	레이아웃 (예, 대우건설)
5	시안 디자인 개발 심화	30	시안 제작
6	HTML & CSS	40	레이아웃
7	디자인 구성요소 설계	50	스토리보드, 시안 (예, BRArchitects)
8	디자인 구성요소 제작	70	벤치마킹/레이아웃, 배경, BI/CI/스타일가이드, 시안
9	구현	30	구현 (예, BRArchitects)
10	구현 응용	30	비디오와 애니메이션 구현
11	수정 보완	40	시안, 구현(예, BRArchitects -> Parallax)

교육 과정II

순번	능력단위명	시수	산출물
12	Javascript & jQuery	60	
13	디지털디자인 프로젝트 기초조사	20	트랜드, SWOT, 벤치마킹
14	디지털디자인 프로젝트 분석	30	타깃 분석, 페르소나, 포지셔닝
15	디지털디자인 프로젝트 설계	30	내비게이션, 캐러셀, 시안, 구현
16	스마트 문화앱 UX 설계	60	데스크탑 시안, 구현
17	스마트 문화앱 UI 디자인	60	마인드맵, 스타일가이드, 모바일 시안
18	디지털디자인 사후관리	40	모바일 구현
19	프로젝트 완료 자료 정리	20	작품1 완성
20	프로젝트 완료 결과보고서 작성	20	작품2 완성
21	프로젝트 완료 최종보고	20	작품1, 2 제작 발표

포트폴리오 제작 과정(산출물)

1. 트렌드 분석
2. 타깃 선정
3. 타깃 사이트 분석
4. 스왓 분석
5. 포지셔닝
6. 마인드맵
7. 페르소나
8. 벤치마킹
9. 레이아웃
10. 스타일가이드
11. 시안
12. 구현
13. 테스트

포트폴리오 샘플

- 개인 사이트 :
 - <http://css3.dothome.co.kr/>
- 작품1 : Adaptive Web Design
 - <http://css3.dothome.co.kr/0731>
- 작품2 : Responsive Web Design
 - <http://css3.dothome.co.kr/0820>

자격증 도전!

종목	분류	접수	시험	발표	기관
웹디자인기능사	필기	9/8 ~ 9/11	10/11~10/17	10/23	한국산업인력공단
	실기	10/26 ~ 10/29	11.28~12.13	12/24	
GTQ 포토샵	1,2,3급	8/26~9/2	9/26	10/16~10/23	KPC한국생산성본부
		9/23~9/30	10/24	11/13~11/20	
		10/28~11/04	11/28	12/18~12/25	
		11/25~12/02	12/26	01/15~01/22	
GTQi 일러스트	1,2,3급	9/23~9/30	10/24	11/13~11/20	
		11/25~12/02	12/26	01/15~01/22	

평가 및 과제

- 능력단위 별 평가(21회)
- 평가 방법
 - 서술형평가, 포트폴리오, 평가자 체크리스트
 - 사례연구, 문제해결 시나리오, 평가자 질문
- 평가 결과 60점 미만 시 재평가

목표(취업 등) 달성 방법

1. 100% 빠짐없이 수업 참석(지각, 조퇴, 결석 하지 않기)
2. 수업 시간 지키기(쉬는 시간, 점심 시간이 길어지면 안돼요!)
3. 수업에 집중하기
 - 핸드폰 또는 PC 등으로 채팅, 수면 취하기, 이어폰으로 음악 듣기, 혼자 공부하기 등을 하기 않기
4. 평가 및 과제 수행 시 능력 발휘하기
5. 수업 내용은 기록하여 자신의 것으로 만들기