

CHAPTER II

환경분석

### 1 산업현장 직무능력수준

직 능 수 준	세 분 류	1.시각디자인	2.제품디자인	3.환경디자인	4.디지털디자인
VII(직무경험:20년 이상)	아트디렉터		연구위원	임원	아트 디렉터
VI(직무경험:15~18년)			수석연구원	부장	수석 디자이너
V(직무경험:11~14년)			책임연구원	차장	책임 디자이너
IV(직무경험:7~10년)	프로젝트별 팀장	선임연구원	과장	선임 디자이너	
III(직무경험:4~6년)	업무 전담 디자이너	주임연구원	대리	주임 디자이너	
II(직무경험:1~3년)	디자이너	연구원	사원	디자이너	
I(직무경험:1년 미만)	보조 디자이너	보조연구원	인턴	수습 디자이너	

※ 디자인 분야의 산업현장 직무능력수준은 직무경험 년 수에 따라 5~7단계로 나뉜다.

전문디자인기업보다 일반 기업 내 디자인관련 부서에 소속되어 근무하는 형태가 많아 연구소 또는 마케팅 부서 등과 같은 소속 부서 특성에 따라 직급 명칭이 붙여지는 경우가 많다. 또한 디자인경영의 중요성이 강조되면서 일반 기업에서 디자인전공자의 임원 승진이 꾸준히 증가하고 있다.

## ② 사업체 및 종사자 수

소분류	세분류	관련사업	사업체수	종사자수
1.디자인	기재 생략	일반기업	24,054	89,441
		전문디자인기업	3,023	16,557
		공공부문(지자체, 정부부처)	-	1,558
		프리랜서	-	13,135
		고등교육부문	-	2,305
합		계	27,077	122,996

소분류	세분류	전문디자인기업	사업체수	종사자수
1.디자인	1.시각디자인	시각 디자인업	1,118	5,644
	2.제품디자인	제품 디자인업	717	3,951
	3.환경디자인	환경 디자인업	733	4,469
	기타	기타 전문 디자인업	455	2,498
합		계	3,023	16,557

※ 2011년 산업디자인 통계조사에 따르면 디자인 관련 사업체 수는 총 27,077개사로 디자인 직무를 전문적으로 수행하는 전문디자인기업 3,023개사와 디자이너를 고용하거나 전문디자인기업을 활용하는 일반기업 24,054개사로 구성된다. 디자인 직무 종사자는 총 122,996명으로 일반기업 89,441명, 전문디자인기업 16,557명, 프리랜서 13,135명, 고등교육부문 2,305명, 공공부문 1,558명 순이다. 국내 전문디자인기업의 디자인 분야별 사업체 및 종사자 수는 시각디자인업 1,118개사 5,644명, 환경디자인업 733개사 4,469명, 제품디자인업 717개사 3,951명, 기타 전문 디자인업 455개사 2,493명 순이다.

### ③ 인력배출 현황

중분류	소분류	학 과	교 육 훈 련 기 관	'10년(명)		'11년(명)		'12년(명)	
				입 학	졸 업	입 학	졸 업	입 학	졸 업
2.디자인	1.디자인	산업 디자인 전공	대학	1,667	1,494	1,675	1,806	1,722	1,874
			산업대학	67	38	66	30	-	40
			전문대학	1,755	1,778	1,618	1,484	1,698	1,514
			대학원(석사)	167	88	152	108	143	126
			대학원(박사)	20	2	19	6	24	10
			합계	3,676	3,400	3,530	3,434	3,587	3,564
		시각 디자인 전공	대학	1,537	1,617	1,795	1,878	2,117	1,911
			산업대학	171	311	165	302	-	248
			전문대학	2,107	1,225	2,280	1,354	1,755	1,617
			대학원(석사)	100	96	101	94	86	79
			대학원(박사)	3	-	10	-	9	3
			합계	3,918	3,249	4,351	3,628	3,967	3,858
		기타 디자인 전공	대학	4,066	3,061	4,523	3,266	4,383	3,761
			산업대학	216	435	191	435	106	442
			전문대학	10,310	7,688	9,761	7,350	8,427	7,431
			대학원(석사)	953	576	930	547	980	637
			대학원(박사)	170	47	186	52	168	68
			합계	15,715	11,807	15,591	11,650	18,031	16,197
		디자인 일반 전공	대학	3,073	1,074	2,682	897	2,672	763
			산업대학	64	58	67	41	-	16
			전문대학	-	-	-	-	-	-
			대학원(석사)	569	330	589	314	579	351
			대학원(박사)	107	39	116	34	86	57
			합계	3,813	1,501	3,454	1,286	3,337	1,187
합 계			54,244	39,914	53,852	39,996	53,877	45,754	

※ 교육통계서비스 자료에서는 전국의 디자인 관련학과를 산업디자인전공, 시각디자인전공, 기타디자인전공, 디자인일반전공 총 4개 학과로 구분하고 있다. 2010년부터 2012년까지 최근 3년간 전체 디자인전공 입학생수는 소폭 감소하였으나 졸업생수는 반대로 증가하였다. 또한 2012년 교육훈련기관별 졸업생수는 전문대학 10,562명, 대학 8,309명, 대학원(석사) 1,193명, 산업대학 746명, 대학원(박사) 138명 순이며 최근 3년간 대학 및 대학원(박사) 졸업생은 꾸준히 증가하고 있는 반면, 산업대학 졸업생은 꾸준히 감소하고 있다.

#### 4 직업정보

세분류		1.시각디자인	2.제품디자인	3.환경디자인	4.디지털디자인
직업명		시각디자이너	제품디자이너	인테리어디자이너	영상그래픽디자이너
종사자수		5.6천명	2.6천명	3.8천명	3.4천명
종사현황	연령	평균: 32.8세	평균: 32.3세	평균: 36세	평균: 30.9세
	임금	평균: 3,600만원	평균: 2,900만원	평균: 3,100만원	평균: 3,300만원
	학력	평균: 대졸(73%)	평균: 대졸(76%)	평균: 대졸(51%)	평균: 대졸(78%)
	성비	남성: 44% 여성: 56%	남성: 61% 여성: 39%	남성: 70% 여성: 30%	남성: 57% 여성: 43%
	근속년수	평균: 4.1년	평균: 3.8년	평균: 3년	평균: 3년
관련자격		ACS 컴퓨터그래픽스운용기능사 시각디자인산업기사 시각디자인기사	제품디자인산업기사 제품디자인기사 제품디자인기술사 제품응용모델링기능사 컬러리스트기사 컬러리스트산업기사	실내건축산업기사 실내건축기사 실내건축기능사 전산응용건축제도기능사 컬러리스트기사 컬러리스트산업기사	시각디자인산업기사 시각디자인기사 컴퓨터그래픽스운용기능사 웹디자인기능사

※ 위 표는 고용노동부 산하 한국고용정보원의 ‘산업 직업별 고용구조조사’를 토대로 작성된 워크넷(<http://www.work.go.kr/>)의 Job Map('11~'12)에서 발췌 하여 한국고용직업분류 상에서의 디자인 분야 관련 직업의 종사자수, 연령, 임금, 학력 등을 각각 제시한 것이다. 시각디자인 관련 직업에는 시각디자이너, 북디자이너, 포장디자이너, 캐릭터디자이너, 일러스트레이터, 광고디자이너가 있으며 제품디자인 관련 직업에는 제품디자이너, 자동차디자이너, 팬시 및 완구디자이너, 신발디자이너, 조명디자이너, 패션디자이너, 캐드원, 가구디자이너, 주얼리디자이너, 가방디자이너, 휴대폰디자이너가 있다. 공간디자인 관련 직업에는 인테리어디자이너, 무대 및 세트디자이너가, 디지털디자인 관련 직업에는 영상그래픽디자이너, 애니메이터, 게임그래픽디자이너가 있다.

## I 교육훈련기관 현황

중분류	소분류	학과	교육훈련기관		
			구분	계	
2.디자인	1.디자인	시각디자인과 (시각정보디자인과 시각커뮤니케이션디자인과 시각패키지디자인과 시각멀티미디어디자인과 시각영상디자인과 시각문화디자인과 시각조형디자인과)	대학	65	강원대학교, 건국대학교(충주), 경기대학교, 경남대학교, 경북대학교, 경성대학교, 경원대학교, 경주대학교, 경희대학교, 경희대학교(국제), 계명대학교, 고신대학교, 관동대학교, 광주대학교, 국민대학교, 극동대학교, 남서울대학교, 단국대학교, 단국대학교(천안), 대구가톨릭대학교, 대구대학교, 대구예술대학교, 대구한의대학교, 대불대학교, 대진대학교, 덕성여자대학교, 동덕여자대학교, 동명대학교, 동명정보대학교, 동서대학교, 동양대학교, 명지대학교, 목원대학교, 부경대학교, 상명대학교(천안), 상지대학교, 서울과학기술대학교, 서울대학교, 서울여자대학교, 선문대학교, 세명대학교, 숙명여자대학교, 신라대학교, 영남대학교, 영동대학교, 영산대학교, 울산대학교, 이화여자대학교, 인천가톨릭대학교, 인하대학교, 전남대학교, 전주대학교, 조선대학교, 중앙대학교(안성), 청주대학교, 충북대학교, 평택대학교, 한밭대학교, 한서대학교, 한성대학교, 한세대학교, 한양대학교(ERICA), 협성대학교, 호서대학교, 홍익대학교
			폴리텍대학	2	한국폴리텍 I 대학 서울정수캠퍼스, 한국폴리텍 IV 대학 아산캠퍼스
			전문대학	17	서울예술대학, 선린대학교, 수원여자대학교, 숭의여자대학, 신성대학교, 안양과학대학, 여주대학, 오산대학, 용인송담대학교, 유한대학교, 인덕대학교, 장안대학교, 제주한라대학교, 조선이공대학교, 충청대학교, 한양여자대학교, 명지전문대학
			특성화고	20	계성정보고등학교, 광명정보산업고등학교, 구로여자정보산업고등학교, 군포e비즈니스고등학교, 대전전자디자인고등학교, 대진디자인고등학교, 동산정보산업고등학교, 분당정보산업고등학교, 서서울생활과학고등학교, 서울디자인고등학교, 세그루패션디자인고등학교, 세민정보고등학교, 송곡관광고등학교, 신정여자상업고등학교, 안산디자인문화고등학교, 예일디자인고등학교, 인덕공업고등학교, 인천디자인고등학교, 일신여자상업고등학교, 하남정보산업고등학교
		사업주단체	6	대구시각디자인협회, 한국시각정보디자인협회, 한국여성시각디자인협회, 한국커뮤니케이션디자인협회, 한국패키지디자인협회, 한국상표디자인협회	

※ 디자인관련 전공 교육훈련기관은 전국 94개 대학교, 10개 폴리텍대학, 58개 전문대학, 102여개의 특성화고가 있다. 2013년 현재 시각디자인 관련 학과가 개설되어 있는

교육훈련기관은 서울대학교를 비롯한 65개 대학교, 서울예술대학 등 17개 전문대학, 2개의 폴리텍대학, 20개의 특성화고, 6개의 사업주단체, 52개의 직업전문학교가 있다. 시각디자인 관련 학과로는 시각정보디자인학과, 시각커뮤니케이션디자인학과, 시각패키지디자인전공, 시각멀티미디어디자인학과, 시각정보미디어, 시각영상디자인학과, 시각문화디자인학과, 시각조형디자인과 등이 있다.

중분류	소분류	학과	교육훈련기관		
			구분	계	
2.디자인	1.디자인	제품디자인과 (산업디자인과 공업디자인과 금형디자인과 CAD&제품모델링과 컴퓨터산업디자인과)	대학	62	강원대학교, 건국대학교, 건국대학교(충주), 경기대학교, 경남대학교, 경성대학교, 경원대학교, 경일대학교, 경희대학교, 경희대학교(국제), 계명대학교, 고신대학교, 광주대학교, 국민대학교, 군산대학교, 극동대학교, 단국대학교, 대구가톨릭대학교, 대구대학교, 대불대학교, 동덕여자대학교, 동명대학교, 동명정보대학교, 동서대학교, 동신대학교, 동아대학교, 동의대학교, 명지대학교, 목원대학교, 부경대학교, 상명대학교(천안), 상지대학교, 서경대학교, 서울대학교, 서울시립대학교, 서울여자대학교, 성신여자대학교, 세명대학교, 세종대학교, 숙명여자대학교, 영남대학교, 용인대학교, 우석대학교, 울산대학교, 이화여자대학교, 인천가톨릭대학교, 전북대학교, 전주대학교, 제주대학교, 조선대학교, 중부대학교, 중앙대학교(안성), 창원대학교청주대학교, 한밭대학교, 한서대학교, 한양대학교(ERICA), 협성대학교, 호남대학교, 호서대학교, 홍익대학교, 홍익대학교(조치원)
			폴리텍 대학	4	한국폴리텍 I 대학 서울정수캠퍼스, 한국폴리텍 I 대학 성남캠퍼스, 한국폴리텍 II 대학 인천캠퍼스, 한국폴리텍 III 대학 춘천캠퍼스, 한국폴리텍 VII 대학 울산캠퍼스, 한국폴리텍 VII 대학 창원캠퍼스, 한국폴리텍 안성여자캠퍼스, 한국폴리텍대학 대구캠퍼스
			전문 대학	14	광양보건대학교, 동주대학교, 명지전문대학, 부천대학교, 서일대학, 신성대학교, 신안산대학교, 영남이공대학교, 용인송담대학교, 한양여자대학교, 가천길대학, 경북대학교, 인덕대학교, 인하공업전문대학
			특성화 고	14	경진고등학교, 대전전자디자인고등학교, 복원여자고등학교, 비봉고등학교, 순천청암고등학교, 안성두원공업고등학교, 여수정보과학고등학교, 울산에너지고등학교, 진성여자고등학교, 평촌공업고등학교, 포항여자전자고등학교, 한강미디어고등학교, 합덕제철고등학교, 인천디자인고등학교
			사업주 단체	5	광주/전남 산업디자인협회, 한국산업디자이너협회, 전라북도산업디자이너협회, 충남산업디자인협회, 한국조명디자이너협회

※ 제품디자인 관련 학과가 개설되어 있는 교육훈련기관은 62개 대학교, 14개 전문대학, 4개 폴리텍대학, 14개 특성화고, 5개 사업주단체, 33개 직업전문학교가 있다. 산업디자인 관련 학과로는, 산업디자인과, 공업디자인과, 제품디자인학과, 프로덕트디자인학전공,

금형디자인과, CAD&제품모델링과, 컴퓨터산업디자인과 등이 있다.

중분류	소분류	학과	교육훈련기관		
			구분	계	
2.디자인	1.디자인	환경디자인과 (도시환경디자인과 환경조경과 조경디자인과 원예조경아트과)	대학	5	극동대학교, 동서대학교, 숙명여자대학교, 이화여자대학교, 인천가톨릭대학교
			전문대학	4	대구보건대학교, 동부산대학교, 선린대학교, 인덕대학교
			특성화고	5	운봉공업고등학교, 동래원예고등학교, 영서고등학교, 용인바이오고등학교, 천안제일고등학교
			사업주단체	1	한국공간디자인협회
		실내디자인과 (인테리어디자인과 실내건축디자인과 인테리어코디네이트과 실내장식디자인과)	대학	20	건국대학교(충주), 경남대학교, 경성대학교, 고신대학교, 관동대학교, 광주대학교, 광주여자대학교, 국민대학교, 대구대학교, 대불대학교, 덕성여자대학교, 동양대학교, 상명대학교(천안), 세명대학교, 울산대학교, 중부대학교, 한서대학교, 한성대학교, 협성대학교, 호서대학교
			폴리텍대학	1	한국폴리텍 V 대학 고창캠퍼스
			전문대학	15	계명문화대학, 김포대학, 대구보건대학교, 대림대학교, 동부산대학교, 동양미래대학, 서울예술대학, 서일대학, 신안산대학교, 신홍대학교, 여주대학, 인덕대학교, 한국재활복지대학, 한양여자대학교, 혜천대학교
			특성화고	24	강서공업고등학교, 경덕공업고등학교, 경주디자인고등학교, 고령고등학교, 대구달서공업고등학교, 대진디자인고등학교, 부산디자인고등학교, 부평디자인과학고등학교, 산본공업고등학교, 서귀포산업과학고등학교, 서울로봇고등학교, 송의고등학교, 안성두원공업고등학교, 예일디자인고등학교, 운봉공업고등학교, 울산생활과학고등학교, 유한공업고등학교, 인덕공업고등학교, 인천디자인고등학교, 일산고등학교, 일산고등학교, 재능유비쿼터스고등학교, 전남자연과학고등학교, 증평공업고등학교
			사업주단체	2	한국실내건축가협회, 한국인테리어디자인협회

※ 환경디자인 관련 학과는 크게 실내건축디자인전공과 환경디자인전공 2가지로 나뉜다. 실내건축디자인 관련 학과가 개설되어 있는 교육훈련기관은 건국대학교를 비롯한 20개 대학교, 계명문화대학 등 15개 전문대학, 1개 폴리텍대학, 24개 특성화고, 2개 사업주단체, 23개 직업전문학교가 있으며 실내건축디자인 관련 학과로는 인테리어디자인학과, 인테리어세리믹디자인전공, 인테리어장식디자인과, 인테리어코디네이트과, 건축인테리어과, 조경인테리어과가 있다. 환경디자인 관련 학과가 개설되어 있는 교육훈련기관은 이화여자대학교를 비롯한 5개 대학교, 인덕대학교 등 4개 전문대학, 5개 특성화고, 1개 사업주단체, 2개 직업전문학교가 있으며 환경디자인 관련 학과로는 도시환경디자인과, 환경조경과, 조경디자인과, 원예조경아트과 등이 있다.



중분류	소분류	학과	교육훈련기관		
			구분	계	
2.디자인	1.디자인	영상디자인과 (영상그래픽과 3D영상그래픽전공 방송영상디자인과 영상미디어디자인과)	대학	5	국민대학교, 순천대학교, 이화여자대학교, 평택대학교, 한양대학교(ERICA)
			폴리텍대학	1	한국폴리텍 안성여자캠퍼스
			전문대학	15	가톨릭상지대학교, 경민대학교, 경인여자대학, 계명문화대학, 계원예술대학교, 동아방송예술대학, 백석예술대학교, 백제예술대학교, 부천대학교, 성심외국어대학교, 안양과학대학, 원광보건대학교, 조선이공대학교, 한국재활복지대학, 한양여자대학교
			특성화고	10	경인여자고등학교, 부산디자인고등학교, 부산영상예술고등학교, 복원여자고등학교, 서울디자인고등학교, 서울북공업고등학교, 전주영상미디어고등학교, 충북인터넷고등학교, 포항여자전자고등학교, 한국문화영상고등학교
		영상애니메이션디자인과 (만화애니메이션전공 영상애니메이션전공 디지털애니메이션학과 만화애니메이션전공 FX애니메이션과)	대학	32	경기대학교, 경성대학교, 계명대학교, 공주대학교, 극동대학교, 남서울대학교, 대구대학교, 대구예술대학교, 대불대학교, 대전대학교, 동명대학교, 동명정보대학교, 목원대학교, 상명대학교(천안), 세종대학교, 세종사이버대학교, 순천대학교, 순천향대학교, 신경대학교, 신라대학교, 예원예술대학교, 전주대학교, 조선대학교, 중부대학교, 중앙대학교(안성), 청주대학교, 평택대학교, 한국예술종합학교, 한서대학교, 한성대학교, 호서대학교, 홍익대학교(조치원)
			전문대학	14	강동대학교, 경민대학교, 계원예술대학교, 공주영상대학교, 대구미래대학, 부산경상대학교, 부산예술대학교, 부천대학교, 안산대학교, 유한대학교, 인덕대학교, 제주한라대학교, 청강문화산업대학교
			특성화고	15	고명정보산업고등학교, 신정여자상업고등학교, 부산컴퓨터과학고등학교, 대연정보고등학교, 구남보건고등학교, 한국문화콘텐츠고등학교, 울산애니원고등학교, 한국애니메이션고등학교, 춘천한샘고등학교, 충북인터넷고등학교, 영동인터넷고등학교, 병천고등학교, 충남애니메이션고등학교, 순천전자고등학교, 명인정보고등학교
			사업주단체	4	캐릭터디자이너협회, 한국만화가협회, 한국애니메이션예술인협회, 한국애니메이션제작자협회
		게임그래픽디자인과 (게임영상콘텐츠학과)	대학	3	세종사이버대학교, 홍익대학교(조치원), 예원예술대학교
			폴리텍대학	1	한국폴리텍 IV 대학, 아산캠퍼스
			전문대학	6	경산1대학교, 동부산대학교, 동서울대학교, 동아방송예술대학, 두원공과대학교, 해천대학교
			특성화고	1	서울디지털고등학교

※ 디지털디자인 관련 학과는 크게 영상디자인전공과 영상애니메이션디자인전공, 게임그래픽디자인전공의 3가지로 나뉜다. 영상디자인 관련 학과가 개설되어 있는 교육훈련기관은 국민대학교를 비롯한 5개 대학교, 계명문화대학 등 15개 전문대학, 1개 폴리텍대학, 10개 특성화고, 10개 직업전문학교가 있으며 영상디자인 관련 학과명으로는 영상그래픽과, 3D영상그래픽전공, 방송영상디자인과, 복원영상디자인과, 시각영상디자인과, 영상그래픽인쇄과, 영상미디어디자인과 등이 있다. 영상애니메이션디자인 관련 학과가 개설되어 있는 교육훈련기관은 경기대학교를 비롯한 32개 대학교, 부천대학교 등 14개 전문대학, 15개 특성화고, 4개 사업주단체, 6개 직업전문학교가 있으며 애니메이션디자인 관련 학과로는 영상애니메이션디자인전공, 디지털애니메이션전공, 만화게임영상학부, 카툰애니메이션과, 캐릭터애니메이션과, 멀티미디어애니메이션과 등이 있다. 게임그래픽디자인 관련 학과가 개설되어 있는 교육훈련기관은 홍익대학교(조치원)을 비롯한 3개 대학교, 동서울대학교 등 6개 전문대학, 1개 폴리텍대학, 1개 특성화고, 7개 직업전문학교가 있으며 게임디자인 관련 학과로는 게임영상콘텐츠학과, 게임그래픽디자인전공, 게임만화캐릭터과 등이 있다.

② 관련학과 교과과정

중분류	소분류	학 과	교 육 훈 련 과 정			
			구 분	과 목	내 용	비 율
2.디자인	1.디자인	시각디자인과	대학	필수공통	개론 및 전공교양 등	15.0%
				전공이론	디지털미디어론, 시각기호학, 조형의식연구, 디자인심리 등	20.0%
				전공실기기초	기초시각디자인, 시각디자인스튜디오, 편집디자인 등	20.0%
				전공실기심화	브랜드매니지먼트, 인터랙티브스크립팅, 미디어디자인프로젝트 등	35.0%
			합		계	100.0%
			전문대학	필수공통	개론 및 전공교양 등	10.0%
				전공이론	디자인사, 광고학, 시각디자인론 등	15.0%
				전공실기기초	드로잉, 평면조형, 일러스트레이션 등	30.0%
				전공실기심화	컴퓨터그래픽스, 디자인스튜디오, 디자인프로젝트, 디자인연출 등	45.0%
			합		계	100.0%

중분류	소분류	학 과	교 육 훈 련 과 정			
			구 분	과 목	내 용	비 율
2.디자인	1.디자인	제품디자인과	대학	필수공통	개론 및 전공교양 등	20.0%
				전공이론	제품디자인방법론, 산업디자인사, 디자인기획론 등	25.0%
				전공실기기초	디자인리서치, 디자인제시기법, 아이디어표현기법 등	27.0%
				전공실기심화	3D모델링, 디자인스튜디오, 디자인세미나 등	28.0%
			합		계	100.0%
			전문대학	필수공통	개론 및 전공교양 등	13.0%
				전공이론	색채학, 도학, 디자인사 등	18.0%
				전공실기기초	기초 CAD, 컴퓨터그래픽디자인기법 등	30.0%
				전공실기심화	디자인스튜디오, 주얼리디자인, 3D모델링 등	39.0%
			합		계	100.0%

중분류	소분류	학 과	교육 훈련 과정			
			구 분	과 목	내 용	비 율
2.디자인	1.디자인	환경디자인과	대학	필수공통	개론 및 전공교양 등	15.0%
				전공이론	공간디자인방법론, 색채계획방법론 등	18.0%
				전공실기기초	공간디자인표현기법, 컴퓨터응용디자인 등	30.0%
				전공실기심화	공간디자인매니지먼트, 환경디자인스튜디오 등	37.0%
			합 계		100.0%	
		전문대학	필수공통	개론 및 전공교양 등	10.0%	
			전공이론	도시환경기획론, 공공디자인행정론, 재료연구 등	20.0%	
			전공실기기초	기초CAD, 스케치기법 등	34.0%	
			전공실기심화	도시환경사인디자인, 조경디자인스튜디오, 3D멀티미디어디자인 등	36.0%	
		합 계		100.0%		
	1.디자인	실내디자인과	대학	필수공통	개론 및 전공교양 등	10.0%
				전공이론	살내조형론, 재료연구, 현대공간디자인사 등	22.0%
				전공실기기초	기초조형, 기초살내제도, 디지털드로잉 등	30.0%
				전공실기심화	살내디자인, 인테리어그래픽디자인, 전시디자인 등	38.0%
			합 계		100.0%	
		전문대학	필수공통	개론 및 전공교양 등	10.0%	
			전공이론	공간론, 환경색채론, 재료연구, 실내디자인론 등	25.0%	
			전공실기기초	기초드로잉, 기초디자인제도, 표현기법, 기초CAD 등	32.0%	
			전공실기심화	살내디자인실습, 디자인스튜디오, 전문제도 등	33.0%	
		합 계		100.0%		

중분류	소분류	학 과	교육 훈련 과정			
			구 분	과 목	내 용	비 율
2.디자인	1.디자인	영상디자인과	대학	필수공통	개론 및 전공교양 등	8.0%
				전공이론	영상미디어의 역사 등	20.0%
				전공실기기초	디지털드로잉, 기초비디오워크숍 등	25.0%
				전공실기심화	스토리텔링(storytelling)연구, 고급모션 디자인, 뉴미디어디자인, 고급애니메이션스튜디오 등	47.0%
			합 계		100.0%	
		전문 대학	필수공통	개론 및 전공교양 등	5.0%	
			전공이론	디지털경험디자인론 등	20.0%	
			전공실기기초	정보아키텍팅, 인터랙션디자인, 정보그래픽스 등	30.0%	
			전공실기심화	모션그래픽스튜디오, 디지털경험디자인스튜디오, 인터랙션프로그래밍 등	45.0%	
		합 계		100.0%		
	영상 애니메이션 디자인과	대학	필수공통	개론 및 전공교양 등	10.0%	
			전공이론	만화예술론, 만화미학 등	15.0%	
			전공실기기초	3D애니메이션기초, 드로잉 등	40.0%	
			전공실기심화	디지털애니메이션워크숍, 실험애니메이션, 캐릭터디자인연구 등	35.0%	
			합 계		100.0%	
		전문 대학	필수공통	개론 및 전공교양 등	10.0%	
			전공이론	미술사 등	20.0%	
			전공실기기초	기초만화작법, 웹카툰 등	33.0%	
전공실기심화			애니메이션편집제작, 스토리기획과 창작, 3D애니메이션 등	37.0%		
합 계		100.0%				

중분류	소분류	학 과	교육 훈련 과정					
			구 분	과 목	내 용	비 율		
2.디자인	1.디자인	게임그래픽 디자인과	대학	필수공통	개론 및 전공교양 등	25.0%		
				전공이론	게임학개론, 문화산업론 등	14.0%		
				전공실기기초	컨셉드로잉, 동작연구, 시나리오작법 등	23.0%		
				전공실기심화	원화제작프로젝트, 3D그래픽프로젝트, 게임애니메이션스튜디오 등	38.0%		
			합 계					100.0%
			전문 대학	필수공통	개론 및 전공교양 등	10.0%		
				전공이론	색채학, 게임기획개론 등	18.0%		
				전공실기기초	프로그래밍기초, 게임시스템분석 등	25.0%		
				전공실기심화	게임테스팅실무, 비주얼UI제작, 게임마케팅 등	47.0%		
			합 계					100.0%

※ 디자인 관련학과 교과과정은 일반적으로 필수공통, 전공이론, 전공실기기초, 전공실기심화 과목으로 구성되어 있다. 필수공통은 개론 및 기본교양과목으로 구성되고, 전공이론은 조형의식, 디자인심리, 디자인방법론, 디자인사 등 전공 관련 기초이론이나 역사를 배우는 과목이다. 전공실기기초는 기초조형이나 드로잉, 표현기법, 아이디어전개방법 등 전공 디자인 실기와 디자인 리서치를 배우는 과목이며, 전공실기심화는 실제 실무와 연계된 산학수업이나 스튜디오수업, 브랜드매니지먼트, 마케팅 등을 중점적으로 다루는 실습 과목이다.

### 3 자격 현황 분석

#### 1 국가기술자격 현황

중분류	소분류	등급	종목		취득자수(명)			
					누계	'10년	'11년	'12년
2.디자인	1.디자인	기사	시각디자인기사	필기	2,013	243	219	168
				실기	927	109	158	87
		산업기사	시각디자인산업기사	필기	12,549	1,083	1,528	1,305
				실기	6,838	591	643	677
		기사	컬러리스트기사	필기	31,304	2,478	1,918	2,036
				실기	13,894	1,180	987	1,042
		산업기사	컬러리스트산업기사	필기	37,961	4,166	3,044	3,412
				실기	19,003	1,875	1,728	1,460
		기술사	제품디자인기술사	필기	25	3	5	5
				실기	17	2	2	3
		기사	제품디자인기사	필기	368	24	5	18
				실기	150	6	6	10
		산업기사	제품디자인산업기사	필기	2,934	141	74	70
				실기	1,202	68	37	39
		기능사	제품응용 모델링 기능사	필기	688	63	57	48
				실기	168,828	261	347	345
		기능사	컴퓨터그래픽스운용기능사	필기	299,745	14,893	9,764	10,263
				실기	168,828	9,745	7,352	8,563
		기능사	웹디자인기능사	필기	58,606	9,444	7,842	6,696
				실기	23,466	3,951	3,458	2,673

※ 국가기술자격 총 53개 분과 455개 종목 중 디자인 분야는 한국산업인력공단 주관의 디자인 분과 중 10개 종목이 범주에 해당된다. 제품디자인의 경우에는 타 분과에 비해 상대적으로 종목의 수가 많으나, 취득자 수는 오히려 더 적은 것으로 나타났다.

## ② 국가자격 현황

※ 국가전문자격 총 25개 분과 194개 종목 중 디자인 관련 종목은 없다.

## ③ 공인민간자격 현황

중분류	소분류	종목(등급)	소관부처	취득자수(명)			
				누계	'10년	'11년	'12년
2.디자인	1.디자인	GTQ그래픽기술자격 (1급, 2급)	한국생산성본부	98,155	19,227	31,925	47,003
		옥외광고사(2급)	한국옥외광고협회	10,160	488	425	267
		실내디자이너	한국실내건축가협회	257	22	87	50

※ 디자인 분야 공인민간자격에는 GTQ그래픽기술자격과 옥외광고사가 범주에 해당된다.

실내디자인의 국가공인 민간자격인 ‘실내디자이너’ 자격시험은 (사)한국실내건축가협회에서 시행한다. 2005년부터 국가등록 민간자격이 되었으며, 2013년 11월까지 총 응시자 수는 1차 예비시험 972명, 2차 실기시험 400여 명이다. 2차까지 최종 합격된 자격 취득자 수는 총 257명이다.



### 1 직무능력 구성(영국 National Occupational Standards)

중분류	소분류	세분류(직무)	능력단위 및 능력단위요소
2.디자인	기재 생략	Design(Crafts, creative arts and design)	디자인 지식 활용 및 디자인 작업과 경험 알리기(Apply design industry knowledge to inform your own design work practice and work)
			디자인 활동에 디자인 역사와 이론 활용하기(Apply research on the history and theory of design to your own design activities)
			창의적 환경에서 아이디어 발표 및 토론하기(Articulate, present and debate ideas in a creative environment)
			마케팅 활동 보조하기(Assist with marketing activities)
			프로토타입, 모델, 실물모형, 공예품, 샘플 및 테스트용 작품을 생산하는데 기여하기(Contribute to the production of prototypes, models, mockups, artwork, samples or test pieces)
			컴퓨터 기반 환경에서 2D 디자인 창조하기(Create 2D designs using a computer aided design system)
			컴퓨터 기반 환경에서 3D 디자인 창조하기(Create 3D models using a computer aided design system)
			시각 디자인 창조하기(Create visual designs)
			속한 조직의 브랜드 전략 규정하기(Define the brand strategy of the organisation in which you work)
			디자인 능력과 경험을 개발 및 확장하기(Develop and extend your design skills and practices)
			창의성의 역사와 사회적 이슈가 자신의 디자인 작업에 미치는 영향 조사하기(Explore the history and social impact of creativity and how it can influence your own design work)
			창의적 환경의 색 쓰임새 조사하기(Explore the use of colour in a creative environment)
			디자인 절차 따르기(Follow a design process)
			디자인 사업의 마케팅 기회를 정의하고 평가하기(Identify and evaluate marketing opportunities for your design business)
			고객의 브랜드 전략을 감별하고 이해하기(Identify and understand your client's' brand strategy)
			디자인 브리프를 이해하고 절차에 맞추어 디자인하기(Interpret the design brief and follow the design process)
			발표하기(Make a presentation)
			디자인 프로젝트 관리하기(Manage a design project)
			디자인 서비스 마케팅 및 판매하기(Marketing and sales of design services)
			디자인 클라이언트와 협상 및 거래하기(Negotiate and make deals with design clients)

능력 단위 및 능력 단위 요소	지식 과 이해
Design(Crafts, creative arts and design)	K1. 3D 모형 제작의 목적 (purpose for which the 3D model is to be developed)
	K2. 업무에 적합한 좌표계 (appropriate coordinate system for the job)
	K3. 해당 좌표계가 선택된 이유 (reasons for selecting the chosen coordinate system)
	K4. 좌표계에 따른 모형의 방향(orientation of the model with respect to the coordinate system)
	K5. 모형 제작에 필요한 시점의 수 (number of views required to establish the model)
	K6. 3D 공간의 독립체 제작방법 (procedures for creating entities in 3D space)
	K7. 3D 공간에 제작 및 조작 가능한 독립체 (the entities that can be created/manipulated in 3D space)
	K8. 3D 공간에서의 독립체 조작방법 (procedures for manipulating entities in 3D space)
	K9. 선직면이나 회전 곡면을 3D 공간에 만드는 법 (procedures for creating ruled and revolved surfaces in 3D space)
	K10. 선직면이나 회전 곡면의 응용 (applications of ruled and revolved surfaces)
	K11. 3D 모형 수정방법 (procedures for modifying existing 3D models)
	K12. 3D 모형 기초 렌더링 기술 응용법 (application of basic rendering techniques to a 3D model)
	K13. 도면 파일 저장법 (procedures for saving drawing files)
	K14. 도면 파일 저장이 가능한 다양한 파일형식 (the various formats in which drawing files can be saved)
	K15. 도면 파일 저장시 여러 가지 다른 파일형식으로 저장하는 이유(reasons for using different formats when saving drawing files)
	K16. 3D 공간에 제작된 모형에서 물리적 속성 데이터 추출방법(procedures for extracting data with respect to the physical properties of shapes created in 3D space)
	K17. 도면 파일에서 추출할 수 있는 3D 도형들의 물리적 속성 데이터(the physical properties of shapes created in 3D space that can be extracted from the drawing file)
	K18. 컴퓨터 기반 디자인 시스템의 위험요소와 대비책(hazard and control measures associated with using computer aided design system, including housekeeping)
	K19. 안전한 작업 방식과 절차 (safe work practices and procedures)

능력단위 및 능력단위요소	수행준거
Design(Crafts, creative arts and design)	P1. 업무 요구사항에 맞춰 좌표계 설정하기(establish the coordinate system to meet the requirements of the work)
	P2. 업무 요구사항에 맞춰 방향 설정하기(establish the orientation to meet the requirements of the work)
	P3. 업무 요구사항에 맞춰 시점 설정하기(establish the views to best meet the work requirements)
	P4. 업무 요구사항에 맞춰 3D 공간에 독립체 설정하기(create entities in 3D space to meet the work requirement)
	P5. 업무 요구사항에 따라 3D 공간에 독립체 조작하기(manipulate entities in 3D space to work requirements)
	P6. 선직면과 회전 곡면을 포함한 업무에 필요한 표면 만들기 (create surfaces in 3D space to meet the requirements including ruled and revolved)
	P7. 업무 요구사항에 맞춰 3D모형 수정하기(modify existing 3D model to meet the requirements)
	P8. 기초적인 렌더링 기술로 3D 모형 다듬기(apply basic rendering techniques to a 3D model)
	P9. 매 작업과정에서 차후 복구가 용이하도록 다양한 형식으로 파일 저장하기(file is saved in various formats for retrieval as per standard operating procedures)
	P10. 업무 요구사항에 따라 부피, 질량, 무게중심과 같은 물리적 수치 얻어내기(physical properties are extracted to meet requirements including volume, mass and centre of gravity)

※ 영국은 독일, 캐나다와 함께 NOS(National Occupational Standards)를 직무표준으로 활용하고 있으며 현재는 SSC(Sector Skill Council)에 의해서 개발되고 있다. 23개의 SSC 중 디자인 관련 항목은 광고, 공예, 문화적인 유산, 디자인, 미술 및 음악, 공연, 문학·시각적인 예술을 전반으로 다루는 ‘창의적이고 문화적인 기술(Creative&Cultural Skills)’에서 관리하고 있다. 직업군은 총 45개의 항목으로 그 중 ‘예술, 미디어와 출판(Arts, Media and Publishing)’의 ‘공예, 창의적인 예술과 디자인(Crafts, creative art and design)’이 디자인 직무에 해당한다. 이 직무에는 30개의 세부작업이 존재하며, 능력단위와 능력단위요소의 구분은 따로 없고 overview와 수행준거, 지식과 이해, 기술이 기재되어 있다.

1 직무능력 구성(미국 National Skill Standards)

기본분야	세부분야
13. 원격통신, 컴퓨터, 예술, 오락 및 정보(Telecommunications, Computers, Arts and Entertainment, and Information)	1. 원격통신(Telecommunications)
	2. 컴퓨터 및 컴퓨터 서비스(Computers and computer services)
	3. 활동사진 음향 녹음(Motion pictures and sound recording)
	4. TV 및 라디오 방송(TV and radio broadcasting)
	5. 예술 및 오락(Arts and entertainment)
	6. 특수 디자인 서비스(Specialized design services)
	7. 사진 서비스(Photographic services),
	8. 광고(Advertising)
	9. 출판(Publishing)
	10. 새로운 서비스 및 도서관을 포함한 정보 서비스(Information services, including news services and libraries)

세부분야	직업항목
6. 특수 디자인 서비스(Specialized design services)	00-0000 모든 직업(All Occupations)
	11-0000 관리직(Management Occupations)
	13-0000 영업 및 재정 관리직(Business and Financial Operations Occupations)
	15-0000 컴퓨터 및 수학 관련 직업(Computer and Mathematical Occupations)
	17-0000 건축가 및 공학기술자(Architecture and Engineering Occupations)
	19-0000 생명과학, 자연과학, 사회과학 관련 직업(Life, Physical, and Social Science Occupations)
	27-0000 예술, 디자인, 오락, 스포츠 및 미디어 관련 직업(Arts, Design, Entertainment, Sports, and Media Occupations)
	33-0000 보안서비스 직업(Protective Service Occupations)
	37-0000 건물과 바닥 청소 및 유지 직업(Building and Grounds Cleaning and Maintenance Occupations)
	41-0000 판매직(Sales and Related Occupations)
	43-0000 사무 및 행정 지원직(Office and Administrative Support Occupations)
	45-0000 농업, 어업, 산림업 관련 직업(Farming, Fishing, and Forestry Occupations)
	47-0000 건설직(Construction and Extraction Occupations)
	49-0000 설치, 유지 및 보수직(Installation, Maintenance, and Repair Occupations)
	51-0000 생산직(Production Occupations)
	53-0000 교통 및 소재 이동 관련 직업(Transportation and Material Moving Occupations)

직업항목	세부직업항목
27-0000 예술, 디자인, 오락, 스포츠 및 미디어 직업(Arts, Design, Entertainment, Sports, and Media Occupations)	27-1011 아트디렉터(Art Directors)
	27-1012 공예가(Craft Artists)
	27-1013 화가, 조각가, 일러스트레이터를 포함한 순수 예술가들(Fine Artists, Including Painters, Sculptors, and Illustrators)
	27-1014 멀티미디어 예술가 및 애니메이터(Multimedia Artists and Animators)
	27-1019 그밖의 예술가(Artists and Related Workers, All Other)
	27-1021 상업 및 산업 디자이너(Commercial and Industrial Designers)
	27-1022 패션 디자이너(Fashion Designers)
	27-1023 화훼장식사(Floral Designers)
	27-1024 그래픽 디자이너(Graphic Designers)
	27-1025 인테리어 디자이너(Interior Designers)
	27-1026 상품 디스플레이어(Merchandise Displayers and Window Trimmers)
	27-1027 전시 디자이너(Set and Exhibit Designers)
	27-1029 그밖의 디자이너(Designers, All Other)
	27-2012 감독 및 프로듀서(Producers and Directors)
	27-3031 홍보전문가(Public Relations Specialists)
	27-3041 편집자(Editors)
27-3042 기술 작가(Technical Writers)	
27-3043 작가 및 저자(Writers and Authors)	

※ NSS는 15개 산업부문별로 직업군이 나뉘어있으며 디자인분야는 ‘13. 원격통신, 컴퓨터, 예술, 오락 및 정보(Telecommunications, Computers, Arts and Entertainment, and Information)’의 세부 분야로 ‘6. 특수 디자인 서비스(Specialized design services)’가 있으며 그중에서 ‘27-0000 예술, 디자인, 오락, 스포츠 및 미디어 관련 직업(Arts, Design, Entertainment, Sports, and Media Occupations)’항목에 해당된다. 이 직업항목은 21개의 하위 세부직업항목으로 다시 나뉘는데, 이 중 패션 디자이너(Fashion Designers), 그래픽 디자이너(Graphic Designers), 인테리어 디자이너(Interior Designers)와 같이 디자이너(Designer)로 직접 명기된 직업은 총 7개가 있다. 한편 디자이너라는 명칭이 붙여지지 않는 직업이더라도 직무가 디자인과 관련되는 직업으로는 멀티미디어 아티스트 및 애니메이터(Multimedia Artists and Animators)가 있다.

1 직무능력 구성(호주 National Competency Standards)

분야	패키지명	수준	자격요건
디자인	시각예술과 공예 및 디자인 훈련 패키지 (Visual Arts, Crafts and Design Training Package)	수료증 1급 (Certificate I)	호주 및 토레스 해협 원주민 민속 공예 (Aboriginal or Torres Strait Islander Cultural Arts) 시각 디자인(Visual Arts)
		수료증 2급 (Certificate II)	오팔 세공 및 광택(Opal Cutting and Polishing) 시각 예술(Visual Arts) 호주 및 토레스 해협 원주민 민속 공예(Aboriginal or Torres Strait Islander Cultural Arts)
		수료증 3급 (Certificate III)	예술경영(in Arts Administration) 호주 및 토레스 해협 원주민 민속 공예(Aboriginal or Torres Strait Islander Cultural Arts) 디자인 기초(Design Fundamentals) 시각 예술(Visual Arts)
		수료증 4급 (Certificate IV)	사진영상(Photo Imaging) 예술경영(Arts Administration) 호주 및 토레스 해협 원주민 민속 공예(Aboriginal or Torres Strait Islander Cultural Arts) 오팔 세공 및 광택(Opal Cutting and Polishing) 시각 예술(Visual Arts) 디자인(Design)
		준학사 (Diploma)	예술(Arts) 영상(Imaging) 도예(Ceramics) 그래픽 디자인(Graphic Design)
		고급 준학사 (Advanced Diploma)	그래픽 디자인(Graphic Design) 창의적 상품개발(Creative Product Development) 시각 예술(Visual Arts)

패키지명	직무	능력단위 및 능력단위요소
시각예술과 공예 및 디자인 훈련 패키지 (Visual Arts, Crafts and Design Training Package)	전문 그래픽 디자인 업무를 위한 예비 기술 범주 (Preparatory Skill Set for Professional Graphic Design Practice)	Explore and apply the creative design process to 2D forms (2D 형식의 창의적 디자인 방법 조사 및 응용하기)
		디자인 솔루션 개발하기 (Generate design solutions)
		타이포그래피 기술 사용하기 (Use typography techniques)
		그래픽 디자인 기술 조사 및 응용하기 (Research and apply graphic design techniques)
	전문 사진 영상 작업을 위한 예비 기술 범주 (Preparatory Skill Set for Professional Photo Imaging Practice)	사진 산업 지식 쌓고 활용하기 (Develop and apply photo imaging industry knowledge)
		사진 자료를 워크프린트 및 파일로 변환하기 (Process photo images to work-print and file stage)
		브리프의 요구사항에 따라 이미지 수집하기 (Capture images in response to a brief)
		사진 영상 작업에 관한 전통 자료를 조사해보고 작업에 활용하기 (Research and apply information on the traditions that inform photo imaging practice)
		사진 자료의 빛을 조절하는 기술 응용하기 (Apply photo imaging lighting techniques )
		사진 자료를 보정 및 수정하여 결과물 내기 (Enhance, manipulate and output photo images)
	과학기술 기반의 사진 영상 기술 범주 (Technical-Scientific Field-Based Photo Imaging Skill Set)	프로젝트 관리하기(Administer projects)
		프로젝트 처리하기(Manage projects)
		저작권 관련 사항 관리하기 (Implement copyright arrangements )
		사진 이미지를 미리 제작하여 준비하기 (Produce and prepare photo images)
		사진 자료 수집하기 (Capture photographic images)
		사진 자료를 워크프린트 및 파일로 변환하기 (Process photo images to work-print and file stage)
		브리프의 요구사항에 따라 이미지 수집하기 (Capture images in response to a brief)
		간단한 프로젝트 처리하기 (Manage simple projects)
간단한 프로젝트 관리하기 (Administer simple projects)		

분야	수준	종류
디자인	준학사 (Diploma)	보석/오브제 디자인(Jewellery and Object Design)
		토목건축 디자인(Civil Construction Design)
		화훼 디자인(Floral Design)
		교육과정 디자인 및 개발(Training Design and Development)
		빌딩 디자인(Building Design)
	고급 준학사 (Advanced Diploma)	응용 패션 디자인 및 기술 (Applied Fashion Design and Technology)
		토목건축 디자인(Civil Construction Design)
		Design for Live Production, Theatre and Events
		가구 디자인 및 해당 기술(Furniture Design and Technology)
		그래픽 디자인 고급 준학사 과정 (Graphic Design Advanced Diploma of Graphic Design)
		인테리어 디자인 고급 준학사 과정 (Interior Design Advanced Diploma of Interior Design)
		보석/오브제 디자인(Jewellery and Object Design)
		섬유 디자인 및 개발(Textile Design and Development)
	수질공학 디자인(Water Engineering Design)	
	수료증 2급 (Certificate II)	팀버 트러스/프레임 디자인 및 생산 (Timber Truss and Frame Design and Manufacture)
	수료증 3급 (Certificate III)	디자인 기초(Design Fundamentals)
		인쇄술과 그래픽 예술 (그래픽 디자인 생산) (Printing and Graphic Arts (Graphic Design Production))
		팀버 트러스/프레임 디자인 및 생산 (Timber Truss and Frame Design and Manufacture)
	수료증 4급 (Certificate IV)	토목건축 디자인(Civil Construction Design)
		디자인(Design)
		부엌/욕실/인테리어 공간 디자인 (Design of Kitchens, Bathrooms and Interior Spaces)
		가구 디자인 기술(Furniture Design and Technology)
		시스템 분석 디자인(Systems Analysis and Design)
섬유 디자인 및 개발(Textile Design and Development)		
팀버 트러스/프레임 디자인(Timber Truss and Frame Design)		

※ 호주의 국가 훈련 체계(National Training Framework)는 호주인정 체계(ARF: Australian Recognition Framework)와 훈련패키지(Training Package)로 구성되어 있다. 즉 국가직무능력표준(National Competency Standards)을 바탕으로 훈련패키지와 자격제도를 연계시키고 이를 토대로 국가 훈련 체계를 구축 하여 일-자격-교육훈련의 연계를 강화한 것이다. 디자인 분야 훈련패키지는 ‘시각예술과 공예 및 디자인’ 으로 총 1개가 있으며, 총 6단계의 수준과 22개의 자격요건으로 구성되어 있다. 이 훈련패키지에 포함되어 있는 직무는 ‘전문 그래픽 디자인 업무를 위한 예비 기술 범주(이하 ‘그래픽 디자인’ 으로 통칭)’, ‘전문 사진 영상 작업을 위한 예비 기술 범주(이하 ‘전문 사진 영상’ 으로 통칭)’, ‘과학기술 기반의 사진 영상 기술 범주(이하 ‘과학기술 기반의 사진 영상’ 으로 통칭)’ 로



총 3가지이며, 각각의 직무에 맞는 능력단위 및 능력단위요소가 함께 기재되어있다.

‘그래픽 디자인’ 직무는 타이포그래피 및 그래픽디자인의 기술이나 디자인 솔루션 방법론에 대한 내용을 배우며, ‘전문 사진 영상’ 직무에는 사진에 대한 지식이나 이미지 수집 및 활용과 함께 파일 변환, 보정 및 수정하는 기술을 배운다. 마지막으로 ‘과학기술 기반의 사진 영상’ 직무는 이전의 ‘전문 사진 영상’ 직무와 전반적인 내용이 흡사하나, 사진 자료를 수집 및 변환하는 기술 뿐 아니라 저작권 관련 사항을 숙지하거나 프로젝트를 관리 및 처리하는 항목까지도 포함되어있다. 즉 훈련패키지 안에 있는 각각의 직무들은 모두 자료를 조사하고 관련된 지식을 습득하는 이론 학습훈련과, 이것들을 이용하여 직접 수정하고 응용하는 기술과 같은 실무 학습훈련을 함께 병행하고 있다는 사실을 알 수 있다.

② 경력개발경로 구성(영국 National Occupational Standards)

분야	국가 자격 수준	현 국가 자격	디플로마	
			수준	능력 단위
제조 및 제품 디자인 (Manufacturing and Product Design)	Level 1	GCSE D-G, 기초 GNVQ, level 2 NVQ, 이와 동등 수준의 자격	대학예비과정 (Foundation Diploma)	실전적 수리능력 (Functional Skills Mathematics), 실전적 영어능력 (Functional Skills English), 실전적 정보통신기술 능력 (Functional Skills Information and Communication Technology), 프로젝트/확장 프로젝트 (Project/Extended Project)
	Level 2	GCSE A-C, 중급 GNVQ, level 2 NVQ, 이와 동등 수준의 자격	준학사 (Higher Diploma)	
	Level 3	Advanced Extension Award, GCE and VCE AS/A level, level 3 NVQ, 이와 동등 수준의 자격	전문학사 (Progression Diploma) 고급준학사 (Advanced Diploma)	

CCS 분야	국가 자격 수준		능력 단위	
			수준	항목
공예 및 창의적인 예술과 디자인 (Crafts, creative arts and design)	Level 2	중급수준 (Intermediate Apprenticeship)	Level 2	의사소통 필수능력 (Key Skills in Communication)
			Level 1	수의 활용 필수능력 (Key Skills in Application of Number)
	Level 3	고급수준 (Advanced Apprenticeship)	Level 2	정보통신기술 필수능력 (Key Skills in Information and Communication Technology)
			Level 3	의사소통 필수능력 (Key Skills in Communication)
			Level 2	수의 활용 필수능력 (Key Skills in Application of Number)
			Level 3	정보통신기술 필수능력 (Key Skills in Information and Communication Technology)

※ 디플로마(Diploma)는 14-19세를 위한 새로운 자격으로 교실수업과 현장체험을 함께 한다. 특정 분야 기업에서 실제 일하는 것이 무엇인지를 이해하면서 영어, 수학, ICT(Information and Communication Technology)에 대한 역량을 가지고 있다는 것을 뜻한다. 영국의 교육이 직업세계와 동떨어져 이론에 치우쳐 있다는 지적 하에 도입된 디플로마의 교육과정은 중등교육자격검정시험(GCSE: General Certificate of Secondary Education), 도제제도(Apprenticeship)와 함께 세 가지 주요한 교육 옵션 중 하나가 되었다. 디플로마 과정의 이수자는 대학이나 기업에서 인정이 되고 학생들이 선택할 수 있는 학습경로가 더 다양해지게 된다. 이러한 디플로마에서 디자인 관련 디자인 관련 항목은 Level 1, Level 2, Level 3의 제조 및 제품 디자인(Manufacturing and Product Design)이 있다.



# 직무명 : 시각디자인

## 1. 직무 개요

### 1) 직무 정의

시각디자인은 시각정보 전달을 목적으로 콘셉트에 맞는 아이디어를 발상하여 디자인 요소를 시각화하고 매체별 다양한 제작기법을 활용하여 창의적으로 표현하는 일이다.

### 2) 능력단위

순번	능력단위번호	능력단위	수준
1	06	프레젠테이션	6
2	08	디자인 제작 관리	5
3	09	디자인 자료화	4
4	10	시각디자인 프로젝트 기획 구상	5
5	11	시각디자인 프로젝트 기획 수립	7
6	12	시각디자인 리서치 조사	3
7	13	시각디자인 리서치 분석	4
8	14	시각디자인 전략수립	6
9	15	시각디자인 전략 수립 운용	7
10	16	비주얼 아이데이션 구상	3
11	17	비주얼 아이데이션 전개	4
12	18	비주얼 아이데이션 적용	5
13	19	시안 디자인 개발 기초	3
14	20	시안 디자인 개발 응용	3
15	21	시안 디자인 개발 심화	4

16	22	최종 디자인	5
17	23	최종 디자인 개발 완료	6

3) 능력단위별 능력단위요소

분류번호	능력단위명	수준	능력단위요소
0802010106_15v2	프레젠테이션	6	프레젠테이션 기획하기
			프레젠테이션 제작하기
			프레젠테이션하기
0802010108_13v1	디자인 제작 관리	5	디자인 파일 작업하기
			샘플 확인하기
			발주·감리하기
0802010109_15v2	디자인 자료화	4	프로젝트 결과보고서 정리하기
			데이터베이스 관리하기
			지식재산권 확보하기
0802010110_16v2	시각디자인 프로젝트 기획 구상	5	프로젝트 준비하기
			프로젝트 계획하기
			프로젝트 계약문서 준비하기
0802010111_16v2	시각디자인 프로젝트 기획 수립	7	프로젝트 파악하기
			프로젝트 제안하기
			프로젝트 계약하기
0802010112_16v3	시각디자인 리서치 조사	3	시장 환경 조사하기
			디자인트렌드 조사하기
			사용자 조사하기
0802010113_16v3	시각디자인 리서치 분석	4	시장 환경 분석하기
			디자인트렌드 분석하기
			사용자 분석하기
0802010114_16v3	시각디자인 전략수립	6	포지셔닝 전략 분석하기
			디자인 콘셉트 설정하기
			크리에이티브 전략 수립하기
0802010115_16v3	시각디자인 전략 수립 운용	7	포지셔닝 전략 도출하기
			디자인 콘셉트 제안하기
			크리에이티브 전략 운용하기
0802010116_16v3	비주얼 아이데이션 구상	3	아이디어 구상하기
			아이디어 스케치 구상하기
			비주얼 방향 구상하기
0802010117_16v3	비주얼 아이데이션 전개	4	아이디어 전개하기
			아이디어 스케치 전개하기
			비주얼 방향 전개하기
0802010118_16v3	비주얼 아이데이션 적용	5	아이디어 적용하기
			아이디어 스케치 적용하기

분류번호	능력단위명	수준	능력단위요소
			비주얼 방향 적용하기
0802010119_16v2	시안 디자인 개발 기초	3	디자인 요소 수집하기
			아트웍하기
			베리메이션하기
0802010120_16v2	시안 디자인 개발 응용	3	디자인 요소 응용하기
			아트웍 응용화하기
			베리메이션 좁히기
0802010121_16v2	시안 디자인 개발 심화	4	디자인 요소 확장하기
			아트웍 고도화하기
			베리메이션 완료하기
0802010122_16v3	최종 디자인	5	디자인 준비하기
			최종 디자인 개발하기
			어플리케이션 디자인 개발하기
0802010123_16v3	최종 디자인 개발 완료	6	디자인 보완하기
			최종 디자인 완성하기
			어플리케이션 디자인 완성하기

분류번호	0802010106_15v2
능력단위 명칭	프레젠테이션
능력단위 정의	프레젠테이션이란 디자인 시안에 대하여 클라이언트에게 디자인 의도를 효과적으로 보고하고, 요구사항을 협의하고 참고하여 수정하거나 보완하는 능력이다.

능력단위요소	수행준거
0802010106_15v2.1 프레젠테이션 기획하기	1.1 창의적인 프레젠테이션을 위하여 주제와 방향을 결정할 수 있다. 1.2 제작된 시안별 특징 파악을 통하여 각 시안의 차이점을 강조하기 위한 프레젠테이션을 기획할 수 있다. 1.3 효과적인 디자인 의도 표현을 위하여 디자인 전개 과정을 단계별로 알기 쉽게 설계하여 표현할 수 있다. 1.4 참석자의 이해를 돕기 위하여 각종 자료를 준비할 수 있다. 1.5 성공적인 프레젠테이션 계획을 위하여 참석예상자, 장소, 시간을 사전에 점검하고 문제 발생에 대해 대비할 수 있다.
	<b>【지식】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프레젠테이션 자료 분석 방법</li> <li>○ 프레젠테이션 구성 방법</li> <li>○ 시안별 발표자료 구성 방법</li> </ul>
	<b>【기술】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 기획된 디자인 표현에 적합한 매체·기법 결정 기술</li> </ul>
0802010106_15v2.2 프레젠테이션 제작하기	2.1 기획된 프레젠테이션 제작을 위하여 각종 자료를 준비할 수 있다. 2.2 성공적인 프레젠테이션을 위하여 발표 전개 방법을 명확하고 체계적으로 계획할 수 있다. 2.3 시각적 자료와 논리적 자료의 활용으로 프레젠테이션의 이해와 설득력을 높일 수 있다. 2.4 성공적인 프레젠테이션을 위하여 리허설을 할 수 있다. 2.5 제작된 프레젠테이션의 사전 점검으로 발표에 차질이 없도록 대비할 수 있다.
	<b>【지식】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> </ul>



능력 단위 요소	수 행 준 거
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 배색 이론</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 프레젠테이션 자료 분석 방법</li> <li>○ 프레젠테이션 구성 방법</li> </ul> <hr/> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> </ul> <hr/> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 계획된 프레젠테이션 제작을 위한 추진 태도</li> <li>○ 제작된 프레젠테이션 파일의 정확한 관리 태도</li> <li>○ 주어진 일정에 맞추는 추진력</li> </ul>
<p>0802010106_15v2.3 프레젠테이션하기</p>	<p>3.1 발표자는 발표내용을 정확히 파악하고 자신감과 열정을 가지고 발표를 리드할 수 있다. 3.2 시안별 차이점과 특징을 발표하여 최종 디자인 개발을 향한 디자인 선정을 유도할 수 있다. 3.3 초기 기획 방향을 유지하는 선에서 클라이언트의 의견을 협의할 수 있다. 3.4 설정된 프레젠테이션 계획에 따라 발표시간을 준수할 수 있다.</p> <hr/> <p><b>【지 식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프레젠테이션 발표 방법</li> <li>○ 의견 협의 방법</li> <li>○ 다양한 상황에 대처할 수 있는 실전 경험</li> </ul> <hr/> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프레젠테이션 현장 상황 파악</li> <li>○ 시청각기자재 활용 기술</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술</li> </ul> <hr/> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 성실하고 침착한 발표 태도</li> <li>○ 이해하기 쉬운 의사전달</li> <li>○ 신뢰성을 줄 수 있는 전달 태도</li> <li>○ 원활한 커뮤니케이션 창출을 위한 의지</li> </ul>

## ◎ 적용범위 및 작업상황

### 고려사항

- 이 능력단위는 프레젠테이션을 하는 업무에 적용한다.
- 프로젝터와 컴퓨터, 프레젠테이션 소프트웨어를 능숙하게 다룰 수 있어야 한다.
- 프레젠테이션은 듣는 사람의 입장으로 제작, 발표한다.
- 프레젠테이션 내용에 기승전결의 구조를 적용한다.
- 프레젠테이션에서 근거나 수치를 언급할 경우, 출처와 예시를 함께 제시한다.
- 프레젠테이션에서는 통계자료, 기사, 동영상, 애니메이션, 사진, 그래프, 표, 음성파일 등의 다양한 콘텐츠를 활용할 수 있다.
- 논의된 문제점을 기록 및 정리한다.
- 발표진행과정을 평가함으로써 차기 프레젠테이션의 완성도를 높일 수 있도록 대비할 수 있어야 한다.
- 예상 질문에 대해 철저히 준비한다.

### 자료 및 관련 서류

- 기획서
- 계약서
- 디자인 시안
- 프레젠테이션 프로그램 적용 가능한 자료
- 프레젠테이션 문서
- 발표 리뷰 평가항목 표

### 장비 및 도구

- 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 카메라, 복사기, 프로젝터 등
- 소프트웨어 : 문서작성 소프트웨어, 프레젠테이션 소프트웨어, 디자인 소프트웨어 등
- 시청각장비 : TV, VCR, DVD

- 레이저 포인터

## 재료

- 해당 없음

## ◎ 평가지침

### 평가방법

- 평가자는 능력단위 프레젠테이션의 수행준거에 제시되어 있는 내용을 평가하기 위해 이론과 실기를 나누어 평가하거나 종합적인 결과물의 평가 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 피 평가자의 과정평가 및 결과평가 방법

평가방법	평가유형	
	과정평가	결과평가
A. 포트폴리오		√
B. 문제해결 시나리오		
C. 서술형시험		
D. 논술형시험		
E. 사례연구		
F. 평가자 질문		√
G. 평가자 체크리스트		
H. 피평가자 체크리스트		
I. 일지/저널		
J. 역할연기		
K. 구두발표		√
L. 작업장평가		
M. 기타		

### 평가지 고려사항

- 수행준거에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행할 수 있는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.
  - 프레젠테이션의 내용 이해
  - 프레젠테이션의 목적 이해
  - 핵심내용의 정확한 전달 여부
  - 프레젠테이션에 대한 논리성
  - 프레젠테이션을 통해 디자인 의도를 표현할 수 있는 능력
  - 프레젠테이션을 통하여 시안의 타당성을 설명할 수 있는 능력
  - 발표 내용에 주의 집중할 수 있도록 참석자에 대한 리더십 발휘 능력

- 자신감과 열정을 가진 발표 능력
- 예정된 발표시간 내에 발표를 마칠 수 있는 시간 관리 능력
- 질문에 효과적으로 답변이 이루어 질 수 있도록 사전 준비 능력

◎ 직업기초능력

순 번	직업기초능력	
	주요영역	하위영역
1	의사소통능력	의사표현 능력, 문서이해 능력, 문서작성 능력, 경청능력, 기초외국어 능력
2	기술능력	기술이해 능력, 기술선택 능력, 기술적용 능력
3	대인관계능력	리더십 능력, 갈등관리 능력, 협상 능력, 고객서비스 능력, 팀워크 능력
4	정보능력	컴퓨터활용 능력, 정보처리 능력
5	자원관리능력	시간자원관리 능력, 인적자원관리 능력
6	수리능력	기초연산 능력, 기초통계 능력, 도표분석 능력, 도표작성 능력
7	문제해결능력	사고력, 문제처리 능력

◎ 개발 이력

구 분		내 용
직무명칭		시각디자인
분류번호		0802010106_15v2
개발연도	현재	2015
버전번호		v2
개발자	현재	한국디자인진흥원
향후 보완 연도(예정)		2018

분류번호	0802010108_13v1
능력단위 명칭	디자인 제작 관리
능력단위 정의	디자인 제작 관리란 완성된 디자인을 데이터 파일로 변환하여 샘플을 확인하고 발주·감리하는 능력이다.

능력단위요소	수행준거
0802010108_13v1.1 디자인 파일 작업하기	<p>1.1 제작 발주를 위하여 확정된 최종 디자인을 제작용 데이터로 변환 작업할 수 있다.</p> <p>1.2 매체에 따른 적용 오류 발생 가능성의 요소들을 확인하고 그에 따라 대처할 수 있다.</p> <p>1.3 각종 제작기법을 확인하고 발주를 위한 주문 준비를 할 수 있다.</p> <p>1.4 디자인 결과물에 대한 시각적 느낌을 예상하여 그에 맞는 매체, 소재, 아이টে를 선택할 수 있다.</p>
	<p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 재료의 종류</li> <li>○ 재료의 성질</li> <li>○ 매체별 제작 지식</li> <li>○ 후가공 지식</li> <li>○ 표면가공 지식</li> <li>○ 제작 발주 프로세스 지식</li> <li>○ 용도에 맞는 재료 선택 방법</li> </ul>
	<p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 매체별 데이터 변환 기술</li> <li>○ 매체별 디자인 수정 기술</li> <li>○ 별색·지정색 변환 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> </ul>
0802010108_13v1.2 샘플 확인하기	<p>2.1 정확한 샘플 제작·확인을 위하여 납품 처에 맞는 매체별 데이터를 확인할 수 있다.</p> <p>2.2 최종 발주를 위하여 교정·제작 요청을 할 수 있다.</p> <p>2.3 교정본을 확인하여 색·오타·이미지 등을 확인할 수 있다.</p> <p>2.4 디자인 오류 발견 시 데이터 수정 작업을 할 수 있다.</p> <p>2.5 제작 오류 발견 시 제작 업체와 협의·조율할 수 있다.</p>
	<p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 교정본은 방법</li> </ul>

능력 단 위 요 소	수 행 준 거
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 원고 교정 부호 식별</li> <li>○ 제작물 작업별 재단 지식</li> <li>○ 후가공 지식</li> <li>○ 표면가공 지식</li> </ul> <hr/> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 색 확인 기술</li> <li>○ 제작 불량 판별 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> </ul> <hr/> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제작 기준 준수</li> <li>○ 원본과 샘플을 최대한 근접하게 제작하는 추진력</li> <li>○ 꼼꼼하게 일을 처리할 수 있는 인내력</li> </ul>
0802010108_13v1.3 발주·감리하기	<p>3.1 후가공 필요 시 제작 업체와의 충분한 협의 후 최종 발주할 수 있다.</p> <p>3.2 최종 제작물의 색·오타·이미지 등을 확인하여 오류 여부를 확인할 수 있다.</p> <p>3.3 최상의 최종 디자인 결과 제작을 위하여 매체에 따른 효과적인 후가공 방법을 선택할 수 있다.</p> <p>3.4 정확한 제작 확인을 위하여 규격에 맞게 정밀한 치수로 제작 되었는지 확인할 수 있다.</p> <p>3.5 재질에 따른 후가공의 내구성·균일성을 확인할 수 있다.</p> <hr/> <p><b>【지 식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 후가공 지식</li> <li>○ 표면가공 지식</li> <li>○ 발주 종류별 감리 방법</li> </ul> <hr/> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 색 확인 기술</li> <li>○ 가공작업 확인 기술</li> <li>○ 제작 불량 판별 기술</li> </ul> <hr/> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 세밀한 제작 상태 검토 태도</li> <li>○ 마감일정에 대한 철저한 시간관리 태도</li> <li>○ 업체와의 원활한 커뮤니케이션 능력</li> <li>○ 발주 감리에 대한 냉철한 판단</li> <li>○ 꼼꼼하게 비교할 수 있는 정확한 태도</li> </ul>

## ◎ 적용범위 및 작업상황

### 고려사항

- 이 능력단위는 디자인을 제작 관리하는 업무에 적용한다.
- 매체별 작업 프로세스를 모두 파악하고 있어야 한다.
- 클라이언트와 디자이너 간의 소통창구를 체계화하여 원활한 커뮤니케이션을 통한 업무조율이 가능하도록 한다.
- 디자인 제작 시 칼라 모드·별색·이미지 해상도 등을 확인하여 오류가 발생하지 않도록 한다.
- 제작기법에는 특수인쇄, 후가공 작업 등을 포함한다.
- 납품 일정을 준수해야한다.
- 문제 발생 시 대처 할 수 있는 순발력이 있어야 한다.
- 후가공이란 박, 형압, 타공, 코팅 등의 표면처리나 재단, 타공, 접착, 합지, 실링, 조립, 복합재료의 부착, 포장 등 인쇄가 완료되고 제품의 재질이나 형태별로 인쇄 이후의 과정에 들어가는 모든 과정을 말한다.

### 자료 및 관련 서류

- 기획서
- 계약서
- 프레젠테이션 결과 회의록
- 제작용 데이터
- 제작물 주문 발주서
- 최종 확인 샘플

### 장비 및 도구

- 전산장비 : 컴퓨터, 프린터 등
- 소프트웨어 : 문서작성 소프트웨어, 프레젠테이션 소프트웨어, 디자인 소프트웨어 등

### 재료

- 해당 없음



## ◎ 평가지침

### 평가방법

- 평가자는 능력단위 디자인 제작 관리의 수행준거에 제시되어 있는 내용을 평가하기 위해 이론과 실기를 나누어 평가하거나 종합적인 결과물의 평가 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 피 평가자의 과정평가 및 결과평가 방법

평 가 방 법	평 가 유 형	
	과 정 평 가	결 과 평 가
A. 포트폴리오		
B. 문제해결 시나리오		
C. 서술형시험		
D. 논술형시험		
E. 사례연구		
F. 평가자 질문		
G. 평가자 체크리스트		
H. 피평가자 체크리스트		
I. 일지/저널	√	
J. 역할연기		
K. 구두발표		
L. 작업장평가	√	
M. 기타		

### 평가지 고려사항

- 수행준거에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행할 수 있는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.
  - 일정에 관한 상세한 기록
  - 현장 장비나 작업환경에 따른 지속적 관리
  - 교정 감리에 대한 지식
  - 후처리 방법에 대한 지식
  - 표면가공의 종류와 특징에 대한 지식
  - 매체, 소재, 아이템별 발주감리 과정에 대한 지식
  - 제작 불량 판별 여부
  - CMYK, 별색, 지정색의 정확한 적용 여부

◎ 직업기초능력

순 번	직업기초능력	
	주요영역	하위영역
1	문제해결능력	문제처리 능력, 사고력
2	기술능력	기술적용 능력, 기술이해 능력, 기술선택 능력
3	자기개발능력	경력개발 능력, 자기관리 능력, 자아인식 능력
4	자원관리능력	시간자원관리능력, 예산자원관리능력, 물적자원관리 능력, 인적자원관리능력
5	의사소통능력	의사표현 능력, 문사이해 능력, 문서작성 능력, 경청능력, 기초외국어 능력
6	대인관계능력	리더십 능력, 갈등관리 능력, 협상 능력, 팀워크 능력, 고객서비스 능력

◎ 개발 이력

구 분		내 용
직무명칭		시각디자인
분류번호		0802010108_13v1
개발연도	현재	2013
버전번호		v1
개발자	현재	한국디자인진흥원
향후 보완 연도(예정)		2018



분류번호	0802010109_15v2
능력단위 명칭	디자인 자료화
능력단위 정의	디자인 자료화란 완성된 디자인 결과물을 최종 정리하여 보고서로 제작하여 제출 및 보관하고, 내부에서 공유하여 활용하는 능력이다.

능력단위요소	수행준거
0802010109_15v2.1 프로젝트 결과보고서 정리하기	1.1 프로젝트 기획부터 최종 디자인까지 각 단계별 데이터 정리를 통하여 프로젝트 전반의 스토리를 문서화할 수 있다. 1.2 프로젝트 결과보고서 작성 안내를 바탕으로 제출기한·양식에 관한 정보를 확인 할 수 있다. 1.3 정리된 문서를 기반으로 축약·편집하여 클라이언트에게 제시할 프로젝트 결과보고서를 작성할 수 있다. 1.4 계약서·정산서를 확인하여 프로젝트를 완료할 수 있다.
	<b>【지식】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로젝트 전체의 통합적 검토 방법</li> <li>○ 디자인 파일의 종류</li> <li>○ 디자인 파일의 특성</li> </ul>
	<b>【기술】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 관련 문서의 데이터 변환 기술</li> </ul>
	<b>【태도】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 계약서 약정 사항 준수</li> <li>○ 기술과 비즈니스의 상호 관련성 수용</li> <li>○ 원활한 커뮤니케이션을 위한 태도</li> </ul>
0802010109_15v2.2 데이터베이스 관리하기	2.1 프로젝트 마감을 위하여 최종 디자인 파일·결과물을 데이터베이스화하여 클라이언트와 디자이너가 각각 소유할 수 있다. 2.2 향후 디자인 개발 참고를 위해 각종 콘텐츠와 이미지 데이터를 정해진 규칙에 따라 분류·보존·폐기할 수 있다. 2.3 합리적 데이터베이스 관리를 위하여 시안 디자인 개발 전 단계에서 생성된 데이터를 분류·보존·폐기할 수 있다. 2.4 외부 업체로부터 제공받은 서비스·콘텐츠 내용을 파악하여, 데이터의 보존·응용 상태를 점검할 수 있다. 2.5 구축된 데이터베이스를 차후 디자인 개발에 참고할 수 있다.
	<b>【지식】</b>

능력 단 위 요 소	수 행 준 거
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘텐츠 분석 방법</li> <li>○ 분류 색인(index)화 방법</li> <li>○ 데이터베이스 관리 방법</li> </ul> <hr/> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 체계적 파일 정리·관리 기술</li> <li>○ 데이터 저장·관리 기술</li> <li>○ 데이터의 버전관리 기술</li> <li>○ 데이터베이스 장치 활용 기술</li> </ul> <hr/> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 객관적 분류 색인을 위한 태도</li> <li>○ 데이터의 정확하고 치밀한 작업 수행 태도</li> <li>○ 체계적 파일명 규칙 준수</li> </ul>
<p>0802010109_15v2.3 지식재산권 확보하기</p>	<p>3.1 최종 결과물의 지식재산권에 대하여 확인할 수 있다.  3.2 디자인 등록을 위해 제출해야 할 서류와 자료를 제작할 수 있다.  3.3 정무기관에 등록함으로써 산업재산권을 포함한 지식재산권을 출원할 수 있다.  3.4 최종 결과물의 제작 배포로 지식재산권의 권리보호를 받을 수 있다.  3.5 필요한 경우 관계기관을 통하여 저작권과 같은 지식재산권에 대한 법적 보호절차를 밟을 수 있다.</p> <hr/> <p><b>【지 식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 디자인 등록 방법</li> <li>○ 디자인 등록 법률 지식</li> <li>○ 지식재산권 신청·등록 방법</li> <li>○ 특허정보검색서비스(한국특허정보원)에 관한 정보</li> </ul> <hr/> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 인터넷 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 유효특허 조사 기술</li> </ul> <hr/> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 디자인 등록을 위한 철저한 준비 자세와 태도</li> <li>○ 지식재산권 보호를 위한 적극적 태도</li> <li>○ 지식재산권에 대해 항상 대처하는 태도</li> </ul>

## ◎ 적용범위 및 작업상황

### 고려사항

- 이 능력단위는 디자인 자료화하는 업무에 적용한다.
- 지식재산권(intellectual property right)이란 발명·상표·디자인 등의 산업재산권과 문학·음악·미술 작품 등에 관한 저작권의 총칭으로, 특허권·실용신안권·의장권·상표권·저작권을 말한다.
- 보고서작성을 위한 소프트웨어 활용능력과 디자인 결과물 및 계약서 약정상의 요소들을 준수하여 결과보고서를 작성하도록 한다.
- 법적 보호절차나 소비자 반응조사를 통한 디자인 사후관리를 할 수 있도록 한다.
- 클라이언트와 디자이너 간의 소통창구를 체계화하여 원활한 커뮤니케이션을 통한 업무조율이 가능하도록 한다.

### 자료 및 관련 서류

- 계약서
- 결과보고서
- 최종 디자인 데이터
- 지식재산권 관련 법
- 소비자 반응 조사 분석 보고서

### 장비 및 도구

- 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 카메라, 복사기, 프로젝터 등
- 소프트웨어 : 문서작성 소프트웨어, 프레젠테이션 소프트웨어, 디자인 소프트웨어 등
- 인터넷
- 데이터 저장관련 소프트/하드웨어
- 보관함, 카톤 박스(carton box)

## 재료

- 해당 없음

## ◎ 평가지침

### 평가방법

- 평가자는 능력단위 디자인 자료화의 수행준거에 제시되어 있는 내용을 평가하기 위해 이론과 실기를 나누어 평가하거나 종합적인 결과물의 평가 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 피 평가자의 과정평가 및 결과평가 방법

평가 방법	평가 유형	
	과정 평가	결과 평가
A. 포트폴리오		
B. 문제해결 시나리오		
C. 서술형시험		
D. 논술형시험		
E. 사례연구	√	
F. 평가자 질문		
G. 평가자 체크리스트		
H. 피평가자 체크리스트		
I. 일지/저널	√	
J. 역할연기		
K. 구두발표		
L. 작업장평가		
M. 기타		

### 평가지 고려사항

- 수행준거에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행할 수 있는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.

- 최종 결과물에 대한 고객 반응의 이해
- 각종 텍스트와 이미지 데이터를 정해진 규칙에 따라 분류, 보존, 폐기
- 생성된 데이터를 합리적으로 분류, 보존, 폐기
- 후속작업을 위한 관련 소프트웨어, 하드웨어, 기타 도구의 유지, 관리
- 지식재산권에 대한 이해
- 특허청정보검색 서비스의 이해

◎ 직업기초능력

순 번	직업기초능력	
	주요영역	하위영역
1	정보능력	정보처리 능력, 컴퓨터활용 능력
2	자원관리능력	시간자원관리 능력, 예산자원관리 능력, 물적자원관리 능력, 인적자원관리 능력
3	문제해결능력	사고력, 문제처리 능력
4	대인관계능력	리더십 능력, 팀워크 능력, 갈등관리 능력, 협상 능력, 고객서비스 능력
5	기술능력	기술이해 능력, 기술선택 능력, 기술적용 능력
6	직업윤리	근로윤리, 공동체 윤리
7	수리능력	기초연산 능력, 기초통계 능력, 도표분석 능력, 도표작성 능력

◎ 개발 이력

구 분	내 용
직무명칭	시각디자인
분류번호	0802010109_15v2
개발연도	현재
버전번호	v2
개발자	현재
향후 보완 연도(예정)	2018





분류번호	0802010110_16v2
능력단위 명칭	시각디자인 프로젝트 기획 구상
능력단위 정의	시각디자인 프로젝트 기획 구상이란 의뢰된 디자인 프로젝트의 목적, 내용, 일정, 요구사항을 파악하여 전체 디자인 프로세스를 준비하는 능력이다.

능력단위요소	수행준거
0802010110_16v2.1 프로젝트 준비하기	<p>1.1 의뢰된 프로젝트에 대한 리뷰를 바탕으로 프로젝트를 이해할 수 있다.</p> <p>1.2 제안요청서에 따라 프로젝트의 취지, 목적, 성격, 내용, 요구사항을 파악할 수 있다.</p> <p>1.3 클라이언트에 대한 프로젝트 조사를 통하여 다양한 정보를 수집 파악할 수 있다.</p> <p>1.4 프로젝트의 난이도를 파악하여 참여인력과 수준을 정할 수 있다.</p>
	<p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제안요청서 해석 지식</li> <li>○ 디자인 요구사항 해석 지식</li> <li>○ 클라이언트의 회사 소개 브로슈어·상품 카탈로그·홈페이지 해석 지식</li> </ul>
	<p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 분석 리포트 문서화 능력</li> <li>○ 회의 진행 기술</li> <li>○ 디자인 의뢰 목적 파악을 위한 클라이언트 인터뷰 기술</li> </ul>
0802010110_16v2.2 프로젝트 계획하기	<p><b>【태도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로젝트의 적극적 추진 의지</li> <li>○ 프로젝트의 방향 설정을 위한 원활한 커뮤니케이션 태도</li> <li>○ 예상 결과물에 대한 개괄적 이해를 위한 노력</li> <li>○ 요구사항의 정확한 파악을 위한 적극적인 태도</li> <li>○ 정보의 객관적 판단 태도</li> </ul>
	<p>2.1 제안요청서의 명확한 이해를 바탕으로 제안서에 반영되어야 할 항목과 내용을 도출할 수 있다.</p> <p>2.2 제안서 작성을 위한 기초조사 자료수집과 클라이언트 요구사항 수렴을 통해 제안내용과 목표를 명확히 할 수 있다.</p> <p>2.3 프로젝트의 난이도와 일정에 따라 적용 프로세스를 파악하고 각 단계별 진행계획을 수립할 수 있다.</p> <p>2.4 견적서 작성법을 이해하여 항목별 프로젝트 소요 비용을 체계적으로 산출하고 정리할 수 있다.</p> <p>2.5 문서작성·프레젠테이션 소프트웨어를 활용하여 설득력 있는 프로젝트 기획안을 제시할 수 있다.</p> <p>2.6 프로젝트에 대한 제안자의 차별화와 장점 발표를 통하여 설득력 있는 프레젠테이션을 할 수 있다.</p>
	<p><b>【지식】</b></p>

능력 단위 요소	수행 준거
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 디자인 기획·개발·제작 지식</li> <li>○ 기획 마케팅</li> <li>○ 일정 관리 방법</li> </ul> <hr/> <p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제안 내용의 시각화 표현 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술</li> </ul> <hr/> <p><b>【태도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 요구사항 수용의 적극적인 자세</li> <li>○ 원활한 커뮤니케이션 태도</li> <li>○ 전체 일정을 차질 없게 이끌어가는 노력</li> <li>○ 프로젝트를 통해 디자인 역량을 키우려는 의지</li> </ul>
<p>0802010110_16v2.3 프로젝트 계약문서 준비하기</p>	<p>3.1 프로젝트의 내용에 따라 클라이언트·수행자의 권리와 의무를 규정지을 수 있다. 3.2 용역표준계약서를 바탕으로 상호협의를 따른 계약서를 작성할 수 있다. 3.3 지식재산권을 포함한 상호간의 법률적 의무와 책임에 대해 합의하고 공유할 수 있다. 3.4 정확한 최종 결과물 개발을 위해 상호간의 지향점을 공유하고 제반 지원 사항을 계약서에 기재할 수 있다.</p> <hr/> <p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 계약서 작성법</li> <li>○ 계약체결 절차</li> </ul> <hr/> <p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술</li> </ul> <hr/> <p><b>【태도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 적극적이고 믿음직한 태도</li> <li>○ 의뢰 사항을 정확히 반영하려는 태도</li> <li>○ 원활한 협의 조율 태도</li> <li>○ 신뢰를 바탕으로 한 유화적 태도</li> </ul>

## ◎ 적용범위 및 작업상황

### 고려사항

- 이 능력단위는 시각디자인 프로젝트를 기획하는 업무에 적용한다.
- 클라이언트는 디자인을 의뢰한 개인, 기업, 내부의 기획, 홍보, 마케팅 관련 부서 담당자, 외부 발주기업, 발주자를 모두 포함한다.
- 디자이너는 프로젝트 전체를 진행하는 디자이너 개인, 디자인팀, 디자인부서, 디자인기업을 모두 포함한다.
- 관련 문서에는 일정표, 계획서, 명세서, 보고서, 제안서, 견적서, 계약서, 발주서 등을 포함한다.
- 프레젠테이션 소프트웨어 활용능력과 커뮤니케이션 능력을 육성하여 보다 설득력 있는 제안이 가능할 수 있도록 한다.
- 클라이언트와 디자이너 간의 소통창구를 일원화, 체계화하여 원활한 커뮤니케이션을 통한 업무조율이 가능하도록 한다.
- 제안요청서(RFP, request for proposal)란 특정 프로젝트를 개발하기 위해 프로젝트 계획의 실시, 가격 등의 각종 조건들을 제안서로서 제시하도록 요구하는 서면을 말한다.
- 제안서에는 수행능력, 수행방법, 기대효과, 인력, 일정, 예산 등을 포함하여 구체적으로 기술한다.
- 용역표준계약서란 표준적인 거래조건에 따라 용역 계약을 체결하고 그 내용을 명시한 문서를 말한다. 용역표준계약서에는 계약 상대방의 인적 사항을 비롯하여 계약명, 계약금액, 결제조건, 계약 보증금, 계약기간 등의 계약 내용을 구체적으로 명시한다.

### 자료 및 관련 서류

- 제안요청서
- 계약서
- 계획서
- 일정표
- 시장조사 보고서
- 경쟁사 및 경쟁 프로젝트 현황 자료
- 벤치마킹을 위한 프로젝트 현황 자료

## 장비 및 도구

- 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 카메라, 복사기 등
- 소프트웨어 : 문서작성 소프트웨어, 프레젠테이션 소프트웨어 등
- 프로젝터
- 프레젠테이션 보드

## ◎ 평가지침

### 평가방법

- 평가자는 능력단위 시각디자인 프로젝트 기획의 수행준거에 제시되어 있는 내용을 평가하기 위해 이론과 실기를 나누어 평가하거나 종합적인 결과물의 평가 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 피 평가자의 과정평가 및 결과평가 방법

평가방법	평가유형	
	과정평가	결과평가
A. 포트폴리오		√
B. 문제해결 시나리오	√	
C. 서술형시험		
D. 논술형시험		
E. 사례연구		√
F. 평가자 질문		
G. 평가자 체크리스트		
H. 피평가자 체크리스트		√
I. 일지/저널		
J. 역할연기		
K. 구두발표		
L. 작업장평가		
M. 기타		

### 평가지 고려사항

- 수행준거에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행할 수 있는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.
  - 클라이언트가 원하는 요구사항 파악 능력
  - 프로젝트 기획 전체를 조망할 수 있는 능력
  - 프로젝트 진행을 위한 인적, 재정적 범위 기획 능력
  - 전체 디자인 프로세스 파악 능력
  - 디자인 범위 파악 능력
  - 제안서, 계약서 등 관련서류 작성능력
  - 원활한 커뮤니케이션 및 프레젠테이션 능력
  - 계약 관련 협상 능력

◎ 직업기초능력

순 번	직업기초능력	
	주요영역	하위영역
1	의사소통능력	문서이해 능력, 경청능력, 의사표현 능력, 문서작성 능력, 기초외국어 능력
2	문제해결능력	문제처리 능력, 사고력
3	자원관리능력	예산자원관리 능력, 시간자원관리 능력, 인적자원관리 능력, 물적자원관리 능력
4	정보능력	정보처리 능력, 컴퓨터활용 능력
5	대인관계능력	팀웍 능력, 리더십 능력, 갈등관리 능력, 협상 능력, 고객서비스 능력
6	수리능력	기초연산 능력, 기초통계 능력, 도표분석 능력, 도표작성 능력

◎ 개발 이력

구 분		내 용
직무명칭		시각디자인
능력단위 보완유형		분할
분류번호	기존	0802010101_13v1
	보완	0802010110_16v2, 0802010111_16v2
개발연도	현재	2016
	2차	2016
	최초(1차)	2013
버전번호		v2
개발자	현재	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	2차	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	최초(1차)	한국디자인진흥원
향후 보완 연도(예정)		2019
능력단위 보완사유		능력단위 분할





분류번호	0802010111_16v2
능력단위 명칭	시각디자인 프로젝트 기획 수립
능력단위 정의	시각디자인 프로젝트 기획 수립이란 프로젝트 기획 구상에서 파악된 전체 디자인 프로세스를 목적, 내용, 일정 등의 구체적 프로세스로 구상하는 능력이다.

능력단위요소	수행준거
0802010111_16v2.1 프로젝트 파악하기	<p>1.1 의뢰된 프로젝트에 대한 리뷰를 바탕으로 프로젝트 수립과정을 이해할 수 있다.</p> <p>1.2 제안요청서에 따라 수립된 프로젝트의 취지, 목적, 성격, 내용, 요구사항을 파악할 수 있다.</p> <p>1.3 클라이언트에 대한 수립된 프로젝트 조사를 통하여 다양하게 정보를 파악할 수 있다.</p> <p>1.4 프로젝트의 난이도를 파악하여 참여인력과 수립된 수준을 정할 수 있다.</p>
	<p><b>[지식]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제안요청서 해석 지식</li> <li>○ 디자인 요구사항 해석 지식</li> <li>○ 클라이언트의 회사 소개 브로슈어·상품 카탈로그·홈페이지 해석 지식</li> <li>○ 프로젝트 요구조건 분석 방법</li> </ul>
	<p><b>[기술]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 분석 리포트 문서화 능력</li> <li>○ 회의 진행 기술</li> <li>○ 디자인 의뢰 목적 파악을 위한 클라이언트 인터뷰 기술</li> </ul>
0802010111_16v2.2 프로젝트 제안하기	<p><b>[태도]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로젝트의 적극적 추진 의지</li> <li>○ 프로젝트의 방향 설정을 위한 원활한 커뮤니케이션 태도</li> <li>○ 예상 결과물에 대한 개괄적 이해를 위한 노력</li> <li>○ 요구사항의 정확한 파악을 위한 적극적인 태도</li> <li>○ 정보의 객관적 판단 태도</li> <li>○ 정보의 분석적 태도</li> </ul>
	<p>2.1 제안요청서의 명확한 이해를 바탕으로 제안서에 반영되어야 할 수립 항목과 내용을 도출할 수 있다.</p> <p>2.2 제안서 작성을 위한 기초조사 자료수집과 클라이언트 요구사항 수립을 통해 수립될 수 있는 제안내용과 목표를 명확히 할 수 있다.</p> <p>2.3 프로젝트의 난이도와 일정에 따른 적용 프로세스를 파악하고 각 단계별 진행계획을 수립할 수 있다.</p> <p>2.4 견적서 작성법을 이해하여 항목별 수립된 프로젝트 소요 비용을 체계적으로 산출하고 정리할 수 있다.</p> <p>2.5 문서작성·프레젠테이션 소프트웨어를 활용하여 설득력 있는 프로젝트 수립 기획안을 제시할 수 있다.</p> <p>2.6 프로젝트에 대한 제안자의 차별화와 장점 발표를 통하여 설득력 있는 수립된 프레젠테이션</p>

능력 단위 요소	수행 준거
	<p>션을 할 수 있다.</p> <p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제안서 작성법</li> <li>○ 견적서 작성법</li> <li>○ 프로젝트 참여 인력 배분 방법</li> <li>○ 디자인 비용 책정 방법</li> <li>○ 인력·참여율에 따른 인건비 책정 방법</li> <li>○ 디자인 프로세스 산정 방법</li> <li>○ 디자인 기획·개발·제작 지식</li> <li>○ 기획 마케팅</li> <li>○ 일정 관리 방법</li> </ul> <p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제안 내용의 시각화 표현 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 설득력 있는 커뮤니케이션 기술</li> </ul> <p><b>【태도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 요구사항 수용의 적극적인 자세</li> <li>○ 원활한 커뮤니케이션 태도</li> <li>○ 전체 일정을 차질 없게 이끌어가는 노력</li> <li>○ 프로젝트를 통해 디자인 역량을 키우려는 의지</li> </ul>
<p>0802010111_16v2.3 프로젝트 계약하기</p>	<p>3.1 프로젝트의 내용에 따라 클라이언트·수행자의 권리와 의무를 규정지어 수립할 수 있다. 3.2 용역표준계약서를 바탕으로 상호협의를 따른 계약서를 작성하고 수립 및 체결에 이를 수 있다. 3.3 지식재산권을 포함한 상호간의 법률적 의무와 책임에 대해 합의하고 수립된 내용을 공유할 수 있다. 3.4 정확한 최종 결과물 개발을 위해 상호간의 지향점을 공유하고 제반 지원 사항을 수립하여 계약서에 기재할 수 있다.</p> <p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 계약서 작성법</li> <li>○ 계약체결 절차</li> <li>○ 계약 내용에 대한 법적 기본 지식</li> <li>○ 지식재산권 출원·소유권·분쟁발생시 법적 대응방법에 대한 지식</li> </ul> <p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술</li> </ul>

능력 단위 요소	수 행 준 거
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 설득력 있는 커뮤니케이션 기술</li> </ul> <hr/> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 적극적이고 믿음직한 태도</li> <li>○ 의뢰 사항을 정확히 반영하려는 태도</li> <li>○ 원활한 협의 조율 태도</li> <li>○ 신뢰를 바탕으로 한 유화적 태도</li> </ul>

## ◎ 적용범위 및 작업상황

### 고려사항

- 이 능력단위는 시각디자인 프로젝트를 기획하는 업무에 적용한다.
- 클라이언트는 디자인을 의뢰한 개인, 기업, 내부의 기획, 홍보, 마케팅 관련 부서 담당자, 외부 발주기업, 발주자를 모두 포함한다.
- 디자이너는 프로젝트 전체를 진행하는 디자이너 개인, 디자인팀, 디자인부서, 디자인기업을 모두 포함한다.
- 관련 문서에는 일정표, 계획서, 명세서, 보고서, 제안서, 견적서, 계약서, 발주서 등을 포함한다.
- 프레젠테이션 소프트웨어 활용능력과 커뮤니케이션 능력을 육성하여 보다 설득력 있는 제안이 가능할 수 있도록 한다.
- 클라이언트와 디자이너 간의 소통창구를 일원화, 체계화하여 원활한 커뮤니케이션을 통한 업무조율이 가능하도록 한다.
- 제안요청서(RFP, request for proposal)란 특정 프로젝트를 개발하기 위해 프로젝트 계획의 실시, 가격 등의 각종 조건들을 제안서로서 제시하도록 요구하는 서면을 말한다.
- 제안서에는 수행능력, 수행방법, 기대효과, 인력, 일정, 예산 등을 포함하여 구체적으로 기술한다.
- 용역표준계약서란 표준적인 거래조건에 따라 용역 계약을 체결하고 그 내용을 명시한 문서를 말한다. 용역표준계약서에는 계약 상대방의 인적 사항을 비롯하여 계약명, 계약금액, 결제조건, 계약 보증금, 계약기간 등의 계약 내용을 구체적으로 명시한다.

### 자료 및 관련 서류

- 제안요청서
- 계약서
- 계획서
- 일정표
- 시장조사 보고서
- 경쟁사 및 경쟁 프로젝트 현황 자료
- 벤치마킹을 위한 프로젝트 현황 자료

## 장비 및 도구

- 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 카메라, 복사기 등
- 소프트웨어 : 문서작성 소프트웨어, 프레젠테이션 소프트웨어 등
- 프로젝터
- 프레젠테이션 보드

## ◎ 평가지침

### 평가방법

- 평가자는 능력단위 시각디자인 프로젝트 기획의 수행준거에 제시되어 있는 내용을 평가하기 위해 이론과 실기를 나누어 평가하거나 종합적인 결과물의 평가 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 피 평가자의 과정평가 및 결과평가 방법

평가방법	평가유형	
	과정평가	결과평가
A. 포트폴리오		√
B. 문제해결 시나리오	√	
C. 서술형시험		
D. 논술형시험		
E. 사례연구		√
F. 평가자 질문		
G. 평가자 체크리스트		
H. 피평가자 체크리스트		√
I. 일지/저널		
J. 역할연기		
K. 구두발표		
L. 작업장평가		
M. 기타		

### 평가지 고려사항

- 수행준거에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행할 수 있는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.
  - 클라이언트가 원하는 요구사항 파악 능력
  - 프로젝트 기획 전체를 조망할 수 있는 능력
  - 프로젝트 진행을 위한 인적, 재정적 범위 기획 능력
  - 전체 디자인 프로세스 파악 능력
  - 디자인 범위 파악 능력
  - 제안서, 계약서 등 관련서류 작성능력
  - 원활한 커뮤니케이션 및 프레젠테이션 능력
  - 계약 관련 협상 능력

◎ 직업기초능력

순번	직업기초능력	
	주요영역	하위영역
1	의사소통능력	문서이해 능력, 경청능력, 의사표현 능력, 문서작성 능력, 기초외국어 능력
2	문제해결능력	문제처리 능력, 사고력
3	자원관리능력	예산자원관리 능력, 시간자원관리 능력, 인적자원관리 능력, 물적자원관리 능력
4	정보능력	정보처리 능력, 컴퓨터활용 능력
5	대인관계능력	팀웍 능력, 리더십 능력, 갈등관리 능력, 협상 능력, 고객서비스 능력
6	수리능력	기초연산 능력, 기초통계 능력, 도표분석 능력, 도표작성 능력

◎ 개발이력

구분		내용
직무명칭		시각디자인
능력단위 보완유형		분할
분류번호	기존	0802010101_13v1
	보완	0802010110_16v2, 0802010111_16v2
개발연도	현재	2016
	2차	2016
	최초(1차)	2013
버전번호		v2
개발자	현재	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	2차	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	최초(1차)	한국디자인진흥원
향후 보완 연도(예정)		2019
능력단위 보완사유		능력단위 분할

분류번호 : 0802010112\_16v2

능력단위 명칭 : 시각디자인 리서치 조사

능력단위 정의 : 시각디자인 리서치 조사란 프로젝트를 성공적으로 수행하기 위하여 관련 분야에 관한 다양한 자료를 수집, 분류, 분석하여 효과적 디자인 개발을 위한 기초를 마련하고자 조사하는 능력이다.

능력단위요소	수행준거
0802010112_16v2.1 시장 환경 조사하기	<p>1.1 프로젝트 파악 자료를 바탕으로 개발 디자인과 관련된 시장 현황, 향후 시장 전망, 시장 예상 수요를 이해·예측할 수 있다.</p> <p>1.2 프로젝트 관련 디자인 이론을 이해하고 폭넓은 시각에서 개발 방향을 조망하고 시장 환경 정보를 수집·활용할 수 있다.</p> <p>1.3 거시·미시 환경에 대한 수집 자료를 바탕으로 구체적인 요구사항을 파악할 수 있다.</p> <p>1.4 프로젝트의 정보를 바탕으로 관련시장에 분포되어 있는 경쟁사·경쟁 디자인의 포지셔닝(positioning)을 파악할 수 있다.</p> <p>1.5 직간접 경쟁사 디자인의 특징·장단점 분석을 통해 개발 디자인 콘셉트 수립을 위한 전략을 준비할 수 있다.</p> <p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 다양한 최신정보 수집 방법</li><li>○ 관련 시장 동향 파악 방법</li><li>○ 자료의 조사 방법</li><li>○ 소비심리학</li></ul> <p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 다양한 매체 정보 검색 기술</li><li>○ 정보 분류 기술</li><li>○ 조사 정보의 시각화 표현 기술</li><li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li></ul> <p><b>【태도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 자료조사에 적극적인 자세</li><li>○ 세밀한 자료 조사 태도</li><li>○ 시장의 다양한 요구에 대한 포용 의지</li><li>○ 미래지향적으로 사고하려는 태도</li><li>○ 통합적으로 사고하려는 태도</li></ul>
0802010112_16v2.2 디자인트렌드 조사하기	<p>2.1 관련 디자인 환경의 파악을 통해 트렌드를 개괄적으로 예측할 수 있다.</p> <p>2.2 국내외 디자인 트렌트를 파악하여 디자인 자원으로 활용할 수 있다.</p>



능력 단위 요소	수행 준거
	<p>2.3 국내외 디자인 트렌드·유사 분야 디자인 분석을 고려하여 개발 디자인의 아이디어를 도출할 수 있다.</p> <p>2.4 관련 디자인 분야의 전반적 트렌드뿐 아니라 조형적 트렌드를 조사하여 결과물의 디자인 포지셔닝을 설정할 수 있다.</p> <hr/> <p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 관련 디자인 분야의 글로벌 트렌드 조사 방법</li> <li>○ 최근에 부각되는 이머징 이슈(emerging issue)</li> <li>○ 트렌드 조사 방법론</li> <li>○ 트렌드 예측 방법론</li> </ul> <hr/> <p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 인터넷 활용 기술</li> <li>○ 다양한 매체 정보 검색 기술</li> <li>○ 분석된 정보의 시각화 표현 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> </ul> <hr/> <p><b>【태도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사회 전반적 트렌드의 적극적 파악 의지</li> <li>○ 트렌드 전반에 대한 폭넓은 조사 태도</li> <li>○ 거시적·미시적 트렌드의 연관성을 조사하려는 의지</li> <li>○ 객관적이고 폭넓은 정보를 조사하려는 태도</li> </ul>
<p>0802010112_16v2.3 사용자 조사하기</p>	<p>3.1 개발 디자인에 대한 사용자 요구조건을 사전 예측하여 이를 충족시킬 수 있는 요건·사례를 수집할 수 있다.</p> <p>3.2 사용자 경험과 행동에 영향을 미치는 요소들을 파악하고 이를 디자인 전략으로 적용할 수 있다.</p> <p>3.3 주 사용자와 부 사용자를 설정하고 이들의 라이프스타일, 인구학적 경향, 소비심리학적 측면의 특성을 예측할 수 있다.</p> <p>3.4 사용자의 구분을 통해 프로젝트의 개발 수준을 예측할 수 있다.</p> <hr/> <p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사용자 세분화 방법</li> <li>○ 사용자 행동패턴 조사기법</li> <li>○ 사용자의 인지를 파악할 수 있는 인지심리학</li> <li>○ 사용자의 소비행태를 파악할 수 있는 소비심리학</li> <li>○ 설문·인터뷰 방법</li> <li>○ 설문·인터뷰 조사 방법</li> </ul> <hr/> <p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 설문·인터뷰 설계 기술</li> <li>○ 분석된 정보의 시각화 표현 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> </ul>

능력 단 위 요 소	수 행 준 거
	<p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 집단을 대상으로 표본설정·수행하려는 태도</li> <li>○ 사용자의 다양한 요구에 대한 포용 의지</li> <li>○ 관련 데이터의 엄정한 관리 태도</li> </ul>

## ◎ 적용범위 및 작업상황

### 고려사항

- 이 능력단위는 시각디자인 리서치를 하는 업무에 적용한다.
- 개발 디자인과 관련한 거시환경과 미시환경 모두를 조사·분석한다.  
거시환경(STEEP) 분석은 사회(social), 기술(technological), 환경(ecological), 경제(economic), 정치(political)의 다섯 가지 요소로 기업의 활동에 영향을 주는 외부적 요인을 파악하는 방법을 말하고, 미시환경 분석은 기업의 내부적 환경과 공급자와 고객, 경쟁자들, 관계자들의 상황과 동향 등을 파악하는 방법을 말한다.
- 포지셔닝(positioning)이란 소비자의 마음속에 자사제품이나 기업을 표적시장·경쟁·기업 능력과 관련하여 가장 유리한 위치에 있도록 노력하는 과정을 말한다.
- 시장조사에는 상품, 경쟁사(경쟁디자인), 사용자 조사를 포함한다.
- 국내외의 전반적인 트렌드와 유사분야 트렌드를 조사한다.
- 여러 조사 기법 및 방법을 이해하고 적합한 기법을 시행한다.
- 수집된 정보는 출처를 명기할 수 있도록 한다.
- 사용자 분석을 세분화하고 메인 타겟(main target)을 설정, 사용자와 구매자가 일치하는지 파악한다.
- 조형적 트렌드 조사는 형태, 컬러, 스타일을 포함한다.

## 자료 및 관련 서류

- 계약서
- 시각 자료 (이미지, 그래픽, 표 등)
- 기존의 유사한 디자인 예시
- 시장조사, 디자인트렌드 분석 자료
- 경쟁사 및 경쟁 프로젝트 현황 자료
- 관련 법규 및 조례

## 장비 및 도구

- 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 녹음기 등
- 소프트웨어 : 문서작성 소프트웨어, 디자인 소프트웨어 등
- 조사·분석 작업용 보드
- 접착메모지

## 재료

- 해당 없음

## ◎ 평가지침

### 평가방법

- 평가자는 능력단위 시각디자인 리서치의 수행준거에 제시되어 있는 내용을 평가하기 위해 이론과 실기를 나누어 평가하거나 종합적인 결과물의 평가 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 피 평가자의 과정평가 및 결과평가 방법

평가방법	평가유형	
	과정평가	결과평가
A. 포트폴리오		√
B. 문제해결 시나리오		
C. 서술형시험	√	
D. 논술형시험		
E. 사례연구		√
F. 평가자 질문		
G. 평가자 체크리스트		
H. 피평가자 체크리스트		
I. 일지/저널		
J. 역할연기		
K. 구두발표		√
L. 작업장평가		
M. 기타		

### 평가지 고려사항

- 수행준거에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행할 수 있는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.
  - 계약된 프로젝트의 정확한 파악
  - 다양한 조사방법의 이해 능력
  - 적합한 조사방법의 적용
  - 분석 보고서 및 각종 자료의 정확한 파악
  - 적극적인 시장조사 결과
  - 이슈화 되는 트렌드 조사 분석
  - 목적 달성을 위한 사용자 설정 및 특성 파악

- 사용자 요구조건에의 정확한 분석
- 조사·분석 후 개발 디자인의 필수 핵심자료 추출 능력
- 개발 디자인의 포지셔닝 및 전개방향 설정
- 리서치 결과의 객관적 분석
- 리서치 결과의 시각화 표현 능력
- 리서치 결과의 설득력 있는 프레젠테이션 능력

◎ 직업기초능력

순 번	직업기초능력	
	주요영역	하위영역
1	의사소통능력	문서이해 능력, 경청능력, 의사표현 능력, 문서작성 능력, 기초외국어 능력
2	자원관리능력	시간자원관리 능력, 인적자원관리 능력, 예산자원관리 능력, 물적자원관리 능력
3	수리능력	도표분석 능력, 기초통계 능력, 기초연산 능력, 도표작성 능력
4	문제해결능력	사고력, 문제처리 능력
5	정보능력	정보처리 능력, 컴퓨터활용 능력
6	대인관계능력	팀웍 능력, 갈등관리 능력, 협상 능력, 리더십 능력

◎ 개발이력

구분		내용
직무명칭		시각디자인
능력단위 보완유형		분할
분류번호	기존	0802010102_15v2
	보완	0802010112_16v3, 0802010113_16v3
개발연도	현재	2016
	2차	2015
	최초(1차)	2013
버전번호		v3
개발자	현재	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	2차	한국디자인진흥원
	최초(1차)	한국디자인진흥원
향후 보완 연도(예정)		2019
능력단위 보완사유		능력단위 분할

분류번호	0802010113_16v3
능력단위 명칭	시각디자인 리서치 분석
능력단위 정의	시각디자인 리서치 분석이란 프로젝트를 성공적으로 수행하기 위하여 관련 분야에 관한 다양한 자료를 수집, 분류, 분석하여 효과적 디자인 개발을 위한 리서치를 통해 얻어진 결과를 심도있게 분석하는 능력이다.

능력단위요소	수행준거
0802010113_16v3.1 시장 환경 분석하기	<p>1.1 프로젝트 파악 자료를 바탕으로 개발 디자인과 관련된 시장 현황, 향후 시장 전망, 시장 예상 수요를 분석하여 이해·예측할 수 있다.</p> <p>1.2 프로젝트 관련 디자인 이론을 이해하고 폭넓은 시각에서 개발 방향을 분석하여 조망하고 시장 환경 정보를 수집·활용할 수 있다.</p> <p>1.3 거시·미시 환경에 대한 분석된 수집 자료를 바탕으로 구체적인 요구사항을 파악할 수 있다.</p> <p>1.4 프로젝트의 정보를 바탕으로 관련시장에 분포되어 있는 경쟁사·경쟁 디자인의 포지셔닝을 파악하고 분석할 수 있다.</p> <p>1.5 직간접 경쟁사 디자인의 특징·장단점 분석을 통해 개발 디자인 콘셉트 수립을 위한 분석전략을 준비할 수 있다.</p> <p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 최신정보 수집 방법</li> <li>○ 관련시장 동향 파악 방법</li> <li>○ 자료의 분석 방법</li> <li>○ 소비심리학</li> </ul> <p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 매체 정보 검색 기술</li> <li>○ 정보 검색 기술</li> <li>○ 분석 정보의 시각화 표현 기술</li> <li>○ 문서 작성 소프트웨어 활용 기술</li> </ul> <p><b>【태도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자료 분석에 적극적인 자세</li> <li>○ 세밀한 자료 분석 태도</li> <li>○ 시장의 다양한 요구에 대한 포용 의지</li> <li>○ 미래 지향적으로 분석하려는 태도</li> <li>○ 통합적으로 분석하려는 태도</li> </ul>
0802010113_16v3.2 디자인트렌드 분석하기	<p>2.1 관련 디자인 환경의 파악을 통해 트렌드를 개괄적으로 예측하고 분석할 수 있다.</p> <p>2.2 국내·외 분석된 디자인 트렌트를 파악하여 디자인 자원으로 활용할 수 있다.</p> <p>2.3 국내·외 디자인 트렌드·유사 분야 디자인을 고려하여 개발 디자인의 분석된 아이디어를 도출할 수 있다.</p> <p>2.4 관련 디자인 분야의 전반적 트렌드뿐 아니라 조형적 트렌드를 조사하여 결과물의 분석된 디자인 포지셔닝을 설정할 수 있다.</p>

능력 단 위 요 소	수 행 준 거
	<p><b>【지 식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 관련 디자인 분야의 글로벌 트렌드 분석 방법</li> <li>○ 최근에 부각되는 이머징 이슈(emerging issue)</li> <li>○ 트렌드 조사 방법론</li> <li>○ 트렌드 예측 방법론</li> </ul> <hr/> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 인터넷 활용 기술</li> <li>○ 다양한 매체 정보 검색 기술</li> <li>○ 분석된 정보의 시각화 표현 기술</li> <li>○ 문서 작성 소프트웨어 활용기술</li> </ul> <hr/> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사회 전반적 트렌드의 적극적 파악 의지</li> <li>○ 트렌드 전반에 대한 폭넓은 분석 태도</li> <li>○ 거시적·미시적 트렌드의 연관성을 파악하려는 의지</li> <li>○ 객관적이고 폭넓은 정보를 파악하려는 태도</li> </ul>
<p>0802010113_16v3.3 사용자 분석하기</p>	<p>3.1 개발 디자인에 대한 사용자 요구조건을 사전 예측하여 이를 충족시킬 수 있는 분석된 요건·사례를 수집할 수 있다.</p> <p>3.2 사용자 경험과 행동에 영향을 미치는 요소들을 파악하고 이를 디자인 전략으로 분석하여 적용할 수 있다.</p> <p>3.3 주 사용자와 부 사용자를 설정하고 이들의 라이프스타일, 인구학적 경향, 소비심리학적 측면의 특성을 분석하여 심화할 수 있다.</p> <p>3.4 사용자의 구분을 통해 프로젝트의 개발 수준을 예측하여 분석할 수 있다.</p> <hr/> <p><b>【지 식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사용자 세분화 방법</li> <li>○ 사용자 행동패턴 조사 분석 기법</li> <li>○ 사용자의 인지를 파악할 수 있는 인지심리학</li> <li>○ 사용자의 소비행태를 파악할 수 있는 소비심리학</li> <li>○ 설문·인터뷰 방법</li> <li>○ 설문·인터뷰 결과 분석 방법</li> </ul> <hr/> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 설문·인터뷰 결과 분석 기술</li> <li>○ 분석된 정보의 시각화 표현 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> </ul> <hr/> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 집단을 대상으로 표본 설정·수행하려는 태도</li> <li>○ 사용자의 다양한 요구에 대한 포용 의지</li> </ul>



능력 단 위 요 소	수 행 준 거
	○ 관련 데이터의 엄정한 관리 태도

## ◎ 적용범위 및 작업상황

### 고려사항

- 이 능력단위는 시각디자인 리서치를 하는 업무에 적용한다.
- 개발 디자인과 관련한 거시환경과 미시환경 모두를 조사·분석한다.  
거시환경(STEEP) 분석은 사회(social), 기술(technological), 환경(ecological), 경제(economic), 정치(political)의 다섯 가지 요소로 기업의 활동에 영향을 주는 외부적 요인을 파악하는 방법을 말하고, 미시환경 분석은 기업의 내부적 환경과 공급자와 고객, 경쟁자들, 관계자들의 상황과 동향 등을 파악하는 방법을 말한다.
- 포지셔닝(positioning)이란 소비자의 마음속에 자사제품이나 기업을 표적시장·경쟁·기업 능력과 관련하여 가장 유리한 위치에 있도록 노력하는 과정을 말한다.
- 시장조사에는 상품, 경쟁사(경쟁디자인), 사용자 조사를 포함한다.
- 국내외의 전반적인 트렌드와 유사분야 트렌드를 조사한다.
- 여러 조사 기법 및 방법을 이해하고 적합한 기법을 시행한다.
- 수집된 정보는 출처를 명기할 수 있도록 한다.
- 사용자 분석을 세분화하고 메인 타겟(main target)을 설정, 사용자와 구매자가 일치하는지 파악한다.
- 조형적 트렌드 조사는 형태, 컬러, 스타일을 포함한다.

## 자료 및 관련 서류

- 계약서
- 시각 자료 (이미지, 그래픽, 표 등)
- 기존의 유사한 디자인 예시
- 시장조사, 디자인트렌드 분석 자료
- 경쟁사 및 경쟁 프로젝트 현황 자료
- 관련 법규 및 조례

## 장비 및 도구

- 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 녹음기 등
- 소프트웨어 : 문서작성 소프트웨어, 디자인 소프트웨어 등
- 조사·분석 작업용 보드
- 접착메모지

## 재료

- 해당 없음

## ◎ 평가지침

### 평가방법

- 평가자는 능력단위 시각디자인 리서치의 수행준거에 제시되어 있는 내용을 평가하기 위해 이론과 실기를 나누어 평가하거나 종합적인 결과물의 평가 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 피 평가자의 과정평가 및 결과평가 방법

평 가 방 법	평 가 유 형	
	과 정 평 가	결 과 평 가
A. 포트폴리오		√
B. 문제해결 시나리오		
C. 서술형시험	√	
D. 논술형시험		
E. 사례연구		√
F. 평가자 질문		
G. 평가자 체크리스트		
H. 피평가자 체크리스트		
I. 일지/저널		
J. 역할연기		
K. 구두발표		√
L. 작업장평가		
M. 기타		

### 평가지 고려사항

- 수행준거에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행할 수 있는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.
  - 계약된 프로젝트의 정확한 파악
  - 다양한 조사방법의 이해 능력
  - 적합한 조사방법의 적용
  - 분석 보고서 및 각종 자료의 정확한 파악
  - 적극적인 시장조사 결과
  - 이슈화 되는 트렌드 조사 분석
  - 목적 달성을 위한 사용자 설정 및 특성 파악
  - 사용자 요구조건에의 정확한 분석
  - 조사·분석 후 개발 디자인의 필수 핵심자료 추출 능력

- 개발 디자인의 포지셔닝 및 전개방향 설정
- 리서치 결과의 객관적 분석
- 리서치 결과의 시각화 표현 능력
- 리서치 결과의 설득력 있는 프레젠테이션 능력

◎ 직업기초능력

순번	직업기초능력	
	주요영역	하위영역
1	의사소통능력	문서이해 능력, 경청능력, 의사표현 능력, 문서작성 능력, 기초외국어 능력
2	자원관리능력	시간자원관리 능력, 인적자원관리 능력, 예산자원관리 능력, 물적자원관리 능력
3	수리능력	도표분석 능력, 기초통계 능력, 기초연산 능력, 도표작성 능력
4	문제해결능력	사고력, 문제처리 능력
5	정보능력	정보처리 능력, 컴퓨터활용 능력
6	대인관계능력	팀웍 능력, 갈등관리 능력, 협상 능력, 리더십 능력

◎ 개발 이력

구분	내용	
직무명칭	시각디자인	
능력단위 보완유형	분할	
분류번호	기존	0802010102_15v2
	보완	0802010112_16v3, 0802010113_16v3
개발연도	현재	2016
	2차	2015
	최초(1차)	2013
버전번호	v3	
개발자	현재	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	2차	한국디자인진흥원
	최초(1차)	한국디자인진흥원
향후 보완 연도(예정)	2019	
능력단위 보완사유	능력단위 분할	

분류번호	0802010114_16v3
능력단위 명칭	시각디자인 전략수립
능력단위 정의	시각디자인 전략 수립이란 리서치를 통하여 수집·분석된 자료를 바탕으로 의뢰된 디자인에 적합한 콘셉트를 추출하고 디자인 콘셉트 및 크리에이티브 전략을 수립하기 위한 능력이다.

능력단위 요소	수행준거
0802010114_16v3.1 포지셔닝 전략 분석하기	<p>1.1 개발 디자인에 대한 시장조사·트렌드·사용자 분석을 바탕으로 시장에서의 위치를 예측하고 그 방향을 설정할 수 있다.</p> <p>1.2 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 개발 디자인의 방향·차별화 포인트에 대해 함목적성 있는 근거를 도출할 수 있다.</p> <p>1.3 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 디자인의 수준과 관련 시장에서의 위치를 설정할 수 있다.</p> <p>1.4 사용자 선호도와 구매패턴을 바탕으로 개발 디자인의 포지셔닝 전략을 분석할 수 있다</p> <p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 마케팅 전략 방법</li> <li>○ 포지셔닝 전략 방법</li> <li>○ 조사 자료 분석 방법</li> <li>○ 시장·사용자 세분화 전략 및 분석 방법</li> </ul> <p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 인터넷 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 분석된 정보의 시각화 표현 기술</li> <li>○ 시각적 포지셔닝을 위한 다이어그램 표현 기술</li> <li>○ 각종 마케팅 보고서의 관련 데이터 추출 기술</li> </ul> <p><b>【태도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 객관적인 분석 태도</li> <li>○ 한 이미지로 의미를 전달할 수 있는 신중한 태도</li> <li>○ 클라이언트와 사용자 입장에서 시장을 조망하려는 자세</li> </ul>
0802010114_16v3.2 디자인 콘셉트 설정하기	<p>2.1 프로젝트 조사 분석을 기반으로 개발 디자인의 목적과 목표를 설정할 수 있다.</p> <p>2.2 디자인 개발방향을 설정하여 그에 따른 키워드를 도출할 수 있다.</p> <p>2.3 키워드·콘셉트 도출로 프로젝트 결과물의 시각적 아이덴티티를 기획할 수 있다</p> <p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 해당분야의 성공 전략 사례 분석 방법</li> <li>○ 기회요인의 장단점 분석 방법</li> <li>○ 디자인 콘셉트의 시각화 예측을 위한 경험과 역량</li> </ul>

능력 단 위 요 소	수 행 준 거
	<p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 분석된 결과의 논리적 문장력</li> <li>○ 분석된 결과의 시각화 표현력</li> <li>○ 설정된 콘셉트의 논리적 문장력</li> <li>○ 설정된 콘셉트의 시각화 표현력</li> <li>○ 인터넷 활용 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> </ul> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자료에 대한 이성적·분석적인 태도</li> <li>○ 사용자 요구조건 만족을 위한 의지</li> <li>○ 목표를 지속적으로 추구하는 태도</li> </ul>
<p>0802010114_16v3.3 크리에이티브 전략 수립하기</p>	<p>3.1 설정된 디자인 콘셉트에 따라 커뮤니케이션의 최적화 방안을 도출할 수 있다. 3.2 설정된 디자인 콘셉트에 따라 개발 디자인의 다양한 시각적 표현 방향을 도출할 수 있다. 3.3 사용자 요구조건을 충족시키기 위한 크리에이티브(creative) 전략을 수립할 수 있다.</p> <p><b>【지 식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 디자인의 조형적 판단 지식</li> <li>○ 콘셉트의 시각화를 위한 표현전략 방법</li> <li>○ 디자인 콘셉트 시각화 방법</li> <li>○ 시각적 구성요소 표현 방법</li> </ul> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 관련 이미지 검색 기술</li> <li>○ 인터넷 활용 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> </ul> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 상대방 의견을 존중하는 태도</li> <li>○ 차별화를 실현할 사고력</li> <li>○ 이성적 분석력으로 콘셉트를 수립하려는 태도</li> <li>○ 감성적 창의력으로 크리에이티브 전략을 도출하려는 태도</li> </ul>

## ◎ 적용범위 및 작업상황

### 고려사항

- 이 능력단위는 시각디자인 전략을 수립하는 업무에 적용한다.
- 분석된 자료를 통해 효과적이고 차별화된 콘셉트를 추출한다.
- 콘셉트를 효과적인 시각언어로 승화시킬 수 있는 크리에이티브(creative) 전략을 수립할 수 있다.
- 크리에이티브 전략이란 소비자 설득전략으로 콘셉트를 어떤 방식으로 소비자에게 효과적으로 소구할 것인지 그 표현의 방법을 모색하는 것을 말한다.
- SWOT 분석법이란 주어진 상황의 내부 환경과 외부 환경을 분석하여 강점(strength), 약점(weakness), 기회(opportunity), 위협(threat) 요인을 규정하고 이를 토대로 마케팅 전략을 수립하는 기법을 말한다.
- STP 전략 분석법이란 시장을 세분화(segmentation)하고 목표시장을 선정(target)하고, 위치를 선정(positioning)하여 경쟁우위 달성을 목적으로 고객의 마음속에 제품(디자인)의 정확한 위치를 심어주는 과정을 말한다.
- 정량적 리서치란 숫자 데이터 방식으로 대규모·무작위 추출·통계적으로 의미가 있는 샘플을 대상으로 시장조사, 설문조사 등을 말한다.
- 정성적 리서치란 해석 중심의 데이터 방식으로 그룹 토의·개별 인터뷰를 통한 어휘 추출 방법·전문가그룹 인터뷰를 통한 프로젝트 방향성 추출 방법을 말한다.

### 자료 및 관련 서류

- 기획서
- 계약서
- 디자인 리서치 결과
- 기존의 유사한 디자인 예시
- 크리에이티브 성공 사례
- 경쟁사 및 경쟁 프로젝트 현황 자료
- 마케팅 전략, 크리에이티브 전략 자료
- 관련 법규 및 조례



## 장비 및 도구

- 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 복사기, 카메라 등
- 소프트웨어 : 문서작성 소프트웨어, 프레젠테이션 소프트웨어, 디자인 소프트웨어 등

## 재료

- 해당 없음

## ◎ 평가지침

### 평가방법

- 평가자는 능력단위 시각디자인 전략 수립의 수행준거에 제시되어 있는 내용을 평가하기 위해 이론과 실기를 나누어 평가하거나 종합적인 결과물의 평가 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 피 평가자의 과정평가 및 결과평가 방법

평가 방법	평가 유형	
	과정 평가	결과 평가
A. 포트폴리오		√
B. 문제해결 시나리오		
C. 서술형시험		
D. 논술형시험		
E. 사례연구	√	
F. 평가자 질문	√	
G. 평가자 체크리스트		
H. 피평가자 체크리스트		
I. 일지/저널		
J. 역할연기		
K. 구두발표		√
L. 작업장평가		
M. 기타		

## 평가지 고려사항

- 수행준거에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행할 수 있는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.
  - 콘셉트 설정의 과정 및 내용
  - 리서치 결과를 통한 디자인 방향 설정
  - 시장 및 고객 세분화에 따른 포지셔닝의 적합성
  - 사용자의 필요와 요구에 부응한 콘셉트 설정
  - 콘셉트와 크리에이티브 전략과의 연결성
  - 콘셉트의 시각화, 차별화된 크리에이티브 전략 구상

◎ 직업기초능력

순 번	직업기초능력	
	주요영역	하위영역
1	문제해결능력	사고력, 문제처리 능력
2	의사소통능력	의사표현 능력, 경청능력, 문서이해 능력, 문서작성 능력, 기초외국어 능력
3	대인관계능력	팀웍 능력, 리더십 능력, 갈등관리 능력, 협상 능력
4	정보능력	컴퓨터활용 능력, 정보처리 능력
5	직업윤리	근로윤리, 공동체 윤리

◎ 개발 이력

구 분		내 용
직무명칭		시각디자인
능력단위 보완유형		분할
분류번호	기존	0802010103_15v2
	보완	0802010114_16v3, 0802010115_16v3
개발연도	현재	2016
	2차	2015
	최초(1차)	2013
버전번호		v3
개발자	현재	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	2차	한국디자인진흥원
	최초(1차)	한국디자인진흥원
향후 보완 연도(예정)		2019
능력단위 보완사유		능력단위 분할

분류번호	0802010115_16v3
능력단위 명칭	시각디자인 전략 수립 운용
능력단위 정의	시각디자인 전략 수립 운용이란 리서치를 통하여 수집·분석된 자료를 바탕으로 추출된 디자인 콘셉트 및 크리에이티브 전략을 수립하고, 수립된 전략을 프로젝트의 목표에 맞게 운용하기 위한 능력이다

능력단위 요소	수행준거
0802010115_16v3.1 포지셔닝 전략 도출하기	<p>1.1 개발 디자인에 대한 시장조사·트렌드·사용자 분석을 바탕으로 시장에서의 위치를 예측하여 그 방향을 운용하고 설정할 수 있다.</p> <p>1.2 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 운용하여 개발 디자인의 방향·차별화 포인트에 대해 함목적성 있는 근거를 도출할 수 있다.</p> <p>1.3 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 운용하여 디자인의 수준과 관련 시장에서의 위치를 설정 할 수 있다.</p> <p>1.4 사용자 선호도와 구매패턴을 바탕으로 개발 디자인의 포지셔닝 전략을 도출할 수 있다</p> <p><b>【지 식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 마케팅 전략 방법</li> <li>○ 포지셔닝 전략 방법</li> <li>○ 조사 자료 분석 방법</li> <li>○ 시장·사용자 세분화 전략 및 도출 방법</li> </ul> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 인터넷 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 분석된 정보의 시각화 표현 기술</li> <li>○ 시각화적 포지셔닝을 위한 다이어그램 표현 기술</li> <li>○ 각종 마케팅 보고서의 관련 데이터 추출 기술</li> </ul> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 객관적인 분석 태도</li> <li>○ 한 이미지로 의미를 전달할 수 있는 신중한 태도</li> <li>○ 클라이언트와 사용자 입장에서 시장을 조망하려는 자세</li> </ul>
0802010115_16v3.2 디자인 콘셉트 제안하기	<p>2.1 프로젝트 조사 분석을 기반으로 개발 디자인의 목적과 목표를 운용하여 설정 할 수 있다.</p> <p>2.2 디자인 개발방향을 설정하여 그에 따른 키워드를 도출할 수 있다.</p> <p>2.3 키워드·콘셉트 도출로 프로젝트 결과물의 시각적 아이덴티티를 기획하고 전략을 수립하여 운용할 수 있다.</p> <p><b>【지 식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 해당분야의 성공 전략 사례 분석 방법</li> <li>○ 기획요인의 장단점 분석 방법</li> </ul>

능력 단 위 요 소	수 행 준 거
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 디자인 콘셉트의 시각화 예측을 위한 경험과 역량</li> </ul> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 분석된 결과의 논리적 문장력</li> <li>○ 분석된 결과의 시각화 표현력</li> <li>○ 설정된 콘셉트의 논리적 문장력</li> <li>○ 설정된 콘셉트의 시각화 표현력</li> <li>○ 인터넷 활용 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서 작성 소프트웨어 활용 기술</li> </ul> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자료에 대한 이성적·분석적인 태도</li> <li>○ 사용자 요구 조건 만족을 위한 의지</li> <li>○ 목표를 지속적으로 추구하는 태도</li> </ul>
<p>0802010115_16v3.3 크리에이티브 전략 운용하기</p>	<p>3.1 설정된 디자인 콘셉트에 따라 커뮤니케이션의 최적화 방안을 도출하여 운용할 수 있다. 3.2 설정된 디자인 콘셉트에 따라 개발 디자인의 다양한 시각적 표현 방향을 도출하여 운용할 수 있다. 3.3 사용자 요구조건을 충족시키기 위한 크리에이티브(creative)전략을 수립하고 운용할 수 있다.</p> <p><b>【지 식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 디자인의 조형적 판단 지식</li> <li>○ 콘셉트의 시각화를 위한 표현전략 방법</li> <li>○ 디자인 콘셉트 시각화 방법</li> <li>○ 시각적 구성요소 표현 방법</li> </ul> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 관련 이미지 검색 기술</li> <li>○ 인터넷 활용 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> </ul> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 상대방 의견을 존중하는 태도</li> <li>○ 차별화를 실현할 사고력</li> <li>○ 이성적 분석력으로 콘셉트를 수립하려는 태도</li> <li>○ 감성적 창의력으로 크리에이티브 전략을 도출하고 운용하려는 태도</li> </ul>

## ◎ 적용범위 및 작업상황

### 고려사항

- 이 능력단위는 시각디자인 전략을 수립하는 업무에 적용한다.
- 분석된 자료를 통해 효과적이고 차별화된 콘셉트를 추출한다.
- 콘셉트를 효과적인 시각언어로 승화시킬 수 있는 크리에이티브(creative) 전략을 수립할 수 있다.
- 크리에이티브 전략이란 소비자 설득전략으로 콘셉트를 어떤 방식으로 소비자에게 효과적으로 소구할 것인지 그 표현의 방법을 모색하는 것을 말한다.
- SWOT 분석법이란 주어진 상황의 내부 환경과 외부 환경을 분석하여 강점(strength), 약점(weakness), 기회(opportunity), 위협(threat) 요인을 규정하고 이를 토대로 마케팅 전략을 수립하는 기법을 말한다.
- STP 전략 분석법이란 시장을 세분화(segmentation)하고 목표시장을 선정(target)하고, 위치를 선정(positioning)하여 경쟁우위 달성을 목적으로 고객의 마음속에 제품(디자인)의 정확한 위치를 심어주는 과정을 말한다.
- 정량적 리서치란 숫자 데이터 방식으로 대규모·무작위 추출·통계적으로 의미가 있는 샘플을 대상으로 시장조사, 설문조사 등을 말한다.
- 정성적 리서치란 해석 중심의 데이터 방식으로 그룹 토의·개별 인터뷰를 통한 어휘 추출 방법·전문가그룹 인터뷰를 통한 프로젝트 방향성 추출 방법을 말한다.

### 자료 및 관련 서류

- 기획서
- 계약서
- 디자인 리서치 결과
- 기존의 유사한 디자인 예시
- 크리에이티브 성공 사례
- 경쟁사 및 경쟁 프로젝트 현황 자료
- 마케팅 전략, 크리에이티브 전략 자료
- 관련 법규 및 조례

## 장비 및 도구

- 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 복사기, 카메라 등
- 소프트웨어 : 문서작성 소프트웨어, 프레젠테이션 소프트웨어, 디자인 소프트웨어 등

## 재료

- 해당 없음

## ◎ 평가지침

### 평가방법

- 평가자는 능력단위 시각디자인 전략 수립의 수행준거에 제시되어 있는 내용을 평가하기 위해 이론과 실기를 나누어 평가하거나 종합적인 결과물의 평가 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 피 평가자의 과정평가 및 결과평가 방법

평 가 방 법	평 가 유 형	
	과 정 평 가	결 과 평 가
A. 포트폴리오		√
B. 문제해결 시나리오		
C. 서술형시험		
D. 논술형시험		
E. 사례연구	√	
F. 평가자 질문	√	
G. 평가자 체크리스트		
H. 피평가자 체크리스트		
I. 일지/저널		
J. 역할연기		
K. 구두발표		√
L. 작업장평가		
M. 기타		

## 평가지 고려사항

- 수행준거에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행할 수 있는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.
  - 콘셉트 설정의 과정 및 내용
  - 리서치 결과를 통한 디자인 방향 설정
  - 시장 및 고객 세분화에 따른 포지셔닝의 적합성
  - 사용자의 필요와 요구에 부응한 콘셉트 설정
  - 콘셉트와 크리에이티브 전략과의 연결성
  - 콘셉트의 시각화, 차별화된 크리에이티브 전략 구상



◎ 직업기초능력

순 번	직업기초능력	
	주요영역	하위영역
1	문제해결능력	사고력, 문제처리 능력
2	의사소통능력	의사표현 능력, 경청능력, 문서이해 능력, 문서작성 능력, 기초외국어 능력
3	대인관계능력	팀웍 능력, 리더십 능력, 갈등관리 능력, 협상 능력
4	정보능력	컴퓨터활용 능력, 정보처리 능력
5	직업윤리	근로윤리, 공동체 윤리

◎ 개발 이력

구 분		내 용
직무명칭		시각디자인
능력단위 보완유형		분할
분류번호	기존	0802010103_15v2
	보완	0802010114_16v3, 0802010115_16v3
개발연도	현재	2016
	2차	2015
	최초(1차)	2013
버전번호		v3
개발자	현재	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	2차	한국디자인진흥원
	최초(1차)	한국디자인진흥원
향후 보완 연도(예정)		2019
능력단위 보완사유		능력단위 분할

분류번호	0802010116_16v3
능력단위 명칭	비주얼 아이디어션 구상
능력단위 정의	비주얼 아이디어션 구상이란 프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 다양한 생각들을 확산하고 표현하는 능력이다.

능력단위요소	수행준거
0802010116_16v3.1 아이디어 구상하기	<p>1.1 다양한 발상기법을 이해하여 새로운 아이디어를 도출할 수 있다.  1.2 문헌조사·인터넷·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 아이디어를 도출할 수 있다.  1.3 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계할 수 있다.</p>
	<p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아이디어 발상 방법</li> <li>○ 아이디어 자료수집 방법</li> <li>○ 디자인 요소 표현기법</li> </ul>
	<p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 키 비주얼(key visual) 도출 능력</li> <li>○ 마인드맵(mind map) 능력</li> <li>○ 다이어그램(diagram) 활용 능력</li> <li>○ 브레인스토밍(brain storming) 능력</li> </ul>
0802010116_16v3.2 아이디어 스케치 구상하기	<p>2.1 다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 도출할 수 있다.  2.2 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화할 수 있다.  2.3 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어 스케치를 할 수 있다.  2.4 재료 사용·제작에 대한 다양한 점검으로 아이디어 스케치에 접근할 수 있다.</p>
	<p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아이디어 스케치의 개념·목적·방법</li> <li>○ 콘셉트에 따른 이미지 활용 스케치 방법</li> <li>○ 자료 분석에 따른 키워드 중심의 스케치 방법</li> <li>○ 콘셉트에 따른 스케치 분류 방법</li> </ul>
	<p><b>【기술】</b></p>

능력 단 위 요 소	수 행 준 거
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 키 비주얼(key visual) 활용 기술</li> <li>○ 드로잉(drawing) 기술</li> <li>○ 다양한 이야기 구조화 기술</li> <li>○ 각종 스케치 도구 사용 기술</li> </ul> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 새로운 것에 대한 창조적 열정</li> <li>○ 발상의 전환을 통한 창의적 사고</li> <li>○ 세심하고 정교한 판단력</li> <li>○ 변화에 대한 적극적인 수용 자세</li> <li>○ 다양한 표현 도구의 활용 방법 습득을 위한 노력</li> </ul>
<p>0802010116_16v3.3 비주얼 방향 구상하기</p>	<p>3.1 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전가능한 안을 선정할 수 있다. 3.2 디자인 개발 전개를 위해 도출된 아이디어 스케치를 프레젠테이션 할 수 있다. 3.3 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법을 결정할 수 있다 3.4 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 비주얼 전개 방향을 제시할 수 있다.</p> <p><b>【지 식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 썸네일(thumbnail) 기법</li> <li>○ 논리적인 디자인 전개기법</li> <li>○ 색채 이론</li> </ul> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘셉트에 따른 썸네일(thumbnail) 기술</li> <li>○ 콘셉트에 따른 아이디어 분류 기술</li> <li>○ 콘셉트에 따른 이미지 분류 기술</li> </ul> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 분석적이고 명확한 판단력</li> <li>○ 상대방의 의견을 존중하는 태도</li> <li>○ 합리적 결정을 위한 능동적인 태도</li> </ul>

## ◎ 적용범위 및 작업상황

### 고려사항

- 이 능력단위는 비주얼 아이데이션을 하는 업무에 적용한다.
- 아이데이션(ideation)이란 아이디어 생산을 위해 행하는 활동 혹은 아이디어 생산 자체를 말한다.
- 해당 콘텐츠의 범위에는 사진, 일러스트레이션, 텍스트, 기타 이에 관련된 사항을 획득하기 위한 자료 등을 포함한다.
- 아이디어 스케치의 방법에는 메모, 드로잉, 스케치, 영상자료 등을 포함한다.
- 아이데이션의 방법에는 자체리뷰, 고객관찰 등을 포함한다.
- 주제에 대한 명확한 파악과 관련 자료의 체계적인 구성을 포함한다.
- 창의적인 아이디어 도출을 위한 다양한 아이디어 발상법의 활용이 중요하다.
- 체계적인 정리를 통하여 아이디어를 선별하고 가장 적합한 최종안을 선정한다.
- 마인드맵(mind map, 생각의 지도)이란 핵심 키워드 주변으로 아이디어를 방사 형태로 발전시켜 나가는 방법을 말한다.
- 어피니티 다이어그램(affinity diagram)이란 브레인스토밍, 브레인라이팅 등을 통해 도출된 여러 아이디어를 기록·분류·선별하여 패턴을 발견하고 그 구조를 체계화하는 것을 말한다.
- 브레인스토밍(brain storming)이란 특정한 문제나 주제에 대하여 다양한 아이디어를 자유롭게 제시하고, 이러한 아이디어들을 취합·수정·보완해 정상적인 사고방식으로는 생각해낼 수 없는 독창적인 아이디어를 얻는 방법을 말한다.

### 자료 및 관련 서류

- 기획서
- 계약서
- 웹 검색 이미지
- 아이디어 발상법 서적
- 아이디어 스케치 관련 서적
- 스케치 이미지 자료
- 디자인 리서치 결과
- 콘셉트 설정과 트렌드 분석 자료
- 기존의 유사한 디자인 예시
- 크리에이티브 전략 성공 사례

- 경쟁사 및 경쟁 프로젝트 현황 자료
- 마케팅 전략, 크리에이티브 전략 자료

## 장비 및 도구

- 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 카메라, 복사기 등
- 소프트웨어 : 문서작성 소프트웨어, 프레젠테이션 소프트웨어, 디자인 소프트웨어 등
- 인터넷
- 컬러 분석 자료
- 그래픽 작업에 필요한 스케치·드로잉 도구 일체

## 재료

- 해당 없음

## ◎ 평가지침

### 평가방법

- 평가자는 능력단위 비주얼 아이디어션의 수행준거에 제시되어 있는 내용을 평가하기 위해 이론과 실기를 나누어 평가하거나 종합적인 결과물의 평가 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 피 평가자의 과정평가 및 결과평가 방법

평가 방법	평가 유형	
	과정 평가	결과 평가
A. 포트폴리오		√
B. 문제해결 시나리오	√	
C. 서술형시험		
D. 논술형시험		
E. 사례연구		√
F. 평가자 질문		
G. 평가자 체크리스트		
H. 피평가자 체크리스트		
I. 일지/저널		
J. 역할연기		
K. 구두발표		√
L. 작업장평가		
M. 기타		

### 평가지 고려사항

- 수행준거에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행할 수 있는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.
  - 아이디어션의 독창성
  - 아이디어션의 실현가능성
  - 아이디어션의 경제성
  - 아이디어션의 조형성
  - 아이디어션의 창의성
  - 콘셉트에 맞는 아이디어 전개
  - 콘셉트에 맞는 이미지 선정
  - 콘셉트에 맞는 스케치 전개

- 트렌드에 맞는 콘셉트 설정
- 트렌드에 맞는 비주얼 전개
- 설정된 콘셉트와 아이디어 스케치의 일관성 있는 전개

◎ 직업기초능력

순 번	직업기초능력	
	주요영역	하위영역
1	문제해결능력	사고력, 문제처리 능력
2	의사소통능력	의사표현 능력, 경청능력, 문서이해 능력, 문서작성 능력, 기초외국어 능력
3	대인관계능력	팀워크 능력, 리더십 능력, 갈등관리 능력, 협상 능력
4	자기개발능력	자아인식 능력, 자기관리 능력, 경력개발 능력
5	직업윤리	근로윤리, 공동체 윤리

◎ 개발 이력

구 분		내 용
직무명칭		시각디자인
능력단위 보완유형		분할
분류번호	기존	0802010104_15v2
	보완	0802010116_16v3, 0802010117_16v3, 0802010118_16v3
개발연도	현재	2016
	2차	2015
	최초(1차)	2013
버전번호		v3
개발자	현재	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	2차	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	최초(1차)	한국디자인진흥원
향후 보완 연도(예정)		2019
능력단위 보완사유		능력단위 분할





분류번호	0802010117_16v3
능력단위 명칭	비주얼 아이디어션 전개
능력단위 정의	비주얼 아이디어션 전개란 프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 효과적인 생각들을 시각적으로 표현하고 전개하는 능력이다.

능력단위요소	수행준거
0802010117_16v3.1 아이디어 전개하기	<p>1.1 다양한 발상기법을 이해하여 새로운 아이디어를 전개할 수 있다.            1.2 문헌조사·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 아이디어를 전개 할 수 있다.            1.3 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계하여 전개할 수 있다.</p>
	<p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아이디어 발상 방법</li> <li>○ 아이디어 자료수집 방법</li> <li>○ 디자인 요소 표현기법</li> </ul>
	<p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 키 비주얼(key visual) 도출 능력</li> <li>○ 브레인스토밍(brain storming) 능력</li> </ul>
0802010117_16v3.2 아이디어 스케치 전개하기	<p>2.1 다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 전개할 수 있다.            2.2 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화할 수 있다.            2.3 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어 스케치를 할 수 있다</p>
	<p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아이디어 스케치의 개념·목적·방법</li> <li>○ 콘셉트에 따른 이미지 활용 스케치 방법</li> <li>○ 자료 분석에 따른 키워드 중심의 스케치 방법</li> <li>○ 콘셉트에 따른 스케치 분류 방법</li> </ul>
	<p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 키 비주얼(key visual) 전개 능력</li> </ul>

능력 단 위 요 소	수 행 준 거
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 드로잉(drawing) 기술</li> <li>○ 다양한 이야기 구조화 기술</li> <li>○ 각종 스케치 도구 사용 기술</li> </ul> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 새로운 것에 대한 창조적 열정</li> <li>○ 발상의 전환을 통한 창의적 사고</li> <li>○ 다양한 표현 도구의 활용 방법 습득을 위한 노력</li> </ul>
<p>0802010117_16v3.3 비주얼 방향 전개하기</p>	<p>3.1 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전가능한 응용안을 선정할 수 있다. 3.2 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법 부분을 전개하여 결정할 수 있다. 3.3 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 응용 비주얼 전개 방향을 제시할 수 있다.</p> <p><b>【지 식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 썸네일(thumbnail) 기법</li> <li>○ 논리적인 디자인 전개기법</li> <li>○ 색채 이론</li> </ul> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘셉트에 따른 썸네일(thumbnail) 기술</li> <li>○ 콘셉트에 따른 아이디어 분류 기술</li> <li>○ 콘셉트에 따른 이미지 분류 기술</li> </ul> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 분석적이고 명확한 판단력</li> <li>○ 상대방의 의견을 존중하는 태도</li> <li>○ 합리적 결정을 위한 능동적인 태도</li> </ul>

## ◎ 적용범위 및 작업상황

### 고려사항

- 이 능력단위는 비주얼 아이데이션을 하는 업무에 적용한다.
- 아이데이션(ideation)이란 아이디어 생산을 위해 행하는 활동 혹은 아이디어 생산 자체를 말한다.
- 해당 콘텐츠의 범위에는 사진, 일러스트레이션, 텍스트, 기타 이에 관련된 사항을 획득하기 위한 자료 등을 포함한다.
- 아이디어 스케치의 방법에는 메모, 드로잉, 스케치, 영상자료 등을 포함한다.
- 아이데이션의 방법에는 자체리뷰, 고객관찰 등을 포함한다.
- 주제에 대한 명확한 파악과 관련 자료의 체계적인 구성을 포함한다.
- 창의적인 아이디어 도출을 위한 다양한 아이디어 발상법의 활용이 중요하다.
- 체계적인 정리를 통하여 아이디어를 선별하고 가장 적합한 최종안을 선정한다.
- 마인드맵(mind map, 생각의 지도)이란 핵심 키워드 주변으로 아이디어를 방사 형태로 발전시켜 나가는 방법을 말한다.
- 어피니티 다이어그램(affinity diagram)이란 브레인스토밍, 브레인라이팅 등을 통해 도출된 여러 아이디어를 기록·분류·선별하여 패턴을 발견하고 그 구조를 체계화하는 것을 말한다.
- 브레인스토밍(brain storming)이란 특정한 문제나 주제에 대하여 다양한 아이디어를 자유롭게 제시하고, 이러한 아이디어들을 취합·수정·보완해 정상적인 사고방식으로는 생각해낼 수 없는 독창적인 아이디어를 얻는 방법을 말한다.

### 자료 및 관련 서류

- 기획서
- 계약서
- 웹 검색 이미지
- 아이디어 발상법 서적
- 아이디어 스케치 관련 서적
- 스케치 이미지 자료
- 디자인 리서치 결과
- 콘셉트 설정과 트렌드 분석 자료
- 기존의 유사한 디자인 예시
- 크리에이티브 전략 성공 사례

- 경쟁사 및 경쟁 프로젝트 현황 자료
- 마케팅 전략, 크리에이티브 전략 자료

## 장비 및 도구

- 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 카메라, 복사기 등
- 소프트웨어 : 문서작성 소프트웨어, 프레젠테이션 소프트웨어, 디자인 소프트웨어 등
- 인터넷
- 컬러 분석 자료
- 그래픽 작업에 필요한 스케치·드로잉 도구 일체

## 재료

- 해당 없음

## ◎ 평가지침

### 평가방법

- 평가자는 능력단위 비주얼 아이디어션의 수행준거에 제시되어 있는 내용을 평가하기 위해 이론과 실기를 나누어 평가하거나 종합적인 결과물의 평가 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 피 평가자의 과정평가 및 결과평가 방법

평가 방법	평가 유형	
	과정 평가	결과 평가
A. 포트폴리오		√
B. 문제해결 시나리오	√	
C. 서술형시험		
D. 논술형시험		
E. 사례연구		√
F. 평가자 질문		
G. 평가자 체크리스트		
H. 피평가자 체크리스트		
I. 일지/저널		
J. 역할연기		
K. 구두발표		√
L. 작업장평가		
M. 기타		

### 평가지 고려사항

- 수행준거에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행할 수 있는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.
  - 아이디어션의 독창성
  - 아이디어션의 실현가능성
  - 아이디어션의 경제성
  - 아이디어션의 조형성
  - 아이디어션의 창의성
  - 콘셉트에 맞는 아이디어 전개
  - 콘셉트에 맞는 이미지 선정
  - 콘셉트에 맞는 스케치 전개

- 트렌드에 맞는 콘셉트 설정
- 트렌드에 맞는 비주얼 전개
- 설정된 콘셉트와 아이디어 스케치의 일관성 있는 전개

◎ 직업기초능력

순 번	직업기초능력	
	주요영역	하위영역
1	문제해결능력	사고력, 문제처리 능력
2	의사소통능력	의사표현 능력, 경청능력, 문서이해 능력, 문서작성 능력, 기초외국어 능력
3	대인관계능력	팀워크 능력, 리더십 능력, 갈등관리 능력, 협상 능력
4	자기개발능력	자아인식 능력, 자기관리 능력, 경력개발 능력
5	직업윤리	근로윤리, 공동체 윤리

◎ 개발 이력

구 분		내 용
직무명칭		시각디자인
능력단위 보완유형		분할
분류번호	기존	0802010104_15v2
	보완	0802010116_16v3, 0802010117_16v3, 0802010118_16v3
개발연도	현재	2016
	2차	2015
	최초(1차)	2013
버전번호		v3
개발자	현재	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	2차	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	최초(1차)	한국디자인진흥원
향후 보완 연도(예정)		2019
능력단위 보완사유		능력단위 분할

분류번호	0802010118_16v3
능력단위 명칭	비주얼 아이디어션 적용
능력단위 정의	비주얼 아이디어션 적용이란 프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 효과적인 생각들을 시각적으로 표현하고 적용하는 능력이다.

능력단위 요소	수행준거
0802010118_16v3.1 아이디어 적용하기	<p>1.1 다양한 발상기법을 이해하고 새로운 아이디어를 도출하여 적용할 수 있다.</p> <p>1.2 문헌조사·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 심화된 아이디어를 도출할 수 있다.</p> <p>1.3 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계하여 적용할 수 있다.</p>
	<p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아이디어 발상 방법</li> <li>○ 아이디어 자료수집 방법</li> <li>○ 디자인 요소 표현기법</li> </ul>
	<p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 키 비주얼(key visual) 도출 능력</li> <li>○ 마인드맵(mind map) 능력</li> <li>○ 다이어그램(diagram) 활용 능력</li> <li>○ 브레인스토밍(brain storming) 능력</li> </ul>
	<p><b>【태도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 새로운 것을 창조하고자하는 의지</li> <li>○ 타인의 의견을 경청하려는 태도</li> <li>○ 사물에 대한 세심한 관찰력</li> <li>○ 발상의 전환을 위한 적극적인 자세</li> <li>○ 항상 아이디어를 기록할 수 있는 준비</li> </ul>
0802010118_16v3.2 아이디어 스케치 적용하기	<p>2.1 다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 도출하여 적용할 수 있다.</p> <p>2.2 심화된 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화하여 적용할 수 있다.</p> <p>2.3 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어 스케치를 적용할 수 있다.</p> <p>2.4 재료 사용·제작에 대한 다양한 점검으로 아이디어 스케치에 적용할 수 있다.</p>
	<p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아이디어 스케치의 개념·목적·방법</li> <li>○ 콘셉트에 따른 이미지 활용 스케치 방법</li> <li>○ 자료 분석에 따른 키워드 중심의 스케치 방법</li> </ul>

능력 단 위 요 소	수 행 준 거
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘셉트에 따른 스케치 분류 방법</li> </ul> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 드로잉(drawing) 기술</li> <li>○ 다양한 이야기 구조화 기술</li> <li>○ 각종 스케치 도구 사용 기술</li> </ul> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 새로운 것에 대한 창조적 열정</li> <li>○ 발상의 전환을 통한 창의적 사고</li> <li>○ 세심하고 정교한 판단력</li> <li>○ 변화에 대한 적극적인 수용 자세</li> <li>○ 다양한 표현 도구의 활용 방법 습득을 위한 노력</li> </ul>
<p>0802010118_16v3.3 비주얼 방향 적용하기</p>	<p>3.1 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전 가능한 안을 선정하여 적용할 수 있다. 3.2 디자인 개발 전개를 위해 도출된 아이디어 스케치를 적용하여 프레젠테이션 할 수 있다. 3.3 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법 부분을 결정하여 적용할 수 있다. 3.4 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 비주얼 전개 방향을 적용하여 제시할 수 있다.</p> <p><b>【지 식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 썸네일(thumbnail) 기법</li> <li>○ 논리적인 디자인 전개기법</li> <li>○ 색채 이론</li> </ul> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘셉트에 따른 썸네일(thumbnail) 기술</li> <li>○ 콘셉트에 따른 아이디어 분류 기술</li> <li>○ 콘셉트에 따른 이미지 분류 기술</li> </ul> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 분석적이고 명확한 판단력</li> <li>○ 상대방의 의견을 존중하는 태도</li> <li>○ 합리적 결정을 위한 능동적인 태도</li> </ul>



## ◎ 적용범위 및 작업상황

### 고려사항

- 이 능력단위는 비주얼 아이데이션을 하는 업무에 적용한다.
- 아이디어션(ideation)이란 아이디어 생산을 위해 행하는 활동 혹은 아이디어 생산 자체를 말한다.
- 해당 콘텐츠의 범위에는 사진, 일러스트레이션, 텍스트, 기타 이에 관련된 사항을 획득하기 위한 자료 등을 포함한다.
- 아이디어 스케치의 방법에는 메모, 드로잉, 스케치, 영상자료 등을 포함한다.
- 아이디어션의 방법에는 자체리뷰, 고객관찰 등을 포함한다.
- 주제에 대한 명확한 파악과 관련 자료의 체계적인 구성을 포함한다.
- 창의적인 아이디어 도출을 위한 다양한 아이디어 발상법의 활용이 중요하다.
- 체계적인 정리를 통하여 아이디어를 선별하고 가장 적합한 최종안을 선정한다.
- 마인드맵(mind map, 생각의 지도)이란 핵심 키워드 주변으로 아이디어를 방사 형태로 발전시켜 나가는 방법을 말한다.
- 어피니티 다이어그램(affinity diagram)이란 브레인스토밍, 브레인라이팅 등을 통해 도출된 여러 아이디어를 기록·분류·선별하여 패턴을 발견하고 그 구조를 체계화하는 것을 말한다.
- 브레인스토밍(brain storming)이란 특정한 문제나 주제에 대하여 다양한 아이디어를 자유롭게 제시하고, 이러한 아이디어들을 취합·수정·보완해 정상적인 사고방식으로는 생각해낼 수 없는 독창적인 아이디어를 얻는 방법을 말한다.

### 자료 및 관련 서류

- 기획서
- 계약서
- 웹 검색 이미지
- 아이디어 발상법 서적
- 아이디어 스케치 관련 서적
- 스케치 이미지 자료
- 디자인 리서치 결과
- 콘셉트 설정과 트렌드 분석 자료
- 기존의 유사한 디자인 예시
- 크리에이티브 전략 성공 사례

- 경쟁사 및 경쟁 프로젝트 현황 자료
- 마케팅 전략, 크리에이티브 전략 자료

## 장비 및 도구

- 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 카메라, 복사기 등
- 소프트웨어 : 문서작성 소프트웨어, 프레젠테이션 소프트웨어, 디자인 소프트웨어 등
- 인터넷
- 컬러 분석 자료
- 그래픽 작업에 필요한 스케치·드로잉 도구 일체

## 재료

- 해당 없음

## ◎ 평가지침

### 평가방법

- 평가자는 능력단위 비주얼 아이디어션의 수행준거에 제시되어 있는 내용을 평가하기 위해 이론과 실기를 나누어 평가하거나 종합적인 결과물의 평가 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 피 평가자의 과정평가 및 결과평가 방법

평 가 방 법	평 가 유 형	
	과 정 평 가	결 과 평 가
A. 포트폴리오		√
B. 문제해결 시나리오	√	
C. 서술형시험		
D. 논술형시험		
E. 사례연구		√
F. 평가자 질문		
G. 평가자 체크리스트		
H. 피평가자 체크리스트		
I. 일지/저널		
J. 역할연기		
K. 구두발표		√
L. 작업장평가		
M. 기타		

### 평가지 고려사항

- 수행준거에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행할 수 있는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.
  - 아이디어션의 독창성
  - 아이디어션의 실현가능성
  - 아이디어션의 경제성
  - 아이디어션의 조형성
  - 아이디어션의 창의성
  - 콘셉트에 맞는 아이디어 전개
  - 콘셉트에 맞는 이미지 선정
  - 콘셉트에 맞는 스케치 전개

- 트렌드에 맞는 콘셉트 설정
- 트렌드에 맞는 비주얼 전개
- 설정된 콘셉트와 아이디어 스케치의 일관성 있는 전개

◎ 직업기초능력

순 번	직업기초능력	
	주요영역	하위영역
1	문제해결능력	사고력, 문제처리 능력
2	의사소통능력	의사표현 능력, 경청능력, 문서이해 능력, 문서작성 능력, 기초외국어 능력
3	대인관계능력	팀워크 능력, 리더십 능력, 갈등관리 능력, 협상 능력
4	자기개발능력	자아인식 능력, 자기관리 능력, 경력개발 능력
5	직업윤리	근로윤리, 공동체 윤리

◎ 개발 이력

구 분		내 용
직무명칭		시각디자인
능력단위 보완유형		분할
분류번호	기존	0802010104_15v2
	보완	0802010116_16v3, 0802010117_16v3, 0802010118_16v3
개발연도	현재	2016
	2차	2015
	최초(1차)	2013
버전번호		v3
개발자	현재	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	2차	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	최초(1차)	한국디자인진흥원
향후 보완 연도(예정)		2019
능력단위 보완사유		능력단위 분할

분류번호	0802010119_16v2
능력단위 명칭	시안 디자인 개발 기초
능력단위 정의	시안 디자인 개발 기초란 각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안을 제안하고 제작하는 능력이다.

능력단위 요소	수행준거
0802010119_16v2.1 디자인 요소 수집하기	<p>1.1 시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분할 수 있다.  1.2 설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 적용 및 적합 여부를 판단할 수 있다.  1.3 여러 가지 시안 개발을 위하여 수집한 자료에 따른 시안 작업 방법을 계획할 수 있다.  1.4 수집한 자료에 디자인 요소를 적용하여 개발 시안을 예상할 수 있다.</p>
	<p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자료수집 출처정보</li> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> </ul>
	<p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자료 수집·분류 기술</li> <li>○ 인터넷 활용 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 스캐너·프린터·카메라 운용 기술</li> </ul>
0802010119_16v2.2 아트웍하기	<p>2.1 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통해 아이디어를 전개할 수 있다.  2.2 디자인 소프트웨어를 활용하여 이미지 구현을 할 수 있다.  2.3 디자인 콘셉트와 비주얼을 기반으로 타이포그래피를 사용할 수 있다.  2.4 인쇄 제작을 고려하여 CMYK 4원색과 별색을 구분하여 사용할 수 있다.  2.5 색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 배색 및 보정할 수 있다.  2.6 매체와 재료의 특성에 따라 적합한 색상을 구현할 수 있다.  2.7 입체물 제작 시 평면디자인 전개에서 결과물을 예상하여 제작할 수 있다</p>
	<p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> </ul>

능력 단 위 요 소	수 행 준 거
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> </ul> <hr/> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 썸네일 스케치(thumbnail sketch)기술</li> <li>○ 가독성 조절 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 스캐너·프린터·카메라 운용 기술</li> </ul> <hr/> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각적 창의력</li> <li>○ 새로운 것에 대한 창조적 열정</li> <li>○ 발상의 전환을 위한 적극적인 자세</li> <li>○ 계획된 시안 제작을 위한 추진력</li> </ul>
<p>0802010119_16v2.3 베리레이션하기</p>	<p>3.1 의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 기본 시안과 변형 시안의 범위를 계획할 수 있다. 3.2 매체별 특성을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 시안을 표현할 수 있다. 3.3 설정된 콘셉트를 유지하면서 다양한 베리이션을 구현할 수 있다.</p> <hr/> <p><b>【지 식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> </ul> <hr/> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 가독성 조절 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 스캐너·프린터·카메라 운용 기술</li> </ul> <hr/> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각적 창의력</li> <li>○ 새로운 것에 대한 창조적 열정</li> <li>○ 발상의 전환을 위한 적극적인 자세</li> </ul>

능력 단 위 요 소	수 행 준 거
	○ 계획된 시안 제작을 위한 추진력

## ◎ 적용범위 및 작업상황

### 고려사항

- 이 능력단위는 시안 디자인을 개발하는 업무에 적용한다.
- 비주얼 자료 선정 시, 이미지와 콘셉트의 일치성, 크기 및 해상도 등을 고려한다.
- 디자인 진행에서 색의 혼색, 배색, CMYK, 색의 상징성, 심리적 효과, 매체의 특성, 재질에 따른 인쇄 특성, 조명에 따른 특성 등을 고려한다.
- 별색이란 CMYK 4원색 외의 특수 색을 말하며, 형광색, 금박, 은박 등이 있다.
- 디자인 소프트웨어를 활용한 아트웍 작업에는 이미지 보정(해상도, 컬러 모드, 규격 설정), 위치 설정, 오브젝트의 색상과 형태 등을 포함한다.
- 디자인 개발 중 항상 의뢰 사항이 반영되는지를 고려한다.
- 클라이언트가 이해할 수 있는 완성도 높은 시안 여부를 고려한다.
- 디자인작업 수행 시에는 저작권 및 초상권 등의 침해에 유의해야 한다.
- 시안 제작을 위해서 다음의 능력들이 가능해야 한다.
  - 디자인 소프트웨어를 이해하고 활용할 수 있는 능력
  - 디자인 소프트웨어간의 혼용 및 전환 작업 능력
  - 디자인 소프트웨어를 이용한 도표, 일러스트레이션 등의 제작 능력
  - 모니터, 스캐너, 프린터 등의 입출력기기의 활용 및 컬러 표준화 작업능력
  - 인쇄용 프로세스 컬러 및 별색을 만들어 사용할 수 있는 능력
  - 준비된 비주얼 자료를 판면으로 가져와 크기와 위치를 조절할 수 있는 능력

### 자료 및 관련 서류

- 기획서
- 계약서
- 선정된 아이디어 스케치
- 기존의 유사한 디자인 예시
- 크리에이티브 성공 사례
- 경쟁사 및 경쟁 프로젝트 현황 자료
- 마케팅 전략, 크리에이티브 전략 자료



## 장비 및 도구

- 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 카메라, 복사기, 프로젝터 등
- 소프트웨어 : 문서작성 소프트웨어, 프레젠테이션 소프트웨어, 디자인 소프트웨어 등
- 인터넷
- 컬러 차트 (프로세스 차트, 별색 차트)
- 프레젠테이션 보드

## 재료

- 해당 없음

## ◎ 평가지침

### 평가방법

- 평가자는 능력단위 시안 디자인 개발의 수행준거에 제시되어 있는 내용을 평가하기 위해 이론과 실기를 나누어 평가하거나 종합적인 결과물의 평가 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 피 평가자의 과정평가 및 결과평가 방법

평가방법	평가유형	
	과정평가	결과평가
A. 포트폴리오		√
B. 문제해결 시나리오		√
C. 서술형시험		
D. 논술형시험		
E. 사례연구		
F. 평가자 질문		
G. 평가자 체크리스트		
H. 피평가자 체크리스트		
I. 일지/저널		
J. 역할연기		
K. 구두발표		
L. 작업장평가		
M. 기타		

## 평가지 고려사항

- 수행준거에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행할 수 있는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.
  - 자료의 분석력
  - 디자인 원리
  - 디자인 해석 능력
  - 제작과정의 이해력
  - 프로젝트의 정확한 파악 여부
  - 디자인 콘셉트의 정확한 파악 여부
  - 디자인 의도를 표현할 수 있는 매체와 기법 결정 능력
  - 콘셉트에 적합한 색의 선택, 조정, 배색, 보정 능력
  - 콘셉트에 맞는 이미지, 타이포그래피, 레이아웃의 적용 여부
  - 새로운 그래픽 도구, 이미지, 폰트의 확보 및 사용가능 여부
  - 디자인의 목적과 품질을 충족하는 해당 콘텐츠의 확보 및 사용가능 여부
  - 콘텐츠 구성요소 별 서체와 크기 결정
  - 사진, 그림 등에 대한 공급원, 사용허가 확인 여부
  - 디자인 요소(텍스트, 이미지, 레이아웃, 배경, 재질 등)의 반영 여부
  - 도출된 아이디어를 시각화하여 제시할 수 있는 능력
  - 시안을 클라이언트의 요구와 자원의 제약요건, 표현 및 재현 가능성 여부를 포함하여 작성할 수 있는 능력
  - 디자인 전개를 위한 디자인 소프트웨어 활용
  - 디자인 전개에 필요한 입출력기기의 활용 능력
  - 인쇄 가능 컬러 사용 능력

◎ 직업기초능력

순 번	직업기초능력	
	주요영역	하위영역
1	문제해결능력	사고력, 문제처리 능력
2	기술능력	기술적용 능력, 기술이해 능력, 기술선택 능력
3	정보능력	컴퓨터활용 능력, 정보처리 능력
4	대인관계능력	팀워크 능력, 리더십 능력, 협상 능력, 고객서비스 능력
5	직업윤리	근로윤리, 공동체 윤리
6	자원관리능력	시간자원관리 능력, 인적자원관리 능력, 예산자원관리 능력, 물적자원관리 능력

◎ 개발 이력

구 분		내 용
직무명칭		시각디자인
능력단위 보완유형		분할
분류번호	기존	0802010105_13v1
	보완	0802010119_16v2, 0802010120_16v2, 0802010121_16v2
개발연도	현재	2016
	2차	2016
	최초(1차)	2013
버전번호		v2
개발자	현재	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	2차	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	최초(1차)	한국디자인진흥원
향후 보완 연도(예정)		2019
능력단위 보완사유		능력단위 분할

분류번호	0802010120_16v2
능력단위 명칭	시안 디자인 개발 응용
능력단위 정의	시안 디자인 개발 응용이란 각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안을 응용하여 제작하는 능력이다.

능력단위 요소	수행준거
0802010120_16v2.1 디자인 요소 응용하기	<p>1.1 응용시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분할 수 있다.  1.2 설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 응용과 적합 여부를 판단할 수 있다.  1.3 여러 가지 응용시안 개발을 위하여 수집한 자료별 시안 작업 방법을 계획할 수 있다.  1.4 수집한 자료를 디자인 요소로 적용하여 응용 시안을 예상할 수 있다.</p>
	<p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> </ul>
	<p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자료 수집·분류 기술</li> <li>○ 자료 보안·유지·관리 기술</li> <li>○ 이미지 구현 기술</li> <li>○ 인터넷 활용 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 스캐너·프린터·카메라 운용 기술</li> </ul>
	<p><b>【태도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 적극적인 자료수집 의지</li> <li>○ 유연하고 창의적인 사고</li> <li>○ 계획적이고 분석적인 사고</li> </ul>
0802010120_16v2.2 아트웍 응용화하기	<p>2.1 준비된 자료를 바탕으로 디자인 콘셉트에 맞게 응용된 시안을 전개할 수 있다.  2.2 응용된 시안을 바탕으로 디자인 전개의 순서와 방법을 정할 수 있다.  2.3 디자인 소프트웨어를 활용하여 응용된 시안 이미지 구현을 할 수 있다.  2.4 응용된 시안을 기반으로 타이포그래피를 사용할 수 있다.  2.5 색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 응용하여 보정할 수 있다.  2.6 매체와 재료의 특성에 따른 응용된 색상을 구현할 수 있다.  2.7 입체물 제작 시 평면디자인 전개에서 응용된 결과물을 예상하여 제작 할 수 있다.</p>
	<p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> </ul>

능력 단위 요소	수행 준거
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 작업 파일의 종류·특성</li> </ul> <hr/> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 가독성 조절 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 스캐너·프린터·카메라 운용 기술</li> </ul> <hr/> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각적 창의력</li> <li>○ 새로운 것에 대한 창조적 열정</li> <li>○ 발상의 전환을 위한 적극적인 자세</li> <li>○ 계획된 시안 제작을 위한 추진력</li> </ul>
<p>0802010120_16v2.3 베리이션 좁히기</p>	<p>3.1 의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 기본 시안과 변형 시안을 응용하여 디자인할 수 있다</p> <p>3.2 매체별 특징을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 응용 시안을 표현할 수 있다.</p> <p>3.3 설정된 콘셉트를 벗어나지 않고 유지하면서 다양한 베리이션을 구현할 수 있다.</p> <hr/> <p><b>【지 식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 작업 파일의 종류·특성</li> </ul> <hr/> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 가독성 조절 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> </ul>

능력 단 위 요 소	수 행 준 거
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 스캐너·프린터·카메라 운용 기술</li> </ul> <hr/> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각적 창의력</li> <li>○ 새로운 것에 대한 창조적 열정</li> <li>○ 발상의 전환을 위한 적극적인 자세</li> <li>○ 계획된 시안 제작을 위한 추진력</li> </ul>

## ◎ 적용범위 및 작업상황

### 고려사항

- 이 능력단위는 시안 디자인을 개발하는 업무에 적용한다.
- 비주얼 자료 선정 시, 이미지와 콘셉트의 일치성, 크기 및 해상도 등을 고려한다.
- 디자인 진행에서 색의 혼색, 배색, CMYK, 색의 상징성, 심리적 효과, 매체의 특성, 재질에 따른 인쇄 특성, 조명에 따른 특성 등을 고려한다.
- 별색이란 CMYK 4원색 외의 특수 색을 말하며, 형광색, 금박, 은박 등이 있다.
- 디자인 소프트웨어를 활용한 아트웍 작업에는 이미지 보정(해상도, 컬러 모드, 규격 설정), 위치 설정, 오브젝트의 색상과 형태 등을 포함한다.
- 디자인 개발 중 항상 의뢰 사항이 반영되는지를 고려한다.
- 클라이언트가 이해할 수 있는 완성도 높은 시안 여부를 고려한다.
- 디자인작업 수행 시에는 저작권 및 초상권 등의 침해에 유의해야 한다.
- 시안 제작을 위해서 다음의 능력들이 가능해야 한다.
  - 디자인 소프트웨어를 이해하고 활용할 수 있는 능력
  - 디자인 소프트웨어간의 혼용 및 전환 작업 능력
  - 디자인 소프트웨어를 이용한 도표, 일러스트레이션 등의 제작 능력
  - 모니터, 스캐너, 프린터 등의 입출력기기의 활용 및 컬러 표준화 작업능력
  - 인쇄용 프로세스 컬러 및 별색을 만들어 사용할 수 있는 능력
  - 준비된 비주얼 자료를 판면으로 가져와 크기와 위치를 조절할 수 있는 능력

### 자료 및 관련 서류

- 기획서
- 계약서
- 선정된 아이디어 스케치
- 기존의 유사한 디자인 예시
- 크리에이티브 성공 사례
- 경쟁사 및 경쟁 프로젝트 현황 자료
- 마케팅 전략, 크리에이티브 전략 자료

## 장비 및 도구

- 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 카메라, 복사기, 프로젝터 등
- 소프트웨어 : 문서작성 소프트웨어, 프레젠테이션 소프트웨어, 디자인 소프트웨어 등
- 인터넷
- 컬러 차트 (프로세스 차트, 별색 차트)
- 프레젠테이션 보드

## 재료

- 해당 없음



## ◎ 평가지침

### 평가방법

- 평가자는 능력단위 시안 디자인 개발의 수행준거에 제시되어 있는 내용을 평가하기 위해 이론과 실기를 나누어 평가하거나 종합적인 결과물의 평가 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 피 평가자의 과정평가 및 결과평가 방법

평가방법	평가유형	
	과정평가	결과평가
A. 포트폴리오		√
B. 문제해결 시나리오		√
C. 서술형시험		
D. 논술형시험		
E. 사례연구		
F. 평가자 질문		
G. 평가자 체크리스트		
H. 피평가자 체크리스트		
I. 일지/저널		
J. 역할연기		
K. 구두발표		
L. 작업장평가		
M. 기타		

### 평가지 고려사항

- 수행준거에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행할 수 있는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.
  - 자료의 분석력
  - 디자인 원리
  - 디자인 해석 능력
  - 제작과정의 이해력
  - 프로젝트의 정확한 파악 여부
  - 디자인 콘셉트의 정확한 파악 여부
  - 디자인 의도를 표현할 수 있는 매체와 기법 결정 능력
  - 콘셉트에 적합한 색의 선택, 조정, 배색, 보정 능력
  - 콘셉트에 맞는 이미지, 타이포그래피, 레이아웃의 적용 여부
  - 새로운 그래픽 도구, 이미지, 폰트의 확보 및 사용가능 여부

- 디자인의 목적과 품질을 충족하는 해당 콘텐츠의 확보 및 사용가능 여부
- 콘텐츠 구성요소 별 서체와 크기 결정
- 사진, 그림 등에 대한 공급원, 사용허가 확인 여부
- 디자인 요소(텍스트, 이미지, 레이아웃, 배경, 재질 등)의 반영 여부
- 도출된 아이디어를 시각화하여 제시할 수 있는 능력
- 시안을 클라이언트의 요구와 자원의 제약요건, 표현 및 재현 가능성 여부를 포함하여 작성할 수 있는 능력
- 디자인 전개를 위한 디자인 소프트웨어 활용
- 디자인 전개에 필요한 입출력기기의 활용 능력
- 인쇄 가능 컬러 사용 능력

◎ 직업기초능력

순 번	직업기초능력	
	주요영역	하위영역
1	문제해결능력	사고력, 문제처리 능력
2	기술능력	기술적용 능력, 기술이해 능력, 기술선택 능력
3	정보능력	컴퓨터활용 능력, 정보처리 능력
4	대인관계능력	팀워크 능력, 리더십 능력, 협상 능력, 고객서비스 능력
5	직업윤리	근로윤리, 공동체 윤리
6	자원관리능력	시간자원관리 능력, 인적자원관리 능력, 예산자원관리 능력, 물적자원관리 능력

◎ 개발 이력

구 분		내 용
직무명칭		시각디자인
능력단위 보완유형		분할
분류번호	기존	0802010105_13v1
	보완	0802010119_16v2, 0802010120_16v2, 0802010121_16v2
개발연도	현재	2016
	2차	2016
	최초(1차)	2013
버전번호		v2
개발자	현재	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	2차	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	최초(1차)	한국디자인진흥원
향후 보완 연도(예정)		2019
능력단위 보완사유		능력단위 분할



분류번호	0802010121_16v2
능력단위 명칭	시안 디자인 개발 심화
능력단위 정의	시안 디자인 개발 심화란 각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안의 완성도를 높이는 능력이다.

능력단위 요소	수행준거
0802010121_16v2.1 디자인 요소 확장하기	<p>1.1 심화된 시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분할 수 있다.</p> <p>1.2 설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 심화된 시안 적합 여부를 판단할 수 있다.</p> <p>1.3 여러 가지 심화된 시안 개발을 위하여 수집한 자료별 작업 방법을 계획할 수 있다.</p> <p>1.4 수집한 자료를 디자인 요소로 적용하여 심화된 개발 시안을 예상할 수 있다.</p>
	<p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 자료 분석 방법</li> </ul>
	<p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자료 수집·분류 기술</li> <li>○ 자료 보안·유지·관리 기술</li> <li>○ 이미지 구현 기술</li> <li>○ 인터넷 활용 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 스캐너·프린터·카메라 운용 기술</li> </ul>
0802010121_16v2.2 아트웍 고도화하기	<p>2.1 준비된 자료를 바탕으로 디자인 콘셉트에 맞게 보다 심화된 시안을 제작할 수 있다.</p> <p>2.2 설정된 콘셉트와 준비 자료를 바탕으로 심화된 디자인 전개와 방법을 정할 수 있다.</p> <p>2.3 디자인 소프트웨어를 활용하여 심화된 이미지 구현을 할 수 있다.</p> <p>2.4 디자인 콘셉트와 비주얼을 기반으로 심화된 타이포그래피를 사용할 수 있다.</p> <p>2.5 색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 구체적으로 배색, 보정할 수 있다.</p> <p>2.6 매체와 재료의 특성에 따른 색상을 구체적으로 구현할 수 있다.</p> <p>2.7 평면 및 입체물 제작 시 심화된 결과물을 예상하여 제작 할 수 있다.</p> <p>2.8 출력상태의 적정성을 판단하여, 문제점 발견 시 이를 보완하고 대처할 수 있다.</p>
	<p><b>【지식】</b></p>

능력 단위 요소	수 행 준 거
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 디지털 이미지 관리 방법</li> <li>○ 소재·재료에 대한 지식</li> <li>○ 작업 파일의 종류·특성</li> </ul> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 가독성 조절 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 스캐너·프린터·카메라 운용 기술</li> </ul> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각적 창의력</li> <li>○ 새로운 것에 대한 창조적 열정</li> <li>○ 발상의 전환을 위한 적극적인 자세</li> <li>○ 계획된 시안 제작을 위한 추진력</li> </ul>
<p>0802010121_16v2.3 베리에이션 완료하기</p>	<p>3.1 의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 심화된 기본 시안 및 변형 시안의 범위를 정할 수 있다</p> <p>3.2 매체별 특징을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 심화된 시안을 표현할 수 있다.</p> <p>3.3 설정된 콘셉트를 유지하면서 심화된 베리에이션을 구현할 수 있다.</p> <p><b>【지 식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 디지털 이미지 관리 방법</li> </ul>

능력 단 위 요 소	수 행 준 거
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 소재·재료에 대한 지식</li> <li>○ 작업 파일의 종류·특성</li> <li>○ 인쇄기법</li> </ul> <hr/> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 가독성 조절 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 스캐너·프린터·카메라 운용 기술</li> </ul> <hr/> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 완성도를 높이기 위한 집중력</li> <li>○ 시각적 창의력</li> <li>○ 새로운 것에 대한 창조적 열정</li> <li>○ 발상의 전환을 위한 적극적인 자세</li> <li>○ 계획된 시안 제작을 위한 추진력</li> </ul>

## ◎ 적용범위 및 작업상황

### 고려사항

- 이 능력단위는 시안 디자인을 개발하는 업무에 적용한다.
- 비주얼 자료 선정 시, 이미지와 콘셉트의 일치성, 크기 및 해상도 등을 고려한다.
- 디자인 진행에서 색의 혼색, 배색, CMYK, 색의 상징성, 심리적 효과, 매체의 특성, 재질에 따른 인쇄 특성, 조명에 따른 특성 등을 고려한다.
- 별색이란 CMYK 4원색 외의 특수 색을 말하며, 형광색, 금박, 은박 등이 있다.
- 디자인 소프트웨어를 활용한 아트웍 작업에는 이미지 보정(해상도, 컬러 모드, 규격 설정), 위치 설정, 오브젝트의 색상과 형태 등을 포함한다.
- 디자인 개발 중 항상 의뢰 사항이 반영되는지를 고려한다.
- 클라이언트가 이해할 수 있는 완성도 높은 시안 여부를 고려한다.
- 디자인작업 수행 시에는 저작권 및 초상권 등의 침해에 유의해야 한다.
- 시안 제작을 위해서 다음의 능력들이 가능해야 한다.
  - 디자인 소프트웨어를 이해하고 활용할 수 있는 능력
  - 디자인 소프트웨어간의 혼용 및 전환 작업 능력
  - 디자인 소프트웨어를 이용한 도표, 일러스트레이션 등의 제작 능력
  - 모니터, 스캐너, 프린터 등의 입출력기기의 활용 및 컬러 표준화 작업능력
  - 인쇄용 프로세스 컬러 및 별색을 만들어 사용할 수 있는 능력
  - 준비된 비주얼 자료를 판면으로 가져와 크기와 위치를 조절할 수 있는 능력

### 자료 및 관련 서류

- 기획서
- 계약서
- 선정된 아이디어 스케치
- 기존의 유사한 디자인 예시
- 크리에이티브 성공 사례
- 경쟁사 및 경쟁 프로젝트 현황 자료
- 마케팅 전략, 크리에이티브 전략 자료



## 장비 및 도구

- 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 카메라, 복사기, 프로젝터 등
- 소프트웨어 : 문서작성 소프트웨어, 프레젠테이션 소프트웨어, 디자인 소프트웨어 등
- 인터넷
- 컬러 차트 (프로세스 차트, 별색 차트)
- 프레젠테이션 보드

## 재료

- 해당 없음

## ◎ 평가지침

## 평가방법

- 평가자는 능력단위 시안 디자인 개발의 수행준거에 제시되어 있는 내용을 평가하기 위해 이론과 실기를 나누어 평가하거나 종합적인 결과물의 평가 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 피 평가자의 과정평가 및 결과평가 방법

평가 방법	평가 유형	
	과정 평가	결과 평가
A. 포트폴리오		√
B. 문제해결 시나리오		√
C. 서술형시험		
D. 논술형시험		
E. 사례연구		
F. 평가자 질문		
G. 평가자 체크리스트		
H. 피평가자 체크리스트		
I. 일지/저널		
J. 역할연기		
K. 구두발표		
L. 작업장평가		
M. 기타		

### 평가지 고려사항

- 수행준거에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행할 수 있는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.
  - 자료의 분석력
  - 디자인 원리
  - 디자인 해석 능력
  - 제작과정의 이해력
  - 프로젝트의 정확한 파악 여부
  - 디자인 콘셉트의 정확한 파악 여부
  - 디자인 의도를 표현할 수 있는 매체와 기법 결정 능력
  - 콘셉트에 적합한 색의 선택, 조정, 배색, 보정 능력
  - 콘셉트에 맞는 이미지, 타이포그래피, 레이아웃의 적용 여부
  - 새로운 그래픽 도구, 이미지, 폰트의 확보 및 사용가능 여부
  - 디자인의 목적과 품질을 충족하는 해당 콘텐츠의 확보 및 사용가능 여부
  - 콘텐츠 구성요소 별 서체와 크기 결정
  - 사진, 그림 등에 대한 공급원, 사용허가 확인 여부
  - 디자인 요소(텍스트, 이미지, 레이아웃, 배경, 재질 등)의 반영 여부
  - 도출된 아이디어를 시각화하여 제시할 수 있는 능력
  - 시안을 클라이언트의 요구와 자원의 제약요건, 표현 및 재현 가능성 여부를 포함하여 작성할 수 있는 능력

- 디자인 전개를 위한 디자인 소프트웨어 활용
- 디자인 전개에 필요한 입출력기기의 활용 능력
- 인쇄 가능 컬러 사용 능력

◎ 직업기초능력

순 번	직업기초능력	
	주요 영역	하위 영역
1	문제해결능력	사고력, 문제처리 능력
2	기술능력	기술적용 능력, 기술이해 능력, 기술선택 능력
3	정보능력	컴퓨터활용 능력, 정보처리 능력
4	대인관계능력	팀워크 능력, 리더십 능력, 협상 능력, 고객서비스 능력
5	직업윤리	근로윤리, 공동체 윤리
6	자원관리능력	시간자원관리 능력, 인적자원관리 능력, 예산자원관리 능력, 물적자원관리 능력

◎ 개발 이력

구 분		내 용
직무명칭		시각디자인
능력단위 보완유형		분할
분류번호	기존	0802010105_13v1
	보완	0802010119_16v2, 0802010120_16v2, 0802010121_16v2
개발연도	현재	2016
	2차	2016
	최초(1차)	2013
버전번호		v2
개발자	현재	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	2차	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	최초(1차)	한국디자인진흥원
향후 보완 연도(예정)		2019
능력단위 보완사유		능력단위 분할

분류번호	0802010122_16v3
능력단위 명칭	최종 디자인
능력단위 정의	최종 디자인 개발이란 선정된 시안에 필요한 일러스트레이션, 사진촬영, 카피라이팅, 타이포그래피, 레이아웃, 색상 등을 완성하고, 그에 따른 어플리케이션 디자인까지 개발하는 능력이다.

능력단위 요소	수행준거
0802010122_16v3.1 디자인 준비하기	<p>1.1 클라이언트와 협의한 프레젠테이션 결과에 따라 아트웍을 수정 보완할 수 있다.</p> <p>1.2 생산성, 경쟁력, 품질, 원가에 대해 클라이언트와 협의·확인하여 디자인을 보완할 수 있다</p> <p>1.3 높은 디자인 완성도를 위해 최종 디자인 완성 전까지 수시로 수정 보완할 수 있다</p> <p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 디지털 이미지 관리 방법</li> <li>○ 소재·재료에 대한 지식</li> <li>○ 작업 파일의 종류·특성</li> </ul> <p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 가독성 조절 기술</li> <li>○ 이미지 조절 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> </ul> <p><b>【태도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 원활한 커뮤니케이션 창출을 위한 의지</li> <li>○ 클라이언트 요청의 적극적인 수용</li> <li>○ 제시된 시안 보완을 위한 추진력</li> </ul>
0802010122_16v3.2 최종 디자인 개발하기	<p>2.1 최종 디자인 아트웍을 하여 이미지합성, 타이포그래피, 그래픽요소 활용으로 레이아웃을 구성 할 수 있다.</p> <p>2.2 최종 디자인을 완성하기 위하여 실제 작업 프로세스인 카피라이팅(copywriting), 일러스트레이션(illustration), 캘리그래피(calligraphy), 촬영의 외주 발주를 결정할 수 있다.</p> <p>2.3 외주 발주에 대한 수정 보완이 있을 시 클라이언트와 협의하여 결정할 수 있다.</p>

능력 단 위 요 소	수 행 준 거
	<p>2.4 최종 디자인 확인을 위하여 완성된 최종안을 출력하여 점검할 수 있다.</p> <p><b>【지 식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 디지털 이미지 관리 방법</li> <li>○ 소재·재료에 대한 지식</li> <li>○ 작업 파일의 종류·특성</li> <li>○ 인쇄기법</li> </ul> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 가독성 조절 기술</li> <li>○ 이미지 조절 기술</li> <li>○ 디자인 인프라 활용을 위한 전문가 네트워크 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> </ul> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 정교하고 섬세한 검토 자세</li> <li>○ 완성도 높은 디자인을 위한 세심한 관찰력</li> <li>○ 디자인 완성에 대한 종합적인 판단력</li> </ul>
<p>0802010122_16v3.3 어플리케이션 디자인 개발하 기</p>	<p>3.1 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 사이즈에 적합한 디자인을 개발할 수 있다. 3.2 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 아이템에 적합한 디자인을 개발할 수 있다. 3.3 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 매체에 적합한 디자인을 개발할 수 있다. 3.4 통합적인 디자인 완성을 위하여 주가 되는 최종 디자인과 부가 되는 어플리케이션 디자인을 조화롭게 개발할 수 있다.</p> <p><b>【지 식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> </ul>

능력 단위 요소	수 행 준 거
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 디지털 이미지 관리 방법</li> <li>○ 소재·재료에 대한 지식</li> <li>○ 작업 파일의 종류·특성</li> <li>○ 인쇄기법</li> <li>○ 적용 환경과 공간에 대한 지식</li> <li>○ 사이즈·아이템·매체에 대한 실무경험</li> <li>○ 트렌드 변화에 따른 소재·재료 분석 방법</li> </ul> <hr/> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 이미지 조절 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> </ul> <hr/> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 매체 환경의 적응력</li> <li>○ 디자인 완성에 대한 종합적인 판단력</li> <li>○ 완성도를 높일 수 있는 적극적인 자세</li> <li>○ 새로운 매체와 소재에 대한 적극적인 자세</li> </ul>

## ◎ 적용범위 및 작업상황

### 고려사항

- 이 능력단위는 최종 디자인을 개발하는 업무에 적용한다.
- 최종 디자인 결과물의 매체 특성에 따른 이미지의 해상도, 색상(CMYK, 전용컬러), 데이터 보존, 재질 등을 고려한다.
- 카피라이팅(copywriting)이란 문안을 쓰는 일을 말한다.
- 일러스트레이션(illustration)이란 어떤 의미나 내용을 시각적으로 전달하기 위하여 사용되는 삽화, 사진, 도안 따위를 말한다.
- 캘리그래피(calligraphy)란 필기체·필적·서법 등의 뜻으로 글자를 아름답게 쓰는 기술을 말한다.
- 최종 디자인의 제작에서 문제 발생 여부를 예상하고 보완한다.
- 디자인작업 수행 시에는 저작권 및 초상권 등의 침해에 유의해야 한다.
- 최종 디자인 제작을 위해서 다음의 능력들이 가능해야 한다.
  - 디자인 소프트웨어를 이해하고 활용할 수 있는 능력
  - 디자인 소프트웨어간의 혼용 및 전환 작업 능력
  - 디자인 소프트웨어를 이용한 도표, 일러스트레이션 등의 제작 능력
  - 모니터, 스캐너, 프린터 등의 입출력기기의 활용 및 컬러 표준화 작업능력
  - 인쇄용 프로세스 컬러 및 별색을 만들어 사용할 수 있는 능력
- 어플리케이션 디자인에는 매체별 확장 아이템들이 해당되는데, 그 예는 다음과 같다.
  - 아이덴티티: 서식 류, 사인 류, 운송기기, 판촉물 등
  - 광고: 옥외광고, 배너, 교통광고, pop, 현수막 등
  - 패키지: 레이블, 태그, 용기, 쇼핑백, 포장지 등

### 자료 및 관련 서류

- 기획서
- 계약서
- 프레젠테이션 결과 회의록



## 장비 및 도구

- 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 카메라 등
- 소프트웨어 : 디자인 소프트웨어

## 재료

- 해당 없음

## ◎ 평가지침

### 평가방법

- 평가자는 능력단위 최종 디자인 개발의 수행준거에 제시되어 있는 내용을 평가하기 위해 이론과 실기를 나누어 평가하거나 종합적인 결과물의 평가 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 피 평가자의 과정평가 및 결과평가 방법

평가방법	평가유형	
	과정평가	결과평가
A. 포트폴리오		√
B. 문제해결 시나리오		
C. 서술형시험		
D. 논술형시험		
E. 사례연구		
F. 평가자 질문		
G. 평가자 체크리스트		
H. 피평가자 체크리스트		
I. 일지/저널		
J. 역할연기		
K. 구두발표		√
L. 작업장평가		
M. 기타		

## 평가지 고려사항

- 수행준거에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행할 수 있는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.
  - 최종 디자인에 대한 성실도
  - 최종 디자인에 대한 완성도
  - 디자인 완성도
  - 사용 색상 적용의 적절성
  - 사용 색상의 정확한 데이터 입력
  - 타이포그래피 적용의 적절성
  - 합의된 요구사항에 대한 부합성
  - 어플리케이션 디자인의 베리에이션에서 소재와 크기변화에 따른 적합성
  - 외주 업체 데이터베이스 활용의 적합성 여부
  - 외주 발주 시 매체별 프로세스에 대한 이해

◎ 직업기초능력

순 번	직업기초능력	
	주요영역	하위영역
1	문제해결능력	사고력, 문제처리 능력
2	기술능력	기술적용 능력, 기술이해 능력, 기술선택 능력
3	자원관리능력	시간자원관리 능력, 인적자원관리 능력, 예산자원관리 능력, 물적자원관리 능력
4	의사소통능력	의사표현 능력, 경청능력, 기초외국어 능력
5	대인관계능력	리더십 능력, 팀워크 능력, 갈등관리 능력, 협상 능력, 고객서비스 능력
6	정보능력	컴퓨터활용 능력, 정보처리 능력
7	수리능력	기초연산 능력, 기초통계 능력, 도표분석 능력, 도표작성 능력

◎ 개발 이력

구 분		내 용
직무명칭		시각디자인
능력단위 보완유형		분할
분류번호	기존	0802010107_15v2
	보완	0802010122_16v3, 0802010123_16v3
개발연도	현재	2016
	2차	2015
	최초(1차)	2013
버전번호		v2
개발자	현재	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	2차	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	최초(1차)	한국디자인진흥원
향후 보완 연도(예정)		2019
능력단위 보완사유		능력단위 분할

분류번호	0802010123_16v3
능력단위 명칭	최종 디자인 개발 완료
능력단위 정의	최종 디자인 개발 완료란 선정된 시안에 필요한 일러스트레이션, 사진촬영, 카피라이팅, 타이포그래피, 레이아웃, 색상 등을 완성하고, 그에 따른 어플리케이션 디자인 까지 완료하여 피드백을 반영하는 능력이다.

능력단위 요소	수행준거
0802010123_16v3.1 디자인 보완하기	<p>1.1 클라이언트와 협의한 프레젠테이션 결과에 따라 아트웍을 수정 보완하여 완료할 수 있다.</p> <p>1.2 생산성, 경쟁력, 품질, 원가에 대해 클라이언트와 협의·확인하여 디자인을 보완하여 완료할 수 있다.</p> <p>1.3 높은 디자인 완성도를 위해 최종 디자인 완성 전까지 수시로 수정 보완하여 완료할 수 있다.</p>
	<p><b>【지식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 디지털 이미지 관리 방법</li> <li>○ 소재·재료에 대한 지식</li> <li>○ 작업 파일의 종류·특성</li> <li>○ 인쇄기법</li> </ul>
	<p><b>【기술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 가독성 조절 기술</li> <li>○ 이미지 조절 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> </ul>
0802010123_16v3.2	<p><b>【태도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 원활한 커뮤니케이션 창출을 위한 의지</li> <li>○ 클라이언트 요청의 적극적인 수용</li> <li>○ 제시된 시안 보완을 위한 추진력</li> </ul>
	<p>2.1 최종 디자인 아트웍을 하여 이미지합성, 타이포그래피, 그래픽요소 활용으로 레이아웃을 구성하여 완료할 수 있다.</p>

능력 단 위 요 소	수 행 준 거
최종 디자인 완성하기	<p>2.2 최종 디자인을 완성하기 위하여 실제 작업 프로세스인 카피라이팅, 일러스트레이션, 캘리그래피, 촬영의 외주 발주를 결정하고 완료할 수 있다.</p> <p>2.3 외주 발주에 대한 수정 보완이 있을 시 내용을 클라이언트와 협의하여 결정하고 완료할 수 있다.</p> <p>2.4 최종 디자인 확인을 위하여 심화과정을 거쳐 완성된 최종안을 출력하여 점검하고 완료할 수 있다.</p>
	<p><b>【지 식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 디지털 이미지 관리 방법</li> <li>○ 소재·재료에 대한 지식</li> <li>○ 작업 파일의 종류·특성</li> <li>○ 인쇄기법</li> <li>○ 외주 발주처의 요구 재검토</li> </ul>
	<p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 가독성 조절 기술</li> <li>○ 이미지 조절 기술</li> <li>○ 디자인 인프라 활용을 위한 전문가 네트워크 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 도큐멘테이션 기술</li> </ul>
0802010123_16v3.3 어플리케이션 디자인 완성하기	<p>3.1 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 사이즈에 적합한 디자인을 개발하고 완료할 수 있다.</p> <p>3.2 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 아이템에 적합한 디자인을 개발하고 완료할 수 있다.</p> <p>3.3 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 매체에 적합한 디자인을 개발하고 완료할 수 있다.</p> <p>3.4 통합적인 디자인 완성을 위하여 추가 되는 최종 디자인과 부가 되는 어플리케이션 디자</p>

능력 단 위 요 소	수 행 준 거
	<p>인을 조화롭게 개발하고 완료할 수 있다.</p> <hr/> <p><b>【지 식】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 디지털 이미지 관리 방법</li> <li>○ 작업 파일의 종류·특성</li> <li>○ 인쇄기법</li> <li>○ 적용환경과 공간에 대한 지식</li> <li>○ 사이즈·아이템·매체에 대한 실무경험</li> <li>○ 트렌드 변화에 따른 소재·재료 분석 방법</li> </ul> <hr/> <p><b>【기 술】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 타이포그래피 전개 기술</li> <li>○ 이미지 조절 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> </ul> <hr/> <p><b>【태 도】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 매체 환경의 적응력</li> <li>○ 디자인 완성에 대한 종합적인 판단력</li> <li>○ 완성도를 높일 수 있는 적극적인 자세</li> <li>○ 새로운 매체와 소재에 대한 적극적인 자세</li> <li>○ 어플리케이션 확장에 임하는 지속적 인내심</li> </ul>

## ◎ 적용범위 및 작업상황

### 고려사항

- 이 능력단위는 최종 디자인을 개발하는 업무에 적용한다.
- 최종 디자인 결과물의 매체 특성에 따른 이미지의 해상도, 색상(CMYK, 전용컬러), 데이터 보존, 재질 등을 고려한다.
- 카피라이팅(copywriting)이란 문안을 쓰는 일을 말한다.
- 일러스트레이션(illustration)이란 어떤 의미나 내용을 시각적으로 전달하기 위하여 사용되는 삽화, 사진, 도안 따위를 말한다.
- 캘리그래피(calligraphy)란 필기체·필적·서법 등의 뜻으로 글자를 아름답게 쓰는 기술을 말한다.
- 최종 디자인의 제작에서 문제 발생 여부를 예상하고 보완한다.
- 디자인작업 수행 시에는 저작권 및 초상권 등의 침해에 유의해야 한다.
- 최종 디자인 제작을 위해서 다음의 능력들이 가능해야 한다.
  - 디자인 소프트웨어를 이해하고 활용할 수 있는 능력
  - 디자인 소프트웨어간의 혼용 및 전환 작업 능력
  - 디자인 소프트웨어를 이용한 도표, 일러스트레이션 등의 제작 능력
  - 모니터, 스캐너, 프린터 등의 입출력기기의 활용 및 컬러 표준화 작업능력
  - 인쇄용 프로세스 컬러 및 별색을 만들어 사용할 수 있는 능력
- 어플리케이션 디자인에는 매체별 확장 아이템들이 해당되는데, 그 예는 다음과 같다.
  - 아이덴티티: 서식 류, 사인 류, 운송기기, 판촉물 등
  - 광고: 옥외광고, 배너, 교통광고, pop, 현수막 등
  - 패키지: 레이블, 태그, 용기, 쇼핑백, 포장지 등

### 자료 및 관련 서류

- 기획서
- 계약서
- 프레젠테이션 결과 회의록

## 장비 및 도구

- 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 카메라 등
- 소프트웨어 : 디자인 소프트웨어

## 재료

- 해당 없음

## ◎ 평가지침

### 평가방법

- 평가자는 능력단위 최종 디자인 개발의 수행준거에 제시되어 있는 내용을 평가하기 위해 이론과 실기를 나누어 평가하거나 종합적인 결과물의 평가 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 피 평가자의 과정평가 및 결과평가 방법

평가 방법	평가 유형	
	과정 평가	결과 평가
A. 포트폴리오		√
B. 문제해결 시나리오		
C. 서술형시험		
D. 논술형시험		
E. 사례연구		
F. 평가자 질문		
G. 평가자 체크리스트		
H. 피평가자 체크리스트		
I. 일지/저널		
J. 역할연기		
K. 구두발표		√
L. 작업장평가		
M. 기타		



## 평가지 고려사항

- 수행준거에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행할 수 있는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.
  - 최종 디자인에 대한 성실도
  - 최종 디자인에 대한 완성도
  - 디자인 완성도
  - 사용 색상 적용의 적절성
  - 사용 색상의 정확한 데이터 입력
  - 타이포그래피 적용의 적절성
  - 합의된 요구사항에 대한 부합성
  - 어플리케이션 디자인의 베리에이션에서 소재와 크기변화에 따른 적합성
  - 외주 업체 데이터베이스 활용의 적합성 여부
  - 외주 발주 시 매체별 프로세스에 대한 이해

◎ 직업기초능력

순 번	직업기초능력	
	주요영역	하위영역
1	문제해결능력	사고력, 문제처리 능력
2	기술능력	기술적용 능력, 기술이해 능력, 기술선택 능력
3	자원관리능력	시간자원관리 능력, 인적자원관리 능력, 예산자원관리 능력, 물적자원관리 능력
4	의사소통능력	의사표현 능력, 경청능력, 기초외국어 능력
5	대인관계능력	리더십 능력, 팀워크 능력, 갈등관리 능력, 협상 능력, 고객서비스 능력
6	정보능력	컴퓨터활용 능력, 정보처리 능력
7	수리능력	기초연산 능력, 기초통계 능력, 도표분석 능력, 도표작성 능력

◎ 개발 이력

구 분		내 용
직무명칭		시각디자인
능력단위 보완유형		분할
분류번호	기존	0802010107_15v2
	보완	0802010122_16v3, 0802010123_16v3
개발연도	현재	2016
	2차	2015
	최초(1차)	2013
버전번호		v2
개발자	현재	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	2차	디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(대표기관: 한국디자인진흥원)
	최초(1차)	한국디자인진흥원
향후 보완 연도(예정)		2019
능력단위 보완사유		능력단위 분할

### 3. 관련자격 개선 의견

능력 단위	국가직무능력표준 수준	관련 자격	개선 의견
시각디자인 프로젝트 기획 구상	5	시각디자인기사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 질적·양적으로 실기 검정 부분 보강</li> <li>• 주어진 과제에 대한 가상의 기획 수립에 관한 문제 출제 (현, 크리에이티브 브리프 출제 비중 및 배점 추가)</li> </ul>
시각디자인 프로젝트 기획 수립	7		
시각디자인 리서치 조사	3	시각디자인기사, 시각디자인산업기사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 산업기사 수준의 디자인 리서치 능력(분석력)에 관한 출제항목 추가</li> </ul>
시각디자인 리서치 분석	4		
시각디자인 전략 수립	6	시각디자인기사, 시각디자인산업기사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인 콘셉트 및 크리에이티브 전략 수립에 관한 필기시험 항목 추가 (기사, 산업기사 모두 해당)</li> </ul>
시각디자인 전략수립 운용	7		
비주얼 아이데이션 구상	3	시각디자인기사, 시각디자인산업기사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인 방법론적 문제 출제</li> <li>• 아이디어 스케치 비중(과정평가)과 배점 추가</li> <li>• 아이디어 스케치를 바탕으로 한 비주얼 방향 설정에 대한 서술형 문제 추가</li> </ul>
비주얼 아이데이션 전개	4		
비주얼 아이데이션 적용	5		
시안 디자인 개발 기초	3	시각디자인기사, 시각디자인산업기사, 컴퓨터그래픽스 운용기능사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시대에 벗어난 (디지털 시대와 맞지 않는) 시험 항목을 현 상황에 맞춘 항목으로 보완하여 출제 (예) 사진제판, 카메라의 구조, 광학, 인쇄재료, 인쇄제판 등)</li> <li>• 필기시험의 해당 능력단위 세부 출제항목 추가 (기사, 산업기사, 운용기사 모두 해당)</li> </ul>
시안 디자인 개발 응용	3		
시안 디자인 개발 심화	4		
프레젠테이션	6	시각디자인기사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인기사 필기 및 실기 시험에 프레젠테이션 (기획 및 발표) 능력에 해당하는 문제 출제</li> </ul>
최종 디자인	5	시각디자인기사, 시각디자인산업기사, 컴퓨터그래픽스 운용기능사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시대에 벗어난 (디지털 시대와 맞지 않는) 시험 항목을 현 상황에 맞춘 항목으로 보완하여 출제</li> </ul>
최종 디자인 개발 완료	6		
디자인 제작 관리	5	시각디자인기사, 시각디자인산업기사, 컴퓨터그래픽스 운용기능사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인산업기사 필기시험의 제작 관리(감리) 관련 출제항목 추가</li> </ul>

디자인 자료화	4	시각디자인기사, 시각디자인산업기사, 컴퓨터그래픽스 운용기능사	• 컴퓨터그래픽스 운용기능사 필기시험의 디자인 자료화 출제항목 추가
---------	---	--	---

# I. 디자인분야 산업현장 검증

## 1 검증 사업체 현황(가나다순)

□ 세분류명 : 시각디자인

번호	사업체명	부서	성명
1	교학사	디자인센터	강성용
2	그림커뮤니케이션	디자인	김주희
3	그림커뮤니케이션	디자인	윤나리
4	그림커뮤니케이션	디자인	차소희
5	금호타이어	디자인설계혁신	서 욱
6	넛지	홍보	황인식
7	대우일렉트로닉스	디자인	김배균
8	디자인그룹오감	디자인	정영희
9	디자인브런치	디자인	송경곤
10	디자인여백	디자인	김유아
11	(주)디자인엑스투	전략기획	고경신
12	디토	R&D	김민석
13	랜드삼	출판	양현주
14	리노컴즈	디자인	이권식
15	리노컴즈	디자인	전홍준
16	모모	서비스	허진희
17	바른손	개발실	이정현
18	베러라이프디자인	설계	임성화

번호	사 업 체 명	부 서	성 명
19	삼성SNS	디자인실	하정훈
20	세양정공	기술연구소	문정현
21	아리랑TV	시사보도센터	정지혜
22	앱게임	포털사업본부 디자인 실	김성룡
23	우퍼디자인	디자인기획	홍승현
24	울촌화학	화상처리	권오현
25	케이브랜드	디자인	손진영
26	코발트식스티	UI디자인	정수아
27	코발트식스티	모션디자인	이준근
28	코발트식스티	GUI디자인	이유리
29	코나엠	브랜드전략	서희림
30	코리아보드게임즈	개발	호재영
31	파워피티	총무	이승원
32	파워피티	기획	최고미
33	참프레	마케팅실	김소연
34	한국타이어	비주얼커뮤니케이션	이세리
35	한화투자증권	영업기획	이희선
36	CXD	디자인	박규정
37	MJ 플렉스	디자인	정두연
38	NCD	GUI	고은지
39	ONNUE	시각디자인	김봉진
40	pxd	GUI	김유리
41	pxd	GUI	최은영
42	pxd	GUI	노경완
43	pxd	GUI	김현우

□ 세분류명 : 제품디자인

번호	사 업 체 명	부 서	성 명
1	가람디자인컨설팅	총괄	박성근
2	금호타이어	디자인설계혁신	정해동
3	굿웨이브	디자인	박승현
4	그람스	디자인팀	최은하
5	나텔레콤	마케팅	유동균
6	넛지	디자인	장재룡
7	넛지	디자인	하한솔
8	대우일렉트로닉스	디자인	김보미
9	대우일렉트로닉스	디자인	김선용
10	대혜	설계팀	송진우
11	디자인브런치	디자인	김정혜
12	리마트	디자인	유현덕
13	무유디자인	제품디자인	전경수
14	모모	오투잼팀	이진훈
15	모닝글로리	다인연구소	남태현
16	베네통코리아	시슬리상품기획	이혜진
17	뷰애드디자인컨설팅	디자인팀	이동철
18	사이픽스	디자인	박철주
19	삼광유리	마케팅,차장	김용대
20	삼성전자	디자인	최진호
21	삼성전자	디자인전략팀	이석율
22	삼성전자(주)	생활가전	전세일
23	서치트랙코리아	디자인	오인균

번호	사 업 체 명	부 서	성 명
24	(주)에스엔피테크	디자인마케팅	조재웅
25	(주)우퍼디자인	제품디자인	홍승현
26	유성 프린팅	디자인	류시형
27	애경산업	디자인팀	정지영
28	이건만에이앤에프	디자인	박유진
29	이건만에이앤에프	디자인	심 선
30	인젝타	경영지원팀	이디혜
31	퍼시스	연구소	이종무
32	지성디자인	디자인설계부	김 유준
33	코다스디자인	디자인	서장원
34	태주조명연구소(주)	디자인2팀	김연하
35	테라퍼스트디자인	디자인	신현주
36	퍼니피쉬	디자인	김승일
37	팬택	디자인	장준영
38	프로젝트일공구	디자인	남성우
39	한국타이어	디자인팀	김태한
40	한국타이어	디자인팀	최윤진
41	한화투자증권	영업기획팀 채널전략파트	이희선
42	한국전통공예산업진흥협회	관리본부	임동현
43	CXD	디자인팀	이정민
44	CXD	디자인팀	황정화
45	F&F/베네통코리아	시슬리 상품기획	박신영
46	GMKorea	디자인센터	류호광
47	HNC	개발팀	김형진
48	KCC	대리	최정환



번호	사 업 체 명	부 서	성 명
49	KCC	디자인부, 사원	강보람
50	KCC	디자인부, 대리	송승호
51	LG전자	VI디자인실	류승환
52	NETTO Design	디자인	양원철
53	ONNUE	디자인	Woosik Kim
54	UDLab	제품디자인	박현수
55	we'd design(위드디자인)	디자인	김종원

□ 세분류명 : 환경디자인

번호	사 업 체 명	부 서	성 명
1	CJ올리브영	인테리어	김효진
2	Havenue	영업,설계	이건희
3	디자인 에이치앤	디자인팀	김진희
4	디자인 에이치앤	디자인팀	민윤경
5	디자인 에이치앤	디자인팀	윤혜진
6	디자인 에이치앤	경관디자인팀	신현옥
7	비타디자인	디자인기획	민경택
8	이랜드건설	조명 설계 디자인	고화연
9	한샘 방배INT	설계팀	이현정
10	(주)노루페인트	컬러디자인센터	곽호천
11	(주)이상씨앤씨	디자인팀	서자영
12	(주)피앤코	사업기획부	김희경
13	(주)한라	건축설계부,	박수민
14	CXD	디자인	임진희
15	gs건설	주택디자인팀	김은영
16	ONNUE	건축,인테리어	김범준

17	건양기술공사 건축사사무소	디자인	이정인
18	디자인브런치	디자인	오윤규
19	롯데건설	디자인연구소	유창준
20	(주)퓨전디자인	디자인실	손영배
21	한라건설	건축설계부	이주선
22	한화투자증권	영업기획팀-채널전략 파트	이희선
23	디스인	디자인실	류경준
24	삼일이엔지 주식회사	디자인	민지영
25	씨엘	디자인설계팀	한송령
26	(주)그린디자인	설계부	노유미
27	(주)디자인 테크	디자인팀	김현정
28	(주)디자인메소	디자인팀	이정주
29	효신디자인	디자인부	이현서
30	(주)엔에스디자인	연구소	문기현
31	(주)영광아트	디자인팀	이진영
32	(주)유니온랜드	디자인팀	김세진
33	(주)지드아이디	디자인팀	장수환
34	(주)집텍	디자인팀	염경학
35	(주)티오커뮤니케이션	디자인사업팀	고재섭

□ 세분류명 : 디지털디자인

번호	사 업 체 명	부 서	성 명
1	(주) 이젯코	디자인팀	강동한
2	(주)코발트식스티	디자인	방동욱
3	(주)코발트식스티	UI디자인	방대석
4	(주)코발트식스티	UI디자인	백하나

5	(주)코발트식스티	UI디자인	박용현
6	(주)코발트식스티	GUI디자인	이유리
7	(주)코발트식스티	UI디자인	김재영
8	(주)코발트식스티	UI디자인	정수아
9	(주)코발트식스티	전략기획	임정민
10	삼성전자	디자인혁신그룹	김선연
11	삼성전자	디자인	원준호
12	(주)미디어포스얼라이언스	경영기획실	임형준
13	(주)세양정공	기술 연구소	김재덕
14	(주)이모션	디자인	박원식
15	we'd design(위드디자인)	디자인	김치호
16	we'd design(위드디자인)	디자인	조경훈
17	고영테크놀러지	UXD	한준희
18	교보증권	정보인프라지원	조민정
19	니즈커뮤니케이션스	연구개발	전형준
20	니즈커뮤니케이션스	연구개발	심선화
21	니즈커뮤니케이션스	연구개발	전형준
22	대우일렉트로닉스	디자인	이혁진
23	디자인브런치	디자인	오일환
24	리퀴드포스	디자인	정현우
25	사이픽스	제품디자인	문성용
26	아이디움	CR	오상민
27	유니티테크놀로지스코리아	디자인	한지혜
28	(주)디자인엑스투	전략기획	고경신
29	한국GM	Digital Design	정석진
30	한화투자증권	영업기획팀 채널전략파트	이희선

31	현대백화점 본사	IT사업부	김현진
----	----------	-------	-----

번호	사업체명	부서	성명
32	청암아이티	디자인	이윤희
33	비앤비(주)	디자인	강재현
34	송원기획&GS	디자인팀	이영섭
35	웨스트코(주)	디자인팀	박찬용
36	웹매직	디자인	허 옥
37	인풍(주)	기획팀(디자인팀)	최윤희
38	주식회사 홍당무	기획팀	김승현
39	(주)에드월드	제작부	이진우
40	(주)엠게임	포털사업본부 디자인 실	김성룡
41	(주)올리브스튜디오	경영지원	배성은
42	위트커뮤니케이션	디자인	염민아
43	한국고용정보원	정보화사업본부 워크넷1팀	고광필

## 2 검증 결과

□ 세분류명 : 시각디자인

구 분	세 부 내 용	업체수	평 균 점 수	평 가 결 과
1. 직무구조	1.1 능력단위 구성	33	4.15	적절
2. 직무 및 능력단위	2.1 직무정의	33	4.14	적절
	2.2 능력단위 정의	33	4.24	적절
	2.3 능력단위	33	3.7	적절
3. 능력단위요소	3.1 능력단위요소	33	3.92	적절
	3.2 수행준거	33	4.02	적절
	3.3 지식	33	4.23	적절
	3.4 기술	33	4.16	적절
	3.5 태도	33	4.09	적절
4. 직업기초능력	4.1 직업기초능력	33	4	적절
5. 적용범위 및 작업 상황	5.1 고려사항	33	4.22	적절
	5.2 자료·관련서류	33	4.03	적절
	5.3 장비·도구	33	4.1	적절
6. 평가지침	6.1 평가방법	33	3.79	적절
	6.2 평가시 고려사항	33	3.91	적절
7. 능력단위 및 능력 단위요소 수준 평정	7.1 능력단위 수준 평정	33	3.71	적절
	7.2 능력단위요소 수준 평정	33	3.62	적절
8. 관련자격 개선 의견	8.1 자격과 표준 비교안	33	3.72	적절
	8.2 자격 개선의견	33	3.99	적절

□ 세분류명 : 제품디자인

구 분	세 부 내 용	업체수	평 균 점 수	평 가 결 과
1. 직무구조	1.1 능력단위 구성	44	4.46	적절
2. 직무 및 능력단위	2.1 직무정의	44	3.88	적절
	2.2 능력단위 정의	44	4.21	적절
	2.3 능력단위	44	3.8	적절
3. 능력단위요소	3.1 능력단위요소	44	4.21	적절
	3.2 수행준거	44	4.19	적절
	3.3 지식	44	4	적절
	3.4 기술	44	4.04	적절
	3.5 태도	44	3.82	적절
4. 직업기초능력	4.1 직업기초능력	44	3.85	적절
5. 적용범위 및 작업 상황	5.1 고려사항	44	3.83	적절
	5.2 자료·관련서류	44	4.1	적절
	5.3 장비·도구	44	4.09	적절
6. 평가지침	6.1 평가방법	44	3.94	적절
	6.2 평가시 고려사항	44	4	적절
7. 능력단위 및 능력 단위요소 수준 평정	7.1 능력단위 수준 평정	44	3.61	적절
	7.2 능력단위요소 수준 평정	44	3.54	적절
8. 관련자격 개선 의견	8.1 자격과 표준 비교안	44	3.98	적절
	8.2 자격 개선의견	44	3.82	적절

□ 세분류명 : 환경디자인

구 분	세 부 내 용	업체수	평 균 점 수	평 가 결 과
1. 직무구조	1.1 능력단위 구성	30	4.14	적절
2. 직무 및 능력단위	2.1 직무정의	30	3.94	적절
	2.2 능력단위 정의	30	4.47	적절
	2.3 능력단위	30	4.05	적절
3. 능력단위요소	3.1 능력단위요소	30	3.85	적절
	3.2 수행준거	30	4.09	적절
	3.3 지식	30	4.37	적절
	3.4 기술	30	4.09	적절
	3.5 태도	30	4.28	적절
4. 직업기초능력	4.1 직업기초능력	30	3.95	적절
5. 적용범위 및 작업 상황	5.1 고려사항	30	4.37	적절
	5.2 자료·관련서류	30	4.15	적절
	5.3 장비·도구	30	4.19	적절
6. 평가지침	6.1 평가방법	30	4.1	적절
	6.2 평가시 고려사항	30	4.24	적절
7. 능력단위 및 능력 단위요소 수준 평정	7.1 능력단위 수준 평정	30	4.13	적절
	7.2 능력단위요소 수준 평정	30	4.23	적절
8. 관련자격 개선 의견	8.1 자격과 표준 비교안	30	3.9	적절
	8.2 자격 개선의견	30	4.19	적절

□ 세분류명 : 디지털디자인

구 분	세 부 내 용	업체수	평 균 점 수	평 가 결 과
1. 직무구조	1.1 능력단위 구성	32	4.31	적절
2. 직무 및 능력단위	2.1 직무정의	32	4.16	적절
	2.2 능력단위 정의	32	4.05	적절
	2.3 능력단위	32	3.86	적절
3. 능력단위요소	3.1 능력단위요소	32	4.21	적절
	3.2 수행준거	32	4.07	적절
	3.3 지식	32	4	적절
	3.4 기술	32	4.15	적절
	3.5 태도	32	4.1	적절
4. 직업기초능력	4.1 직업기초능력	32	4.15	적절
5. 적용범위 및 작업 상황	5.1 고려사항	32	3.88	적절
	5.2 자료·관련서류	32	4.22	적절
	5.3 장비·도구	32	4.04	적절
6. 평가지침	6.1 평가방법	32	4.07	적절
	6.2 평가시 고려사항	32	3.96	적절
7. 능력단위 및 능력 단위요소 수준 평정	7.1 능력단위 수준 평정	32	3.68	적절
	7.2 능력단위요소 수준 평정	32	3.89	적절
8. 관련자격 개선 의견	8.1 자격과 표준 비교안	32	3.6	적절
	8.2 자격 개선의견	32	4.03	적절



## II. 디자인분야 표준 개발 참여 전문가 명단

### 1 국가직무능력표준 참여전문가 현황

□ 세분류명 : 시각디자인

구 분	소 속	직 위	성 명	연 락 처	
WG심의위원	안그래픽스	이사	박영훈		
	(주)아이디하우스	선임연구원	황경찬		
	(주)그래픽스타	대표	손창범		
	광크리에이티브	대표	김광민		
	연세대 디자인예술학부	교수	채승진		
	인하대 시각정보디자인과	교수	강현주		
	영신간호비즈니스고등학교	교사	홍태남		
정부부처	문화체육관광부 디자인공간문화과	주무관	나서경		
	한국공예디자인진흥원 기획관리과	과장	전미연		
	문화체육관광부 디자인공간문화과	주무관	윤아람		
	고용노동부 직업능력평가과	주무관	신창모		
	한국직업능력개발원	연구위원	정향진		
	한국직업능력개발원	연구원	박미화		
개발진	산업계	디자인파드	실장	신 현	
		INS	팀장	안미숙	
		코롬방제과	팀장	김지은	
		IRI디자인연구소	수석연구원	조현주	
		세인커뮤니케이션즈	대표	이지희	
	교육 훈련	홍익대학교 산업미술대학원	교수	권현창	
		인덕대 시각디자인과	교수	박태호	
		전주비전대 방송영상디자인과	교수	최병만	

		서울문화고	교사	박기원	
	자격	한국디자인기업협회	부회장	이상용	
개발용역 수행기관		한국디자인진흥원	실장	손동범	
		한국디자인진흥원	팀장	이동현	
		한국디자인진흥원	사무원	서설옥	
		한국디자인산업연구센터	센터장	이순중	
		한국디자인산업연구센터	수석연구원	정희연	
		한국디자인산업연구센터	선임연구원	유수정	
		한국디자인산업연구센터	선임연구원	안준환	
		한국디자인산업연구센터	선임연구원	임정아	
		한국디자인산업연구센터	연구원	이건호	
		한국디자인산업연구센터	연구원	강보연	

□ 세분류명 : 제품디자인

구 분	소 속	직 위	성 명	연 락 처
WG심의위원	안그래픽스	이사	박영훈	
	(주)아이디하우스	선임연구원	황경찬	
	(주)그래픽스타	대표	손창범	
	팡크리에이티브	대표	김광민	
	연세대 디자인예술학부	교수	채승진	
	인하대 시각정보디자인과	교수	강현주	
	영신간호비즈니스고등학교	교사	홍태남	
정부부처	문화체육관광부 디자인공간문화과	주무관	나서경	
	한국공예디자인진흥원 기획관리과	과장	전미연	
	문화체육관광부 디자인공간문화과	주무관	윤아람	

		고용노동부 직업능력평가과	주무관	신창모		
		한국직업능력개발원	연구위원	정향진		
		한국직업능력개발원	연구원	박미화		
개발진	산업계	넵플러스	대표	강준목		
		한국산업디자인학회	회장	김승찬		
		레몬옐로우	대표	선섭희		
		디자인뮤	대표	윤정식		
		(주)엠아이디자인	대표	문준기		
	교육 훈련	서울시립대학교	교수	박성룡		
		한국폴리텍대학	교수	김봉준		
		송파공고	교사	배상운		
	자격	특허청	사무관	윤내한		
	개발용역 수행기관		한국디자인진흥원	실장	손동범	
			한국디자인진흥원	팀장	이동현	
			한국디자인진흥원	사무원	서설옥	
한국디자인산업연구센터			센터장	이순중		
한국디자인산업연구센터			수석연구원	정희연		
한국디자인산업연구센터			선임연구원	유수정		
한국디자인산업연구센터			선임연구원	안준환		
한국디자인산업연구센터			선임연구원	임정아		
한국디자인산업연구센터			연구원	이건호		
한국디자인산업연구센터			연구원	강보연		

□ 세분류명 : 환경디자인

구 분	소 속	직 위	성 명	연 락 처	
WG심의위원	안그래픽스	이사	박영훈		
	(주)아이디하우스	선임연구원	황경찬		
	(주)그래픽스타	대표	손창범		
	광크리에이티브	대표	김광민		
	연세대 디자인예술학부	교수	채승진		
	인하대 시각정보디자인과	교수	강현주		
	영신간호비즈니스고등학교	교사	홍태남		
정부부처	문화체육관광부 디자인공간문화과	주무관	나서경		
	한국공예디자인진흥원 기획관리과	과장	전미연		
	문화체육관광부 디자인공간문화과	주무관	윤아람		
	고용노동부 직업능력평가과	주무관	신창모		
	한국직업능력개발원	연구위원	정향진		
	한국직업능력개발원	연구원	박미화		
개발진	산 업 계	김현선디자인연구소	대표	김현선	
		여성디자이너 리더쉽네트워크	회장	윤혜경	
		뮤지엄 수	이사	정희정	
		(주)오씨에스도시건축	대표	박상범	
		이넥스	대표	염명수	
		(주)GL어소시에이즈	대표	곽병두	
	교 육 훈 련	한국공공디자인학회	회장	이경돈	
		두원공대	교수	이종석	
	자 격	듀얼인테리어디자인	대표	김준철	
	개발용역	한국디자인진흥원	실장	손동범	

수행기관	한국디자인진흥원	팀장	이동현	
	한국디자인진흥원	사무원	서설옥	
	한국디자인산업연구센터	센터장	이순중	
	한국디자인산업연구센터	수석연구원	정희연	
	한국디자인산업연구센터	선임연구원	유수정	
	한국디자인산업연구센터	선임연구원	안준환	
	한국디자인산업연구센터	선임연구원	임정아	
	한국디자인산업연구센터	연구원	이건호	
	한국디자인산업연구센터	연구원	강보연	

□ 세분류명 : 디지털디자인

구 분	소 속	직 위	성 명	연 락 처
WG심의회	안그래픽스	이사	박영훈	
	(주)아이디하우스	선임연구원	황경찬	
	(주)그래픽스타	대표	손창범	
	광크리에이티브	대표	김광민	
	연세대 디자인예술학부	교수	채승진	
	인하대 시각정보디자인과	교수	강현주	
	영신간호비즈니스고등학교	교사	홍태남	
정부부처	문화체육관광부 디자인공간문화과	주무관	나서경	
	한국공예디자인진흥원 기획관리과	과장	전미연	
	문화체육관광부 디자인공간문화과	주무관	윤아람	
	고용노동부 직업능력평가과	주무관	신창모	
	한국직업능력개발원	연구위원	정향진	

		한국직업능력개발원	연구원	박미화	
개발진	산업계	(주)라이프굿	이사	김병완	
		(주)디자인피버	대표이사	노진영	
		하인크코리아(주)	대표이사	길상필	
		하인크코리아(주)	상무	이재일	
		디자인오투	대표	전현철	
		(주)스마트다임	이사	유승열	
		네오씨이언	과장	백현주	
	교육훈련	경희대학교 아트퓨전디자인대학원	강사	김효일	
	자격	미림여자정보과학고등학교	교사	김종성	
	개발용역 수행기관	한국디자인진흥원	실장	손동범	
한국디자인진흥원		팀장	이동현		
한국디자인진흥원		사무원	서설옥		
한국디자인산업연구센터		센터장	이순중		
한국디자인산업연구센터		수석연구원	정희연		
한국디자인산업연구센터		선임연구원	유수정		
한국디자인산업연구센터		선임연구원	안준환		
한국디자인산업연구센터		선임연구원	임정아		
한국디자인산업연구센터		연구원	이건호		
한국디자인산업연구센터		연구원	강보연		

※ **WG(Working Group)** : 협업형 개발체계를 구축하여 모든 직종을 대상으로 NCS를 개발하기 위하여 관련 전문기관, 부처별 추천 전문가, 교육훈련전문가, 자격전문가로 구성된 국가직무능력표준 분야별 개발 인력풀

※ **WG(Working Group)심의위원회** : WG인력풀 중 산업현장, 교육·훈련, 자격전문가로 구성되며, NCS개발과 관련한 주요결정 심의, 표준안 사전심의 등 개발과정 전반에 걸친 질 관리를 담당하는 위원회

## 2 활용패키지 개발 참여전문가 현황

□ 세분류명 : 시각디자인

구 분	소 속	직 위	성 명	연 락 처	
WG심의위원	안그래픽스	이사	박영훈		
	(주)아이디하우스	선임연구원	황경찬		
	(주)그래픽스타	대표	손창범		
	광크리에이티브	대표	김광민		
	연세대 디자인예술학부	교수	채승진		
	인하대 시각정보디자인과	교수	강현주		
	영신간호비즈니스고등학교	교사	홍태남		
정부부처	문화체육관광부 디자인공간문화과	주무관	나서경		
	한국공예디자인진흥원 기획관리과	과장	전미연		
	문화체육관광부 디자인공간문화과	주무관	윤아람		
	고용노동부 직업능력평가과	주무관	신창모		
	한국직업능력개발원	연구위원	정향진		
	한국직업능력개발원	연구원	박미화		
개발진	산업계	디자인파드	실장	신 현	
		INS	팀장	안미숙	
		코롬방제과	팀장	김지은	
		IRI디자인연구소	수석연구원	조현주	
		세인커뮤니케이션즈	대표	이지희	
	교육 훈련	홍익대학교 산업미술대학원	교수	권현창	
		인덕대 시각디자인과	교수	박태호	
		전주비전대 방송영상디자인과	교수	최병만	

		서울문화고	교사	박기원	
	자격	한국디자인기업협회	부회장	이상용	
개발용역 수행기관		한국디자인진흥원	실장	손동범	
		한국디자인진흥원	팀장	이동현	
		한국디자인진흥원	사무원	서설옥	
		한국디자인산업연구센터	센터장	이순중	
		한국디자인산업연구센터	수석연구원	정희연	
		한국디자인산업연구센터	선임연구원	유수정	
		한국디자인산업연구센터	수석연구원	최승연	
		한국디자인산업연구센터	책임연구원	박소희	
		한국디자인산업연구센터	수석연구원	최희선	
		한국디자인산업연구센터	책임연구원	박달님	

□ 세분류명 : 제품디자인

구 분	소 속	직 위	성 명	연 락 처
WG심의위원	안그래픽스	이사	박영훈	
	㈜아이디하우스	선임연구원	황경찬	
	㈜그래픽스타	대표	손창범	
	광크리에이티브	대표	김광민	
	연세대 디자인예술학부	교수	채승진	
	인하대 시각정보디자인과	교수	강현주	
	영신간호비즈니스고등학교	교사	홍태남	
정부부처	문화체육관광부 디자인공간문화과	주무관	나서경	
	한국공예디자인진흥원 기획관리과	과장	전미연	
	문화체육관광부 디자인공간문화과	주무관	윤아람	



		고용노동부 직업능력평가과	주무관	신창모		
		한국직업능력개발원	연구위원	정향진		
		한국직업능력개발원	연구원	박미화		
개발진	산업계	넵플러스	대표	강준목		
		한국산업디자인학회	회장	김승찬		
		레몬옐로우	대표	선섭희		
		디자인뮤	대표	윤정식		
		(주)엠아이디자인	대표	문준기		
	교육훈련	서울시립대학교	교수	박성룡		
		한국폴리텍대학	교수	김봉준		
		송파공고	교사	배상운		
	자격	특허청	사무관	윤내한		
	개발용역 수행기관		한국디자인진흥원	실장	손동범	
			한국디자인진흥원	팀장	이동현	
			한국디자인진흥원	사무원	서설옥	
한국디자인산업연구센터			센터장	이순중		
한국디자인산업연구센터			수석연구원	정희연		
한국디자인산업연구센터			선임연구원	유수정		
한국디자인산업연구센터			수석연구원	최승연		
한국디자인산업연구센터			책임연구원	박소희		
한국디자인산업연구센터			수석연구원	최희선		
한국디자인산업연구센터			책임연구원	박달님		

□ 세분류명 : 환경디자인

구 분	소 속	직 위	성 명	연 락 처	
WG심의위원	안그라픽스	이사	박영훈		
	(주)아이디하우스	선임연구원	황경찬		
	(주)그래픽스타	대표	손창범		
	팡크리에이티브	대표	김광민		
	연세대 디자인예술학부	교수	채승진		
	인하대 시각정보디자인과	교수	강현주		
	영신간호비즈니스 고등학교	교사	홍태남		
정부부처	문화체육관광부 디자인공간문화과	주무관	나서경		
	한국공예디자인진흥원 기획관리과	과장	전미연		
	문화체육관광부 디자인공간문화과	주무관	윤아람		
	고용노동부 직업능력평가과	주무관	신창모		
	한국직업능력개발원	연구위원	정향진		
	한국직업능력개발원	연구원	박미화		
개발진	산 업 계	김현선디자인연구소	대표	김현선	
		여성디자이너 리더쉽네트워크	회장	윤혜경	
		뮤지엄 수	이사	정희정	
		(주)오씨에스도시건축	대표	박상범	
		이넥스	대표	염명수	
		(주)GL어소시에이츠	대표	곽병두	
	교 육 훈 련	한국공공디자인학회	회장	이경돈	
		두원공대	교수	이종석	
	자 격	듀엘인테리어디자인	대표	김준철	
	개발용역 수행기관	한국디자인진흥원	실장	손동범	
한국디자인진흥원		팀장	이동현		

	한국디자인진흥원	사무원	서설옥	
	한국디자인산업연구센터	센터장	이순중	
	한국디자인산업연구센터	수석연구원	정희연	
	한국디자인산업연구센터	선임연구원	유수정	
	한국디자인산업연구센터	수석연구원	최승연	
	한국디자인산업연구센터	책임연구원	박소희	
	한국디자인산업연구센터	수석연구원	최희선	
	한국디자인산업연구센터	책임연구원	박달남	

□ 세분류명 : 디지털디자인

구 분	소 속	직 위	성 명	연 락 처
WG심의위원	안그래픽스	이사	박영훈	
	(주)아이디하우스	선임연구원	황경찬	
	(주)그래픽스타	대표	손창범	
	광크리에이티브	대표	김광민	
	연세대 디자인예술학부	교수	채승진	
	인하대 시각정보디자인과	교수	강현주	
	영신간호비즈니스 고등학교	교사	홍태남	
정부부처	문화체육관광부 디자인공간문화과	주무관	나서경	
	한국공예디자인진흥원 기획관리과	과장	전미연	
	문화체육관광부 디자인공간문화과	주무관	윤아람	
	고용노동부 직업능력평가과	주무관	신창모	
	한국직업능력개발원	연구위원	정향진	
	한국직업능력개발원	연구원	박미화	

개발진	산업계	(주)라이프굿	이사	김병완	
		(주)디자인피버	대표이사	노진영	
		하인크코리아(주)	대표이사	길상필	
		하인크코리아(주)	상무	이재일	
		디자인오투	대표	전현철	
		(주)스마트다임	이사	유승열	
		네오싸이언	과장	백현주	
	교육훈련	경희대학교 아트퓨전디자인대학원	강사	김효일	
	자격	미림여자정보과학고등학교	교사	김종성	
	개발용역 수행기관	한국디자인진흥원	실장	손동범	
한국디자인진흥원		팀장	이동현		
한국디자인진흥원		사무원	서설옥		
한국디자인산업연구센터		센터장	이순중		
한국디자인산업연구센터		수석연구원	정희연		
한국디자인산업연구센터		선임연구원	유수정		
한국디자인산업연구센터		수석연구원	최승연		
한국디자인산업연구센터		책임연구원	박소희		
한국디자인산업연구센터		수석연구원	최희선		
한국디자인산업연구센터		책임연구원	박달님		

※ WG(Working Group) : 협업형 개발체계를 구축하여 모든 직종을 대상으로 NCS를 개발하기 위하여 관련 전문기관, 부처별 추천 전문가, 교육훈련전문가, 자격전문가로 구성된 국가직무능력표준 분야별 개발 인력풀

※ WG(Working Group)심의위원회 : WG인력풀 중 산업현장, 교육·훈련, 자격전문가로 구성되며, NCS개발과 관련한 주요결정 심의, 표준안 사전심의 등 개발과정 전반에 걸친 질 관리를 담당하는 위원회

# 1 경력개발경로

## 1 개발목적

- 근로자의 경력개발, 채용·승진 등 인사관리에 참고로 활용할 수 있도록 해당 국가직무능력표준을 활용한 경력개발경로 콘텐츠\* 개발

\* 경력개발경로 모형, 직무기술서, 채용·배치·승진 체크리스트, 자가진단도구

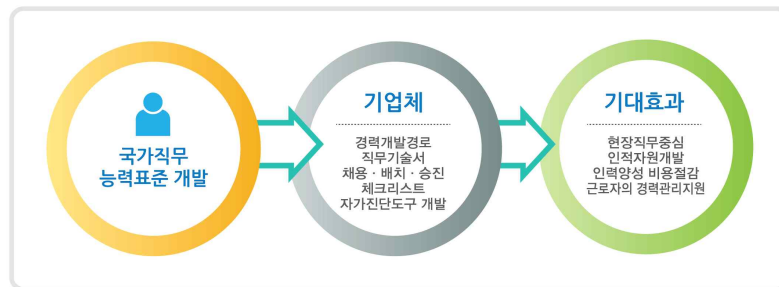
## 2 활용대상

활용콘텐츠 개발	활용대상
경력개발경로 모형	사업체, 근로자
직무기술서	사업체
채용·배치·승진 체크리스트	사업체
자가진단도구	근로자

## 3 활용방법

- NCS 활용패키지의 경력개발경로 내용은 다양한 기업, 현장의 공통적인 내용을 표준화한 것으로 개별 기업(관)에 맞게 변형하여 활용 필요
  - 제시된 경력개발경로 내용이 개별 기업(관)과 유사한 경우, 제시된 경력개발경로의 내용을 그대로 활용
  - 제시된 경력개발경로 내용이 개별 기업(관)과 상이한 경우, 개별 기업(관)의 특성에 맞게 경력개발경로의 내용을 변형하여 활용

## 4 기대효과



※ 기업체에서 국가직무능력표준 개발 및 개선에 대한 의견 제시 가능

## 1 경력개발경로 모형

- 개념 : 한 개인이 직업생활에 종사하는 동안 계획하는 직위나 역할 이동경로를 도식화한 것
- 활용방법 : 해당 분야의 NCS 능력단위로 구성된 것으로 개별 기업의 직무 특성에 맞게 다른 분야의 NCS 능력단위를 활용하는 등 개별 기업의 직무 특성 등에 맞게 참고하여 활용할 필요
  - ※ 진로지도 및 직업상담, 교육훈련과정 개발, 경력개발 단계별 지표 제공, 채용·승진·전환배치 등 인사관리, 기업의 교육훈련 및 평가 등 다양한 분야에 활용
- 구성요소 : ① 직능유형, ② 직능수준, ③ 직책명, ④ 능력단위, ⑤ 경로로 구성

### | 경력개발경로 구성요소 |

구성요소	세부 내용
직능유형	• 수행되는 일에서 요구되는 지식, 기술, 도구의 유사성, 최종 산출물의 유사성에 따라 통합하거나 구분한 직종
직능수준	• 직무에 필요한 지식·기술의 복잡성, 난이도에 따른 구분(NCS 수준체계를 활용)
직책명	• 일의 종류나 난이도, 책임도 등의 유사성을 기준으로 구분한 직책의 명칭
능력단위	• 해당 산업분야에서 성공적으로 업무를 수행하는데 필요한 능력
경로	• 직능유형 간의 수평적 이동과 직능수준에서의 수직적 이동이 이루어지는 흐름이나 방향

## 1-1. 능력단위 구조도

7	시각디자인 프로젝트 기획 수립 시각디자인 전략 수립 운용	제품디자인 프로젝트 기획 제안발표 제품디자인 전략 수립 컨셉트 구체화	환경디자인 프로젝트 검토	디지털디자인 프로젝트 기획 심화
6	시각디자인 전략 수립 프레젠테이션 최종 디자인 개발 완료		환경디자인 프로젝트 계약 환경디자인 기획 설계 주제 설정 환경디자인 시공 환경디자인 감리	디자인 구성요소 응용
5	시각디자인 프로젝트 기획 구상 비주얼 아이디어션 적용 최종 디자인 디자인 제작 관리	제품디자인 프로젝트 기획 계획수립 제품디자인 리서치 분 석 제품디자인 전략 수립 방향설정 디자인 아이디어 발상 구체화 디자인 구체화 렌더링 및 평가 관리 양산 관리	환경디자인 프로젝트 이해 환경디자인 기획 설계 목표수립 환경디자인 기본 설계 발표 환경디자인 감리 결과보고	디지털디자인 프로젝트 기초조사 디지털디자인 프로젝트 분석 디지털디자인 프로젝트 설계 디자인 구성요소 제작 구현 구현 응용 프로젝트 완료 자료정리 프로젝트 완료 결과 보고서 작성 프로젝트 완료 최종보고 디지털디자인 사후관리
4	시각디자인 리서치 분석 비주얼 아이디어션 전개	제품디자인 리서치 기 초 디자인 아이디어 발상 기초 디자인 아이디어 발상 표현	환경디자인 프로젝트 기초조사분석 환경디자인	프로토타입 제작 및 사용성 테스트 디자인 구성요소 설계

	<p>시안 디자인 개발 심화 디자인 자료화</p>	<p>디자인 구체화 모델링 모형 제작 프로젝트유지·관리 체 계 구축</p>	<p>프로젝트 수행계획 환경디자인 기본설계 환경디자인 실시 설계 도면작성 환경디자인 실시 설계 시방서 작성 환경디자인 프로젝트 마감 환경디자인 사후관리</p>	<p>수정보완</p>
3	<p>시각디자인 리서치 조사 비주얼 아이데이션 구상 시안 디자인 개발 기초 시안 디자인 개발 응용</p>	<p>프로젝트 유지·관리 데이터 작성 프로젝트 유지·관리 피드백</p>		<p>프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치</p>
<p>직능 수준</p> <p>직능 유형</p>	<p>시각디자인</p>	<p>제품디자인</p>	<p>환경디자인</p>	<p>디지털디자인</p>



7	텍스타일 디자인 기획			색채디자인 과제 수립
6		서비스·경험디자인 수행계획 수립 서비스·경험디자인 모델 운영안 수립	실내디자인 프로젝트 관리	색채디자인 사후 관리
5	텍스타일디자인 리서치 분석 텍스타일디자인 기획 타깃과 아이템 텍스타일디자인 기획 콘셉트와 소재 텍스타일 시제품 제작 직물 완성 텍스타일 시제품 제작 편물 완성 텍스타일 바이어 상담	서비스·경험디자인 요구사항 파악 서비스·경험디자인 환경 분석 서비스·경험디자인 대상 분석 서비스·경험디자인 원칙 수립 서비스·경험디자인 아이데이션 서비스·경험디자인 프로토타입 개발 서비스·경험디자인 프로토타입 평가 서비스·경험디자인 모델 개발 서비스·경험디자인 모델 평가	실내디자인 기획 실내디자인 세부 공간계획 실내디자인 실무도서 작성 실내디자인 설계도서 작성 실내디자인 협력설계 실내디자인 시공관리	색채디자인 기획 색채디자인 과제 완성
4	텍스타일디자인 리서치 수행 텍스타일 패브릭 디자인 직물 설계 텍스타일 패브릭 디자인 편물 설계			색채품질관리 디지털색채 운용
3	텍스타일디자인 발 상 아이디어 텍스타일디자인 발상 스케치 텍스타일 패턴 디자인 염색 가공 텍스타일 패턴 디자인 날염 가공 텍스타일 패턴 디자인 자수 문양 텍스타일 패브릭 아 트	서비스·경험디자인 환경조사 서비스·경험디자인 관찰조사 서비스·경험디자인 면접조사 서비스·경험디자인 시나리오 개발 서비스·경험디자인 프로젝트 완료 서비스·경험디자인 사후관리	실내디자인 자료 조사 분석 실내디자인 프레젠테이션 실내디자인 기본 계획 실내디자인 마감계획 실내디자인	색채디자인 요소 분석 조색 배색

	<p>텍스타일디자인 프레젠테이션</p>		<p>색채계획 실내디자인 가구계획 실내디자인 조명계획 실내디자인 설비계획 실내디자인 사후관리</p>	
--	---------------------------	--	---	--

2	텍스타일 본 생산
---	-----------

<p>직능 수준</p> <p>직능 유형</p>	<p>텍스타일 디자인</p>	<p>서비스·경험 디자인</p>	<p>실내 디자인</p>	<p>색채 디자인</p>
-----------------------------------	-----------------	-------------------	---------------	---------------

7

6

전시프로세스 관리

패키지디자인 전략 수립

가상현실 교육/훈련 콘텐츠디자인

5

전시마케팅 계획  
전시부스 구조  
자재 활용

3D프린팅 디자인 프로젝트 기획  
3D프린팅 비즈니스 개발

패키지디자인 프로젝트 기획  
패키지디자인 콘셉트 개발  
패키지디자인 생산 감리

가상현실 애니메이션 디자인  
가상현실 게임디자인

4

전시디자인 기획  
전시디자인 프레젠테이션  
전시콘텐츠 계획  
전시디자인 설계  
전시연출 계획  
현장설치 유지관리

3D프린팅 디자인 개념 설계  
3D프린팅 디자인 상세 설계

패키지디자인 프레젠테이션  
패키지디자인 사후 관리

가상현실 UI/UX 디자인  
가상현실 캐릭터디자인  
씬(공간)디자인  
후반작업  
혼합현실 촬영영상 디자인

3

전시디자인 프로젝트 조사  
전시디자인 표현기법  
부스해체 관리

3D프린팅 조형 아이디어 발상  
3D프린팅 콘셉트 표현  
3D프린팅 셋팅  
3D프린팅 구현  
3D프린팅 출력물 후가공  
3D프린팅 디자인 프로젝트 사후관리

패키지디자인 시장 조사  
패키지디자인 아이디어션  
패키지 시안디자인개발  
패키지디자인 인쇄 원고 제작패키지 프로토타입 제작

가상현실 스토리텔링  
가상현실 공간제작  
가상현실 프로그래밍

2

가상현실 공간과악

직능수준 / 직능유형

전시 디자인

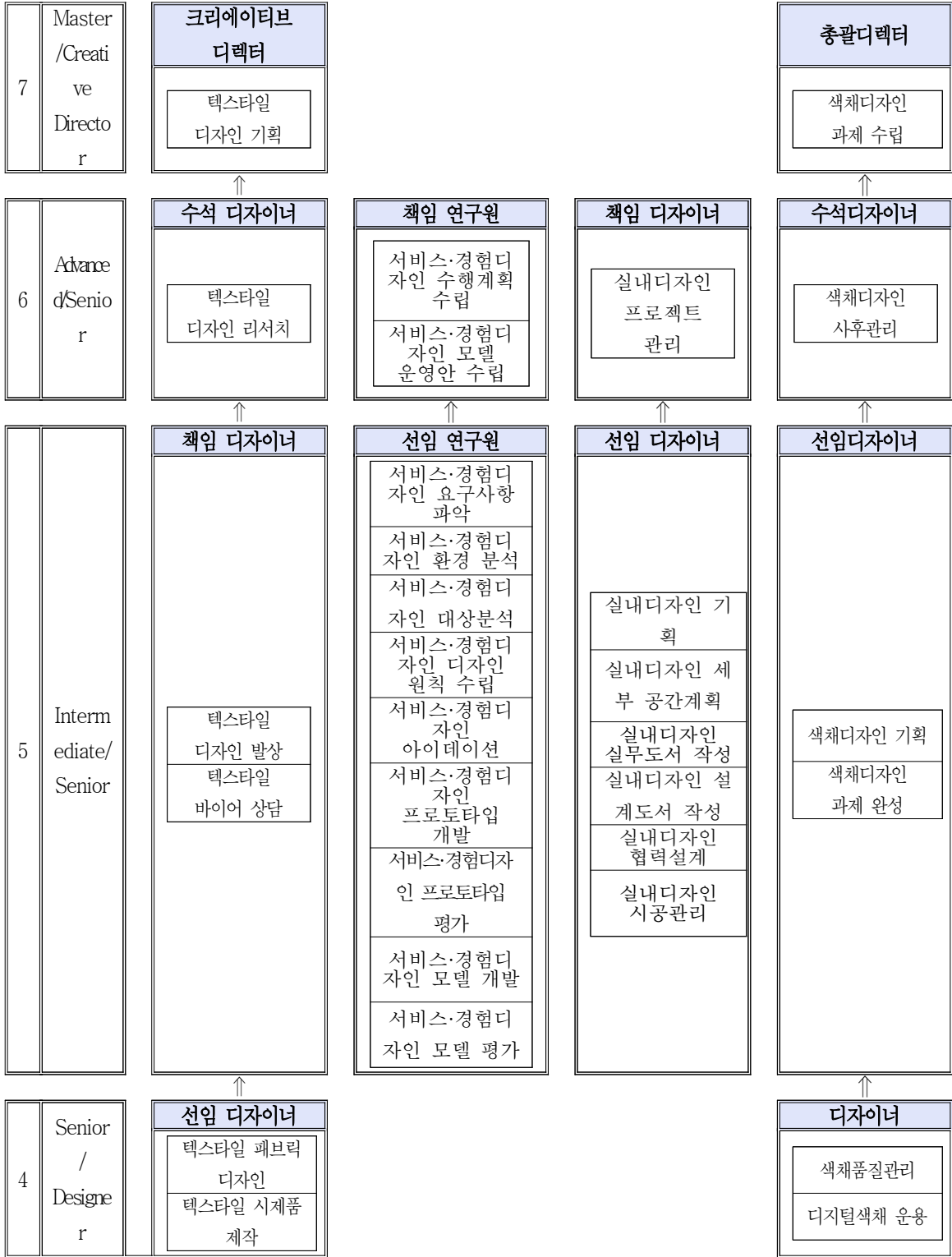
3D프린팅 디자인

패키지 디자인

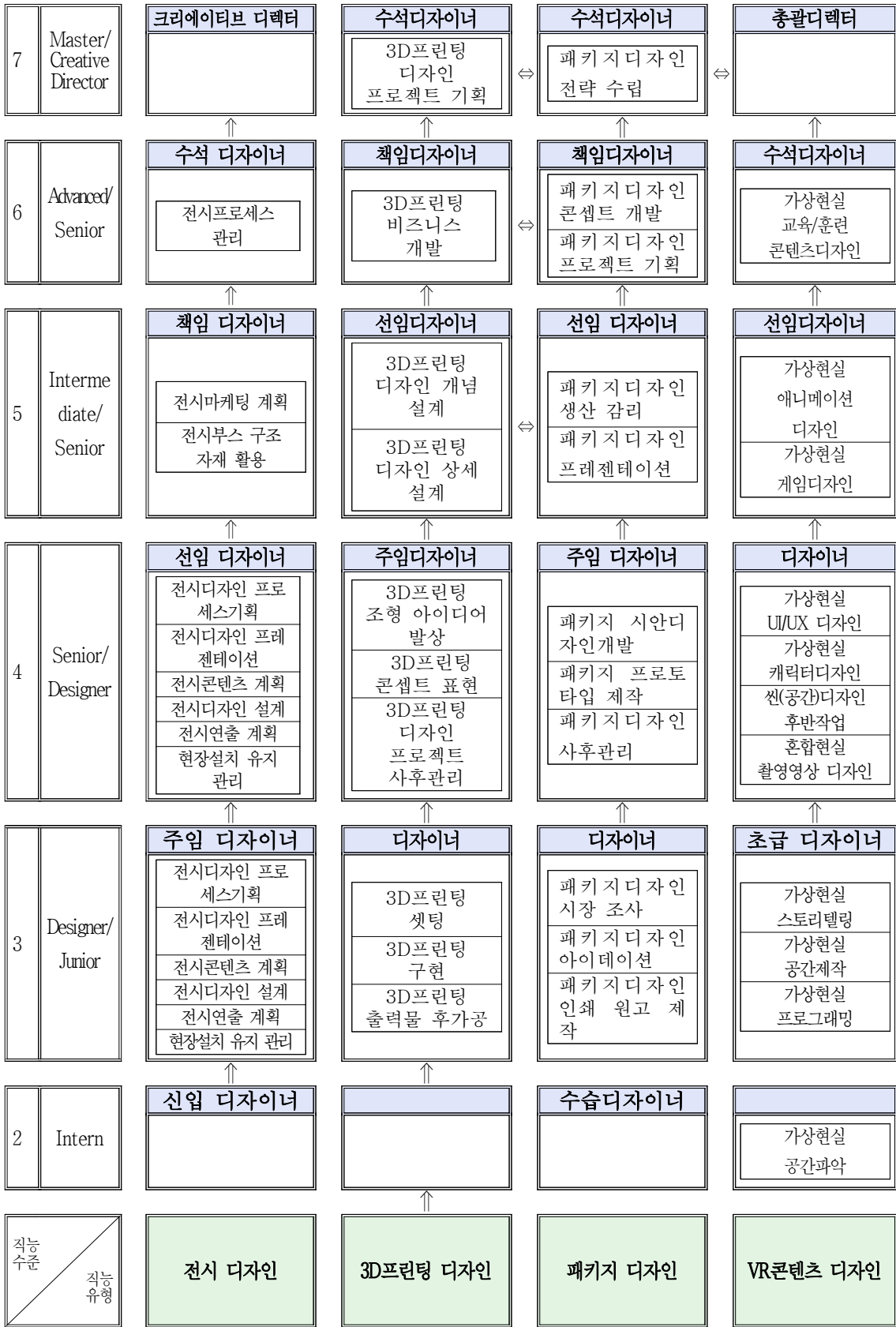
VR콘텐츠 디자인

1-2. 경력개발 체계도













1-3. 경력개발경로







## 2 직무기술서

### 2.1. 직무기술서 개요

- 개념 : 해당 직무의 목적과 업무의 범위, 주요 책임, 요구받는 역할, 직무 수행 요건 등 직무에 관한 정보를 NCS를 활용하여 기술한 문서
- 활용방법 : NCS 활용패키지의 직무기술서 내용은 다양한 기업, 현장의 공통적인 내용을 표준화한 것으로 개별 기업(관)에 맞게 변형하여 활용 필요
- 구성요소
  - 직무, 능력단위분류번호, 능력단위, 직무목적, 직무 책임 및 역할, 직무수행요건으로 구성
  - 추가 정보 제공을 위해 개발 날짜, 개발 기관을 추가 제시

구 성 요 소	세 부 내 용
능력단위분류번호	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전체 직무 구조 관리를 위한 직무 고유의 코드번호</li> </ul>
능력단위	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수행하고자 하는 능력단위의 명칭</li> </ul>
직무목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 직무를 수행함으로써 이루고자 하는 직무의 목적</li> </ul>
개발날짜	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 개발된 년, 월, 일</li> </ul>
개발기관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 직무기술서를 개발한 기관</li> </ul>
직무 책임 및 역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 직무에 대한 책임 및 역할 영역 분류 및 상세 내용</li> </ul>
직무수행요건	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 직무를 수행하기 위하여 개인이 일반적으로 갖추어야 할 사항               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지식, 기술 및 태도, 관련자격사항, 사전 직무경험, 직무숙련기간 등</li> </ul> </li> </ul>

□ 직무 기본 정보

직 무	시각디자인	능력단위분류번호	0802010106_15v2
		능 력 단 위	프레젠테이션
직무 목적	프레젠테이션이란 디자인 시안에 대하여 클라이언트에게 디자인 의도를 효과적으로 보고하고, 요구사항을 협의하고 참고하여 수정하거나 보완하기 위함.		
개발 날짜	2013. 11	개 발 기 관	한국디자인진흥원

□ 직무 책임 및 역할

주 요 업 무	책 임 및 역 할
프레젠테이션 기획하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 창의적인 프레젠테이션을 위하여 주제와 방향을 결정한다.</li> <li>○ 제작된 시안별 특징 파악을 통하여 각 시안의 차이점을 강조하기 위한 프레젠테이션을 기획한다.</li> <li>○ 효과적인 디자인 의도 표현을 위하여 디자인 전개 과정을 단계별로 알기 쉽게 설계하여 표현한다.</li> <li>○ 참석자의 이해를 돕기 위하여 각종 자료를 준비한다.</li> <li>○ 성공적인 프레젠테이션 계획을 위하여 참석예상자, 장소, 시간을 사전에 점검하고 문제 발생에 대해 대비한다.</li> </ul>
프레젠테이션 제작하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기획된 프레젠테이션 제작을 위하여 각종 자료를 준비한다.</li> <li>○ 성공적인 프레젠테이션을 위하여 발표 전개 방법을 명확하고 체계적으로 계획한다.</li> <li>○ 시각적 자료와 논리적 자료의 활용으로 프레젠테이션의 이해와 설득력을 높일 수 있다.</li> <li>○ 성공적인 프레젠테이션을 위하여 리허설을 한다.</li> <li>○ 제작된 프레젠테이션의 사전 점검으로 발표에 차질이 없도록 대비한다.</li> </ul>
프레젠테이션하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 발표자는 발표내용을 정확히 파악하고 자신감과 열정을 가지고 발표를 리드한다.</li> <li>○ 시안별 차이점과 특징을 발표하여 최종 디자인 개발을 향한 디자인 선정을 유도한다.</li> <li>○ 초기 기획 방향을 유지하는 선에서 클라이언트의 의견을 협의한다.</li> <li>○ 설정된 프레젠테이션 계획에 따라 발표시간을 준수한다.</li> </ul>

□ 직무수행 요건

구 분	상 세 내 용
학습경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2년제 대학 졸업 이상 (전공: 디자인 관련 학과)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기사 과정, 기술사 과정, 산업기사 과정 (분야: 시각디자인)</li> </ul>
자격증	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인기사</li> <li>• 시각디자인산업기사</li> </ul>
지식·기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프레젠테이션 자료 및 효과적 구성에 대한 이해</li> <li>• 디자인 의도표현을 위한 최적의 매체와 기법 결정능력</li> <li>• 시각적 효과의 전개 및 디자인 의도표현 능력</li> <li>• 설득력 있는 프레젠테이션을 위한 발표력</li> <li>• 다양한 상황에 대처할 수 있는 실전경험</li> </ul>
사전직무경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비주얼 아이디어션 구상</li> <li>• 비주얼 아이디어션 전개</li> <li>• 비주얼 아이디어션 적용</li> <li>• 시안 디자인 개발 기초</li> <li>• 시안 디자인 개발 응용</li> <li>• 시안 디자인 개발 심화</li> </ul>
직무숙련기간	약 9년 이상

□ 직무 기본 정보

직 무	시각디자인	능력단위분류번호	0802010108_13v1
		능 력 단 위	디자인 제작 관리
직무 목적	디자인 제작 관리란 완성된 디자인을 데이터 파일로 변환하여 샘플을 확인하고 발주·감리하기 위함.		
개발 날짜	2013. 11	개 발 기 관	한국디자인진흥원

□ 직무 책임 및 역할

주 요 업 무	책 임 및 역 할
디자인 파일 작업하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제작 발주를 위하여 확정된 최종 디자인을 제작용 데이터로 변환 작업한다.</li> <li>○ 매체에 따른 적용 오류 발생 가능성의 요소들을 확인하고 그에 따라 대처한다.</li> <li>○ 각종 제작기법을 확인하고 발주를 위한 주문 준비를 한다.</li> <li>○ 디자인 결과물에 대한 시각적 느낌을 예상하여 그에 맞는 매체, 소재, 아이템을 선택한다.</li> </ul>
샘플 확인하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 정확한 샘플 제작·확인을 위하여 납품 처에 맞는 매체별 데이터를 확인한다.</li> <li>○ 최종 발주를 위하여 교정·제작 요청을 한다.</li> <li>○ 교정본을 확인하여 색·오타·이미지 등을 확인한다.</li> <li>○ 디자인 오류 발견 시 데이터 수정 작업을 한다.</li> <li>○ 제작 오류 발견 시 제작 업체와 협의·조율한다.</li> </ul>
발주·감리하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 후가공 필요 시 제작 업체와의 충분한 협의 후 최종 발주한다.</li> <li>○ 최종 제작물의 색·오타·이미지 등을 확인하여 오류 여부를 확인한다.</li> <li>○ 최상의 최종 디자인 결과 제작을 위하여 매체에 따른 효과적인 후가공 방법을 선택한다.</li> <li>○ 정확한 제작 확인을 위하여 규격에 맞게 정밀한 치수로 제작 되었는지 확인한다.</li> <li>○ 재질에 따른 후가공의 내구성·균일성을 확인한다.</li> </ul>

□ 직무수행 요건

구 분	상 세 내 용
학습경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2년제 대학 졸업 이상 (전공: 디자인 관련 학과)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기사 과정, 산업기사 과정 (분야: 시각디자인)</li> </ul>
자격증	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인기사</li> <li>• 시각디자인산업기사</li> <li>• 컴퓨터그래픽스운용기능사</li> </ul>
지식·기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 매체별 디자인 수정능력</li> <li>• 디자인 소프트웨어 활용기술</li> <li>• 매체, 소재, 아이템별 발주 감리 과정에 대한 지식</li> <li>• 기술과 비즈니스의 상호 관련성 수용</li> </ul>
사전직무경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 최종 디자인</li> <li>• 최종 디자인 개발</li> </ul>
직무숙련기간	약 6년 이상



□ 직무 기본 정보

직 무	시각디자인	능력단위분류번호	0802010109_15v2
		능 력 단 위	디자인 자료화
직무 목적	디자인 자료화란 완성된 디자인 결과물을 최종 정리하여 보고서로 제작하여 제출 및 보관하고, 내부에서 공유하여 활용하기 위함.		
개발 날짜	2113. 11	개 발 기 관	한국디자인진흥원

□ 직무 책임 및 역할

주 요 업 무	책 임 및 역 할
프로젝트 결과보고서 정리하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로젝트 기획부터 최종 디자인까지 각 단계별 데이터 정리를 통하여 프로젝트 전반의 스토리를 문서화한다.</li> <li>○ 프로젝트 결과보고서 작성 안내를 바탕으로 제출기한·양식에 관한 정보를 확인 한다.</li> <li>○ 정리된 문서를 기반으로 축약·편집하여 클라이언트에게 제시할 프로젝트 결과보고서를 작성한다.</li> <li>○ 계약서·정산서를 확인하여 프로젝트를 완료한다.</li> </ul>
데이터베이스 관리하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로젝트 마감을 위하여 최종 디자인 파일·결과물을 데이터베이스화 하여 클라이언트와 디자이너가 각각 소유한다.</li> <li>○ 향후 디자인 개발 참고를 위해 각종 콘텐츠와 이미지 데이터를 정해진 규칙에 따라 분류·보존·폐기한다.</li> <li>○ 합리적 데이터베이스 관리를 위하여 시안 디자인 개발 전 단계에서 생성된 데이터를 분류·보존·폐기한다.</li> <li>○ 외부 업체로부터 제공받은 서비스·콘텐츠 내용을 파악하여, 데이터의 보존·응용 상태를 점검한다.</li> <li>○ 구축된 데이터베이스를 차후 디자인 개발에 참고한다.</li> </ul>
지식재산권 확보하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 최종 결과물의 지식재산권에 대하여 확인한다.</li> <li>○ 디자인 등록을 위해 제출해야 할 서류와 자료를 제작한다.</li> <li>○ 정부기관에 등록함으로써 산업재산권을 포함한 지식재산권을 출원한다.</li> <li>○ 최종 결과물의 제작 배포로 지식재산권의 권리보호를 받는다.</li> <li>○ 필요한 경우 관계기관을 통하여 저작권과 같은 지식재산권에 대한 법적 보호절차를 밟는다.</li> </ul>

□ 직무수행 요건

구 분	상 세 내 용
학습경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2년제 대학 졸업 이상 <span style="float: right;">(전공: 디자인 관련 학과)</span></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기사 과정, 산업기사 과정 <span style="float: right;">(분야: 시각디자인)</span></li> </ul>
자격증	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인기사</li> <li>• 시각디자인산업기사</li> <li>• 컴퓨터그래픽스운용기능사</li> </ul>
지식·기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 양산 및 시방서 관리 지식</li> <li>• 데이터베이스관리시스템(DBMS) 활용 및 운용지식</li> <li>• 컴퓨터 및 소프트웨어 사용법</li> <li>• 관리 방법론적 능력, 기술</li> <li>• 분류, 정리 및 편집능력</li> <li>• 프로세스별 관리능력 경험</li> <li>• 관련 부서와의 업무 협의 및 역할</li> </ul>
사전직무경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 최종 디자인</li> <li>• 최종 디자인 개발</li> <li>• 디자인 제작 관리</li> </ul>
직무숙련기간	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 약 3년 이상</li> </ul>

□ 직무 기본 정보

직 무	시각디자인	능력단위분류번호	0802010110_16v2
		능 력 단 위	시각디자인 프로젝트 기획 구상
직무 목적	시각디자인 프로젝트 기획 구상이란 의뢰된 디자인 프로젝트의 목적, 내용, 일정, 요구 사항을 파악하여 전체 디자인 프로세스를 준비하기 위함.		
개발 날짜	2016.06.30	개 발 기 관	한국디자인진흥원

□ 직무 책임 및 역할

주 요 업 무	책 임 및 역 할
프로젝트 준비하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 의뢰된 프로젝트에 대한 리뷰를 바탕으로 프로젝트를 이해한다.</li> <li>○ 제안요청서에 따라 프로젝트의 취지, 목적, 성격, 내용, 요구사항을 파악한다.</li> <li>○ 클라이언트에 대한 프로젝트 조사를 통하여 다양한 정보를 수집 파악한다.</li> <li>○ 프로젝트의 난이도를 파악하여 참여인력과 수준을 정한다.</li> </ul>
프로젝트 계획하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제안요청서의 명확한 이해를 바탕으로 제안서에 반영되어야 할 항목과 내용을 도출한다.</li> <li>○ 제안서 작성을 위한 기초조사 자료수집과 클라이언트 요구사항 수렴을 통해 제안내용과 목표를 명확히 한다.</li> <li>○ 프로젝트의 난이도와 일정에 따라 적용 프로세스를 파악하고 각 단계별 진행계획을 수립한다.</li> <li>○ 견적서 작성법을 이해하여 항목별 프로젝트 소요 비용을 체계적으로 산출하고 정리한다.</li> <li>○ 문서작성·프레젠테이션 소프트웨어를 활용하여 설득력 있는 프로젝트 기획안을 제시한다.</li> <li>○ 프로젝트에 대한 제안자의 차별화와 장점 발표를 통하여 설득력 있는 프레젠테이션을 한다.</li> </ul>
프로젝트 계약문서 준비하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로젝트의 내용에 따라 클라이언트·수행자의 권리와 의무를 규정짓는다.</li> <li>○ 용역표준계약서를 바탕으로 상호협의를 따른 계약서를 작성한다.</li> <li>○ 지식재산권을 포함한 상호간의 법률적 의무와 책임에 대해 합의하고 공유한다.</li> <li>○ 정확한 최종 결과물 개발을 위해 상호간의 지향점을 공유하고 제반 지원 사항을 계약서에 기재한다.</li> </ul>

□ 직무수행 요건

구 분	상 세 내 용
학습경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4년제 대학 졸업 이상 (전공: 디자인 관련 학과)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기술사 과정 (분야: 시각디자인)</li> </ul>
자격증	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인기사</li> </ul>
지식·기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제안요청서 해석 지식</li> <li>• 디자인 요구사항 해석 지식</li> <li>• 클라이언트의 회사 소개 브로슈어 · 상품 카탈로그 · 홈페이지 해석 지식</li> <li>• 디자인 기획 · 개발 · 제작 지식</li> <li>• 기획 마케팅</li> <li>• 일정 관리 방법</li> <li>• 분석 리포트 문서화 능력</li> <li>• 계약서 작성법</li> <li>• 계약체결 절차</li> <li>• 회의 진행 기술</li> <li>• 디자인 의뢰 목적 파악을 위한 클라이언트 인터뷰 기술</li> <li>• 제안 내용의 시각화 표현 기술</li> <li>• 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>• 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>• 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술</li> </ul>
사전직무경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인 리서치 조사</li> <li>• 시각디자인 리서치 분석</li> <li>• 시각디자인 전략 수립</li> <li>• 시각디자인 전략 수립 운용</li> </ul>
직무숙련기간	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 약 6년 이상</li> </ul>

□ 직무 기본 정보

직 무	시각디자인	능력단위분류번호	0802010111_16v2
		능 력 단 위	시각디자인 프로젝트 기획 수립
직무 목적	시각디자인 프로젝트 기획 수립이란 프로젝트 기획 구상에서 파악된 전체 디자인 프로세스를 목적, 내용, 일정 등의 구체적 프로세스로 구상하기 위함.		
개발 날짜	2016.06.30	개 발 기 관	한국디자인진흥원

□ 직무 책임 및 역할

주 요 업 무	책 임 및 역 할
프로젝트 파악하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 의뢰된 프로젝트에 대한 리뷰를 바탕으로 프로젝트 수립과정을 이해한다.</li> <li>○ 제안요청서에 따라 수립된 프로젝트의 취지, 목적, 성격, 내용, 요구사항을 파악한다.</li> <li>○ 클라이언트에 대한 수립된 프로젝트 조사를 통하여 다양하게 정보를 파악한다.</li> <li>○ 프로젝트의 난이도를 파악하여 참여인력과 수립된 수준을 정한다.</li> </ul>
프로젝트 제안하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제안요청서의 명확한 이해를 바탕으로 제안서에 반영되어야할 수립 항목과 내용을 도출한다.</li> <li>○ 제안서 작성을 위한 기초조사 자료수집과 클라이언트 요구사항 수렴을 통해 수립될 수 있는 제안내용과 목표를 명확히 한다.</li> <li>○ 프로젝트의 난이도와 일정에 따른 적용 프로세스를 파악하고 각 단계별 진행계획을 수립한다.</li> <li>○ 견적서 작성법을 이해하여 항목별 수립된 프로젝트 소요 비용을 체계적으로 산출하고 정리한다.</li> <li>○ 문서작성·프레젠테이션 소프트웨어를 활용하여 설득력 있는 프로젝트 수립 기획안을 제시한다.</li> <li>○ 프로젝트에 대한 제안자의 차별화와 장점 발표를 통하여 설득력 있는 수립된 프레젠테이션을 한다.</li> </ul>
프로젝트 계약하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로젝트의 내용에 따라 클라이언트·수행자의 권리와 의무를 규정지어 수립한다.</li> <li>○ 용역표준계약서를 바탕으로 상호협의를 따른 계약서를 작성하고 수립 및 체결에 이른다.</li> <li>○ 지식재산권을 포함한 상호간의 법률적 의무와 책임에 대해 합의하고 수립된 내용을 공유한다.</li> <li>○ 정확한 최종 결과물 개발을 위해 상호간의 지향점을 공유하고 제반 지</li> </ul>

주요 업무	책임 및 역할
	원 사항을 수립하여 계약서에 기재한다.

□ 직무수행 요건

구 분	상 세 내 용
학습경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 대학원 석사학위 졸업 이상 (전공: 디자인 관련 학과)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 기술사 과정</li> <li>· 기사 과정</li> </ul> (분야: 시각디자인)
자격증	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시각디자인기사</li> </ul>
지식·기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 제안요청서 해석 지식</li> <li>· 디자인 요구사항 해석 지식</li> <li>· 클라이언트의 회사 소개 브로슈어·상품 카탈로그·홈페이지 해석 지식</li> <li>· 프로젝트 요구조건 분석 방법· 제안서 작성법</li> <li>· 견적서 작성법</li> <li>· 프로젝트 참여 인력 배분 방법</li> <li>· 디자인 비용 책정 방법</li> <li>· 인력·참여율에 따른 인건비 책정 방법</li> <li>· 디자인 프로세스 산정 방법</li> <li>· 디자인 기획·개발·제작 지식</li> <li>· 기획 마케팅</li> <li>· 일정 관리 방법</li> <li>· 제안서 작성법</li> <li>· 계약서 작성법</li> <li>· 계약체결 절차</li> <li>· 계약 내용에 대한 법리적 기본 지식</li> <li>· 지식재산권 출원·소유권·분쟁발생시 법적 대응방법에 대한 지식</li> <li>· 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>· 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술</li> <li>· 설득력 있는 커뮤니케이션 기술</li> <li>· 제안 내용의 시각화 표현 기술</li> <li>· 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>· 분석 리포트 문서화 능력</li> <li>· 회의 진행 기술</li> <li>· 디자인 의뢰 목적 파악을 위한 클라이언트 인터뷰 기술</li> </ul>
사전직무경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시각디자인 리서치 조사</li> <li>· 시각디자인 리서치 분석</li> <li>· 시각디자인 전략 수립</li> <li>· 시각디자인 전략 수립 운용</li> </ul>
직무숙련기간	약 12년 이상

□ 직무 기본 정보

직 무	시각디자인	능력단위분류번호	0802010112_16v2
		능 력 단 위	시각디자인 리서치 조사
직무 목적	시각디자인 리서치 조사란 프로젝트를 성공적으로 수행하기 위하여 관련 분야에 관한 다양한 자료를 수집, 분류, 분석하여 효과적 디자인 개발을 위한 기초를 마련하고자 조사하기 위함.		
개발 날짜	2016.06.30	개 발 기 관	한국디자인진흥원

□ 직무 책임 및 역할

주 요 업 무	책 임 및 역 할
시장 환경 조사하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로젝트 파악 자료를 바탕으로 개발 디자인과 관련된 시장 현황, 향후 시장 전망, 시장 예상 수요를 이해·예측한다.</li> <li>○ 프로젝트 관련 디자인 이론을 이해하고 폭넓은 시각에서 개발 방향을 조망하고 시장 환경 정보를 수집·활용한다.</li> <li>○ 거시·미시 환경에 대한 수집 자료를 바탕으로 구체적인 요구사항을 파악한다.</li> <li>○ 프로젝트의 정보를 바탕으로 관련시장에 분포되어 있는 경쟁사·경쟁 디자인의 포지셔닝(positioning)을 파악한다.</li> <li>○ 직간접 경쟁사 디자인의 특징·장단점 분석을 통해 개발 디자인 콘셉트 수립을 위한 전략을 준비한다.</li> </ul>
디자인트렌드 조사하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 관련 디자인 환경의 파악을 통해 트렌드를 개괄적으로 예측한다.</li> <li>○ 국내외 디자인 트렌트를 파악하여 디자인 자원으로 활용한다.</li> <li>○ 국내외 디자인 트렌드·유사 분야 디자인 분석을 고려하여 개발 디자인의 아이디어를 도출한다.</li> <li>○ 관련 디자인 분야의 전반적 트렌드뿐 아니라 조형적 트렌드를 조사하여 결과물의 디자인 포지셔닝을 설정한다.</li> </ul>
사용자 조사하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개발 디자인에 대한 사용자 요구조건을 사전 예측하여 이를 충족시킬 수 있는 요건·사례를 수집한다.</li> <li>○ 사용자 경험과 행동에 영향을 미치는 요소들을 파악하고 이를 디자인 전략으로 적용한다.</li> <li>○ 주 사용자와 부 사용자를 설정하고 이들의 라이프스타일, 인구학적 경향, 소비심리학적 측면의 특성을 예측한다.</li> <li>○ 사용자의 구분을 통해 프로젝트의 개발 수준을 예측한다.</li> </ul>



□ 직무수행 요건

구 분	상 세 내 용
학습경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 2년제 대학 졸업 이상 (전공: 디자인 관련 학과)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 기사 과정, 산업기사 과정 (분야: 시각디자인)</li> </ul>
자격증	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시각디자인기사</li> <li>· 시각디자인산업기사</li> </ul>
지식·기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 다양한 최신정보 수집 방법</li> <li>· 관련 시장 동향 파악 방법</li> <li>· 자료의 조사 방법</li> <li>· 소비심리학</li> <li>· 관련 디자인 분야의 글로벌 트렌드 조사 방법</li> <li>· 최근에 부각되는 이머징 이슈(emerging issue)</li> <li>· 트렌드 조사 방법론</li> <li>· 트렌드 예측 방법론</li> <li>· 사용자 세분화 방법</li> <li>· 사용자 행동패턴 조사기법</li> <li>· 사용자의 인지를 파악할 수 있는 인지심리학</li> <li>· 사용자의 소비행태를 파악할 수 있는 소비심리학</li> <li>· 설문·인터뷰 방법</li> <li>· 설문·인터뷰 조사 방법</li> <li>· 다양한 매체 정보 검색 기술</li> <li>· 정보 분류 기술</li> <li>· 조사 정보의 시각화 표현 기술</li> <li>· 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>· 인터넷 활용 기술</li> <li>· 다양한 매체 정보 검색 기술</li> <li>· 분석된 정보의 시각화 표현 기술</li> <li>· 설문·인터뷰 설계 기술</li> </ul>
사전직무경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시각디자인 전략 수립</li> <li>· 시각디자인 전략 수립 운용</li> </ul>
직무숙련기간	약 3년

□ 직무 기본 정보

직 무	시각디자인	능력단위분류번호	0802010113_16v3
		능 력 단 위	시각디자인 리서치 분석
직무 목적	시각디자인 리서치 분석이란 프로젝트를 성공적으로 수행하기 위하여 관련 분야에 관한 다양한 자료를 수집, 분류, 분석하여 효과적 디자인 개발을 위한 리서치를 통해 얻어진 결과를 심도있게 분석하기 위함.		
개발 날짜	2016.06.30	개 발 기 관	한국디자인진흥원

□ 직무 책임 및 역할

주요 업무	책임 및 역할
시장 환경 분석하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로젝트 파악 자료를 바탕으로 개발 디자인과 관련된 시장 현황, 향후 시장 전망, 시장 예상 수요를 분석하여 이해·예측한다.</li> <li>○ 프로젝트 관련 디자인 이론을 이해하고 폭넓은 시각에서 개발 방향을 분석하여 조망하고 시장 환경 정보를 수집·활용한다.</li> <li>○ 거시·미시 환경에 대한 분석된 수집 자료를 바탕으로 구체적인 요구사항을 파악한다.</li> <li>○ 프로젝트의 정보를 바탕으로 관련시장에 분포되어 있는 경쟁사·경쟁 디자인의 포지셔닝을 파악하고 분석한다.</li> <li>○ 직간접 경쟁사 디자인의 특징·장단점 분석을 통해 개발 디자인 콘셉트 수립을 위한 분석전략을 준비한다.</li> </ul>
디자인트렌드 분석하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 관련 디자인 환경의 파악을 통해 트렌드를 개괄적으로 예측하고 분석한다.</li> <li>○ 국내.외 분석된 디자인 트렌트를 파악하여 디자인 자원으로 활용한다.</li> <li>○ 국내.외 디자인 트렌드·유사 분야 디자인을 고려하여 개발 디자인의 분석된 아이디어를 도출한다.</li> <li>○ 관련 디자인 분야의 전반적 트렌드뿐 아니라 조형적 트렌드를 조사하여 결과물의 분석된 디자인 포지셔닝을 설정한다.</li> </ul>
사용자 분석하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개발 디자인에 대한 사용자 요구조건을 사전 예측하여 이를 충족시킬 수 있는 분석된 요건·사례를 수집한다.</li> <li>○ 사용자 경험과 행동에 영향을 미치는 요소들을 파악하고 이를 디자인 전략으로 분석하여 적용한다.</li> <li>○ 주 사용자와 부 사용자를 설정하고 이들의 라이프스타일, 인구학적 경향, 소비심리학적 측면의 특성을 분석하여 심화한다.</li> <li>○ 사용자의 구분을 통해 프로젝트의 개발 수준을 예측하여 분석한다.</li> </ul>

□ 직무수행 요건

구 분	상 세 내 용	
학습경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2년제 대학 졸업 이상</li> </ul>	(전공: 디자인 관련 학과)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기사 과정, 산업기사 과정</li> </ul>	(분야: 시각디자인)
자격증	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인기사</li> <li>• 시각디자인산업기사</li> </ul>	
지식·기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양한 최신정보 수집 방법</li> <li>• 관련시장 동향 파악 방법</li> <li>• 자료의 분석 방법</li> <li>• 소비심리학</li> <li>• 관련 디자인 분야의 글로벌 트렌드 분석 방법</li> <li>• 최근에 부각되는 이머징 이슈(emerging issue)</li> <li>• 트렌드 조사 방법론</li> <li>• 트렌드 예측 방법론</li> <li>• 사용자 세분화 방법</li> <li>• 사용자 행동패턴 조사 분석 기법</li> <li>• 사용자의 인지를 파악할 수 있는 인지심리학</li> <li>• 사용자의 소비행태를 파악할 수 있는 소비심리학</li> <li>• 설문·인터뷰 방법</li> <li>• 설문·인터뷰 결과 분석 방법</li> <li>• 다양한 매체 정보 검색 기술</li> <li>• 정보 검색 기술</li> <li>• 분석 정보의 시각화 표현 기술</li> <li>• 문서 작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>• 인터넷 활용 기술</li> <li>• 설문·인터뷰 결과 분석 기술</li> </ul>	
사전직무경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인 전략 수립</li> <li>• 시각디자인 전략 수립 운용</li> </ul>	
직무숙련기간	약 3년 이상	

□ 직무 기본 정보

직 무	시각디자인	능력단위분류번호	0802010114_16v3
		능 력 단 위	시각디자인 전략수립
직무 목적	시각디자인 전략 수립이란 리서치를 통하여 수집·분석된 자료를 바탕으로 의뢰된 디자인에 적합한 콘셉트를 추출하고 디자인 콘셉트 및 크리에이티브 전략을 수립하기 위함.		
개발 날짜	2016.06.30	개 발 기 관	한국디자인진흥원

□ 직무 책임 및 역할

주 요 업 무	책 임 및 역 할
포지셔닝 전략 분석하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개발 디자인에 대한 시장조사·트렌드·사용자 분석을 바탕으로 시장에서의 위치를 예측하고 그 방향을 설정한다.</li> <li>○ 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 개발 디자인의 방향·차별화 포인트에 대해 합목적성 있는 근거를 도출한다.</li> <li>○ 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 디자인의 수준과 관련 시장에서의 위치를 설정 한다.</li> <li>○ 사용자 선호도와 구매패턴을 바탕으로 개발 디자인의 포지셔닝 전략을 분석한다.</li> </ul>
디자인 콘셉트 설정하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로젝트 조사 분석을 기반으로 개발 디자인의 목적과 목표를 설정 한다.</li> <li>○ 디자인 개발방향을 설정하여 그에 따른 키워드를 도출한다.</li> <li>○ 키워드·콘셉트 도출로 프로젝트 결과물의 시각적 아이덴티티를 기획 한다.</li> </ul>
크리에이티브 전략 수립하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 설정된 디자인 콘셉트에 따라 커뮤니케이션의 최적화 방안을 도출한다.</li> <li>○ 설정된 디자인 콘셉트에 따라 개발 디자인의 다양한 시각적 표현 방향 을 도출한다.</li> <li>○ 사용자 요구조건을 충족시키기 위한 크리에이티브(creative) 전략을 수 립한다.</li> </ul>

□ 직무수행 요건

구 분	상 세 내 용
학습경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 4년제 대학 졸업 이상</li> </ul> <div style="text-align: right;">(전공: 디자인 관련 학과)</div>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 기사 과정, 기술사 과정</li> </ul> <div style="text-align: right;">(분야: 시각디자인)</div>
자격증	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시각디자인기사</li> <li>· 시각디자인산업기사</li> </ul>
지식·기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 마케팅 전략 방법</li> <li>· 포지셔닝 전략 방법</li> <li>· 조사 자료 분석 방법</li> <li>· 시장·사용자 세분화 전략 및 분석 방법</li> <li>· 해당분야의 성공 전략 사례 분석 방법</li> <li>· 기회요인의 장단점 분석 방법</li> <li>· 디자인 콘셉트의 시각화 예측을 위한 경험과 역량</li> <li>· 디자인의 조형적 판단 지식</li> <li>· 콘셉트의 시각화를 위한 표현전략 방법</li> <li>· 디자인 콘셉트 시각화 방법</li> <li>· 시각적 구성요소 표현 방법</li> <li>· 인터넷 활용 기술</li> <li>· 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>· 분석된 정보의 시각화 표현 기술</li> <li>· 시각적 포지셔닝을 위한 다이어그램 표현 기술</li> <li>· 각종 마케팅 보고서의 관련 데이터 추출 기술</li> <li>· 분석된 결과의 논리적 문장력</li> <li>· 분석된 결과의 시각화 표현력</li> <li>· 설정된 콘셉트의 논리적 문장력</li> <li>· 설정된 콘셉트의 시각화 표현력</li> <li>· 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>· 관련 이미지 검색 기술</li> </ul>
사전직무경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시각디자인 리서치 조사</li> <li>· 시각디자인 리서치 분석</li> <li>· 시각디자인 프로젝트 기획 구상</li> <li>· 시각디자인 프로젝트 기획 수립</li> </ul>
직무숙련기간	약 9년 이상

□ 직무 기본 정보

직 무	시각디자인	능력단위분류번호	0802010115_16v3
		능 력 단 위	시각디자인 전략 수립 운용
직무 목적	시각디자인 전략 수립 운용이란 리서치를 통하여 수집·분석된 자료를 바탕으로 추출된 디자인 콘셉트 및 크리에이티브 전략을 수립하고, 수립된 전략을 프로젝트의 목표에 맞게 운용하기 위함.		
개발 날짜	2016.06.30	개 발 기 관	한국디자인진흥원

□ 직무 책임 및 역할

주요 업무	책임 및 역할
포지셔닝 전략 도출하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개발 디자인에 대한 시장조사·트렌드·사용자 분석을 바탕으로 시장에서의 위치를 예측하여 그 방향을 운용하고 설정한다.</li> <li>○ 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 운용하여 개발 디자인의 방향·차별화 포인트에 대해 합목적성 있는 근거를 도출한다.</li> <li>○ 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 운용하여 디자인의 수준과 관련 시장에서의 위치를 설정 한다.</li> <li>○ 사용자 선호도와 구매패턴을 바탕으로 개발 디자인의 포지셔닝 전략을 도출한다.</li> </ul>
디자인 콘셉트 제안하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로젝트 조사 분석을 기반으로 개발 디자인의 목적과 목표를 운용하여 설정 한다.</li> <li>○ 디자인 개발방향을 설정하여 그에 따른 키워드를 도출한다.</li> <li>○ 키워드·콘셉트 도출로 프로젝트 결과물의 시각적 아이덴티티를 기획하고 전략을 수립하여 운용한다.</li> </ul>
크리에이티브 전략 운용하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 설정된 디자인 콘셉트에 따라 커뮤니케이션의 최적화 방안을 도출하여 운용한다.</li> <li>○ 설정된 디자인 콘셉트에 따라 개발 디자인의 다양한 시각적 표현 방향을 도출하여 운용한다.</li> <li>○ 사용자 요구조건을 충족시키기 위한 크리에이티브(creative)전략을 수립하고 운용한다.</li> </ul>

□ 직무수행 요건

구 분	상 세 내 용
학습경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대학원 석사학위 졸업 이상 (전공: 디자인 관련 학과)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기술사 과정</li> <li>• 기사 과정</li> </ul> (분야: 시각디자인)
자격증	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인기사</li> <li>• 시각디자인산업기사</li> </ul>
지식·기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 마케팅 전략 방법</li> <li>• 포지셔닝 전략 방법</li> <li>• 조사 자료 분석 방법</li> <li>• 시장·사용자 세분화 전략 및 분석 방법</li> <li>• 해당분야의 성공 전략 사례 분석 방법</li> <li>• 기회요인의 장단점 분석 방법</li> <li>• 디자인 콘셉트의 시각화 예측을 위한 경험과 역량</li> <li>• 디자인의 조형적 판단 지식</li> <li>• 콘셉트의 시각화를 위한 표현전략 방법</li> <li>• 디자인 콘셉트 시각화 방법</li> <li>• 시각적 구성요소 표현 방법</li> <li>• 인터넷 활용 기술</li> <li>• 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>• 분석된 정보의 시각화 표현 기술</li> <li>• 시각적 포지셔닝을 위한 다이어그램 표현 기술</li> <li>• 각종 마케팅 보고서의 관련 데이터 추출 기술</li> <li>• 분석된 결과의 논리적 문장력</li> <li>• 분석된 결과의 시각화 표현력</li> <li>• 설정된 콘셉트의 논리적 문장력</li> <li>• 설정된 콘셉트의 시각화 표현력</li> <li>• 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>• 관련 이미지 검색 기술</li> </ul>
사전직무경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인 리서치 조사</li> <li>• 시각디자인 리서치 분석</li> <li>• 시각디자인 프로젝트 기획 구상</li> <li>• 시각디자인 프로젝트 기획 수립</li> </ul>
직무숙련기간	약 9년 이상

□ 직무 기본 정보

직 무	시각디자인	능력단위분류번호	0802010116_16v3
		능 력 단 위	비주얼 아이데이션 구상
직무 목적	비주얼 아이데이션 구상이란 프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 다양한 생각들을 확산하고 표현하기 위함.		
개발 날짜	2016.06.30	개 발 기 관	한국디자인진흥원

□ 직무 책임 및 역할

주요 업무	책임 및 역할
아이디어 구상하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 발상기법을 이해하여 새로운 아이디어를 도출한다.</li> <li>○ 문헌조사·인터넷·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 아이디어를 도출한다.</li> <li>○ 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계한다.</li> </ul>
아이디어 스케치 구상하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 도출한다.</li> <li>○ 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화한다.</li> <li>○ 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어 스케치를 한다.</li> <li>○ 재료 사용·제작에 대한 다양한 점검으로 아이디어 스케치에 접근한다.</li> </ul>
비주얼 방향 구상하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전가능한 안을 선정한다.</li> <li>○ 디자인 개발 전개를 위해 도출된 아이디어 스케치를 프레젠테이션 한다.</li> <li>○ 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법을 결정한다.</li> <li>○ 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 비주얼 전개 방향을 제시한다.</li> </ul>

□ 직무수행 요건

구 분	상 세 내 용
-----	---------



학습경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2년제 대학 졸업 이상</li> </ul>	(전공: 디자인 관련 학과)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기사 과정, 산업기사 과정</li> </ul>	(분야: 시각디자인)
자격증	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인기사</li> <li>• 시각디자인산업기사</li> </ul>	
지식·기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아이디어 발상 방법</li> <li>• 아이디어 자료수집 방법</li> <li>• 디자인 요소 표현기법</li> <li>• 아이디어 스케치의 개념 · 목적 · 방법</li> <li>• 콘셉트에 따른 이미지 활용 스케치 방법</li> <li>• 자료 분석에 따른 키워드 중심의 스케치 방법</li> <li>• 콘셉트에 따른 스케치 분류 방법</li> <li>• 썸네일(thumbnail) 기법</li> <li>• 논리적인 디자인 전개기법</li> <li>• 색채 이론</li> <li>• 키 비주얼(key visual) 도출 능력</li> <li>• 마인드맵(mind map) 능력</li> <li>• 다이어그램(diagram) 활용 능력</li> <li>• 브레인스토밍(brain storming) 능력</li> <li>• 키 비주얼(key visual) 활용 기술</li> <li>• 드로잉(drawing) 기술</li> <li>• 다양한 이야기 구조화 기술</li> <li>• 각종 스케치 도구 사용 기술</li> <li>• 콘셉트에 따른 썸네일(thumbnail) 기술</li> <li>• 콘셉트에 따른 아이디어 분류 기술</li> <li>• 콘셉트에 따른 이미지 분류 기술</li> </ul>	
사전직무경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인 리서치 조사</li> <li>• 시각디자인 리서치 분석</li> <li>• 시각디자인 전략 수립</li> <li>• 시각디자인 전략 수립 응용</li> </ul>	
직무숙련기간	약 3년	

□ 직무 기본 정보

직 무	시각디자인	능력단위분류번호	0802010117_16v3
		능 력 단 위	비주얼 아이데이션 전개
직무 목적	비주얼 아이데이션 전개란 프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 효과적인 생각들을 시각적으로 표현하고 전개하기 위함.		
개발 날짜	2016.06.30	개 발 기 관	한국디자인진흥원

□ 직무 책임 및 역할

주요 업무	책임 및 역할
아이디어 전개하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 발상기법을 이해하여 새로운 아이디어를 전개한다.</li> <li>○ 문헌조사·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 아이디어를 전개한다.</li> <li>○ 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계하여 전개한다.</li> </ul>
아이디어 스케치 전개하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 전개한다.</li> <li>○ 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화한다.</li> <li>○ 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어 스케치를 한다.</li> </ul>
비주얼 방향 전개하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전가능한 응용안을 선정한다.</li> <li>○ 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법 부분을 전개하여 결정한다.</li> <li>○ 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 응용 비주얼 전개 방향을 제시한다.</li> </ul>

□ 직무수행 요건

구 분	상 세 내 용
학습경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2년제 대학 졸업 이상</li> </ul> <div style="text-align: right;">(전공: 디자인 관련 학과)</div>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기사 과정, 산업기사 과정</li> </ul> <div style="text-align: right;">(분야: 시각디자인)</div>
자격증	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인기사</li> <li>• 시각디자인산업기사</li> </ul>
지식·기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아이디어 발상 방법</li> <li>• 아이디어 자료수집 방법</li> <li>• 디자인 요소 표현기법</li> <li>• 아이디어 스케치의 개념·목적·방법</li> <li>• 콘셉트에 따른 이미지 활용 스케치 방법</li> <li>• 자료 분석에 따른 키워드 중심의 스케치 방법</li> <li>• 콘셉트에 따른 스케치 분류 방법</li> <li>• 썸네일(thumbnail) 기법</li> <li>• 논리적인 디자인 전개기법</li> <li>• 색채 이론</li> <li>• 키 비주얼(key visual) 도출 능력</li> <li>• 마인드맵(mind map) 능력</li> <li>• 다이어그램(diagram) 활용 능력</li> <li>• 브레인스토밍(brain storming) 능력</li> <li>• 키 비주얼(key visual) 전개 능력</li> <li>• 드로잉(drawing) 기술</li> <li>• 다양한 이야기 구조화 기술</li> <li>• 각종 스케치 도구 사용 기술</li> <li>• 콘셉트에 따른 썸네일(thumbnail) 기술</li> <li>• 콘셉트에 따른 아이디어 분류 기술</li> <li>• 콘셉트에 따른 이미지 분류 기술</li> </ul>
사전직무경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인 리서치 조사</li> <li>• 시각디자인 리서치 분석</li> <li>• 시각디자인 전략 수립</li> <li>• 시각디자인 전략 수립 응용</li> </ul>
직무숙련기간	약 3년 이상

□ 직무 기본 정보

직 무	시각디자인	능력단위분류번호	0802010118_16v3
		능 력 단 위	비주얼 아이디어션 적용
직무 목적	비주얼 아이디어션 적용이란 프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 효과적인 생각들을 시각적으로 표현하고 적용하기 위함.		
개발 날짜	2016.06.30	개 발 기 관	한국디자인진흥원

□ 직무 책임 및 역할

주요 업무	책임 및 역할
아이디어 적용하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 발상기법을 이해하고 새로운 아이디어를 도출하여 적용한다.</li> <li>○ 문헌조사·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 심화된 아이디어를 도출한다.</li> <li>○ 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계하여 적용한다.</li> </ul>
아이디어 스케치 적용하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 도출하여 적용한다.</li> <li>○ 심화된 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화하여 적용한다.</li> <li>○ 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어 스케치를 적용한다.</li> <li>○ 재료 사용·제작에 대한 다양한 점검으로 아이디어 스케치에 적용한다.</li> </ul>
비주얼 방향 적용하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전 가능한 안을 선정하여 적용한다.</li> <li>○ 디자인 개발 전개를 위해 도출된 아이디어 스케치를 적용하여 프레젠테이션 한다.</li> <li>○ 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법 부분을 결정하여 적용한다.</li> <li>○ 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 비주얼 전개 방향을 적용하여 제시한다.</li> </ul>

□ 직무수행 요건

구 분	상 세 내 용	
학습경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2년제 대학 졸업 이상</li> </ul>	(전공: 디자인 관련 학과)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기사 과정, 산업기사 과정</li> </ul>	(분야: 시각디자인)
자격증	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인기사</li> <li>• 시각디자인산업기사</li> </ul>	
지식·기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아이디어 발상 방법</li> <li>• 아이디어 자료수집 방법</li> <li>• 디자인 요소 표현기법</li> <li>• 아이디어 스케치의 개념 · 목적 · 방법</li> <li>• 콘셉트에 따른 이미지 활용 스케치 방법</li> <li>• 자료 분석에 따른 키워드 중심의 스케치 방법</li> <li>• 콘셉트에 따른 스케치 분류 방법</li> <li>• 썸네일(thumbnail) 기법</li> <li>• 논리적인 디자인 전개기법</li> <li>• 색채 이론</li> <li>• 키 비주얼(key visual) 도출 능력</li> <li>• 마인드맵(mind map) 능력</li> <li>• 다이어그램(diagram) 활용 능력</li> <li>• 브레인스토밍(brain storming) 능력</li> <li>• 키 비주얼(key visual) 전개 능력</li> <li>• 드로잉(drawing) 기술</li> <li>• 다양한 이야기 구조화 기술</li> <li>• 각종 스케치 도구 사용 기술</li> <li>• 콘셉트에 따른 썸네일(thumbnail) 기술</li> <li>• 콘셉트에 따른 아이디어 분류 기술</li> <li>• 콘셉트에 따른 이미지 분류 기술</li> </ul>	
사전직무경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인 리서치 조사</li> <li>• 시각디자인 리서치 분석</li> <li>• 시각디자인 전략 수립</li> <li>• 시각디자인 전략 수립 응용</li> </ul>	
직무숙련기간	약 6년 이상	

□ 직무 기본 정보

직 무	시각디자인	능력단위분류번호	0802010119_16v2
		능 력 단 위	시안 디자인 개발 기초
직무 목적	시안 디자인 개발 기초란 각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안을 제안하고 제작하기 위함.		
개발 날짜	2016.06.30	개 발 기 관	한국디자인진흥원

□ 직무 책임 및 역할

주 요 업 무	책 임 및 역 할
디자인 요소 수집하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분한다.</li> <li>○ 설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 적용 및 적합 여부를 판단한다.</li> <li>○ 여러 가지 시안 개발을 위하여 수집한 자료에 따른 시안 작업 방법을 계획한다.</li> <li>○ 수집한 자료에 디자인 요소를 적용하여 개발 시안을 예상한다.</li> </ul>
아트웍하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통해 아이디어를 전개한다.</li> <li>○ 디자인 소프트웨어를 활용하여 이미지 구현을 한다.</li> <li>○ 디자인 콘셉트와 비주얼을 기반으로 타이포그래피를 사용한다.</li> <li>○ 인쇄 제작을 고려하여 CMYK 4원색과 별색을 구분하여 사용한다.</li> <li>○ 색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 배색 및 보정한다.</li> <li>○ 매체와 재료의 특성에 따라 적합한 색상을 구현한다.</li> <li>○ 입체물 제작 시 평면디자인 전개에서 결과물을 예상하여 제작한다.</li> </ul>
베리레이션하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 기본 시안과 변형 시안의 범위를 계획한다.</li> <li>○ 매체별 특성을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 시안을 표현한다.</li> <li>○ 설정된 콘셉트를 유지하면서 다양한 베리이션을 구현한다.</li> </ul>

□ 직무수행 요건

구 분	상 세 내 용	
학습경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2년제 대학 졸업 이상</li> </ul>	(전공: 디자인 관련 학과)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기사 과정, 산업기사 과정</li> </ul>	(분야: 시각디자인)
자격증	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인기사</li> <li>• 시각디자인산업기사</li> <li>• 컴퓨터그래픽스 운용기능사</li> </ul>	
지식·기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자료수집 출처정보</li> <li>• 시각디자인 기초 이론</li> <li>• 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>• 자료 분석 방법</li> <li>• 시각디자인 전개 방법론</li> <li>• 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>• 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>• 공간조형</li> <li>• 평면조형</li> <li>• 색채 계획 방법</li> <li>• 그리드 시스템</li> <li>• 레이아웃의 구성 요소</li> <li>• 타이포그래피 이론</li> <li>• 자료 수집·분류 기술</li> <li>• 자료 보안·유지·관리 기술</li> <li>• 썸네일 스케치(thumbnail sketch)기술</li> <li>• 가독성 조절 기술</li> <li>• 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>• 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>• 스캐너·프린터·카메라 운용 기술</li> <li>• 이미지 구현 기술</li> <li>• 인터넷 활용 기술</li> </ul>	
사전직무경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인 리서치 조사</li> <li>• 시각디자인 리서치 분석</li> <li>• 시각디자인 프로젝트 기획 구상</li> <li>• 시각디자인 프로젝트 기획 수립</li> </ul>	
직무숙련기간	약 3년	

□ 직무 기본 정보

직 무	시각디자인	능력단위분류번호	0802010120_16v2
		능 력 단 위	시안 디자인 개발 응용
직무 목적	시안 디자인 개발 응용이란 각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안을 응용하여 제작하기 위함.		
개발 날짜	2016.06.30	개 발 기 관	한국디자인진흥원

□ 직무 책임 및 역할

주 요 업 무	책 임 및 역 할
디자인 요소 응용하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 응용시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분한다.</li> <li>○ 설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 응용과 적합 여부를 판단한다.</li> <li>○ 여러 가지 응용시안 개발을 위하여 수집한 자료별 시안 작업 방법을 계획한다.</li> <li>○ 수집한 자료를 디자인 요소로 적용하여 응용 시안을 예상한다.</li> </ul>
아트웍 응용화하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 준비된 자료를 바탕으로 디자인 콘셉트에 맞게 응용된 시안을 전개한다.</li> <li>○ 응용된 시안을 바탕으로 디자인 전개의 순서와 방법을 정한다.</li> <li>○ 디자인 소프트웨어를 활용하여 응용된 시안 이미지 구현을 한다.</li> <li>○ 응용된 시안을 기반으로 타이포그래피를 사용한다.</li> <li>○ 색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 응용하여 보정한다.</li> <li>○ 매체와 재료의 특성에 따른 응용된 색상을 구현한다.</li> <li>○ 입체물 제작 시 평면디자인 전개에서 응용된 결과물을 예상하여 제작한다.</li> </ul>
베리레이션 좁히기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 기본 시안과 변형 시안을 응용하여 디자인한다.</li> <li>○ 매체별 특징을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 응용 시안을 표현한다.</li> <li>○ 설정된 콘셉트를 벗어나지 않고 유지하면서 다양한 베리레이션을 구현한다.</li> </ul>

□ 직무수행 요건



구 분	상 세 내 용	
학습경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2년제 대학 졸업 이상</li> </ul>	(전공: 디자인 관련 학과)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기사 과정, 산업기사 과정</li> </ul>	(분야: 시각디자인)
자격증	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인기사</li> <li>• 시각디자인산업기사</li> <li>• 컴퓨터그래픽스 운용기능사</li> </ul>	
지식·기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인 기초 이론</li> <li>• 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>• 자료 분석 방법</li> <li>• 시각디자인 전개 방법론</li> <li>• 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>• 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>• 공간조형</li> <li>• 평면조형</li> <li>• 색채 계획 방법</li> <li>• 그리드 시스템</li> <li>• 레이아웃의 구성 요소</li> <li>• 타이포그래피 이론</li> <li>• 작업 파일의 종류·특성</li> <li>• 자료 수집·분류 기술</li> <li>• 자료 보안·유지·관리 기술</li> <li>• 가독성 조절 기술</li> <li>• 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>• 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>• 스캐너·프린터·카메라 운용 기술</li> <li>• 이미지 구현 기술</li> <li>• 인터넷 활용 기술</li> </ul>	
사전직무경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인 리서치 조사</li> <li>• 시각디자인 리서치 분석</li> <li>• 시각디자인 프로젝트 기획 구상</li> <li>• 시각디자인 프로젝트 기획 수립</li> </ul>	
직무숙련기간	약 3년	

□ 직무 기본 정보

직 무	시각디자인	능력단위분류번호	0802010121_16v2
		능 력 단 위	시안 디자인 개발 심화
직무 목적	시안 디자인 개발 심화란 각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안의 완성도를 높이기 위함.		
개발 날짜	2016.06.30	개 발 기 관	한국디자인진흥원

□ 직무 책임 및 역할

주요 업무	책임 및 역할
디자인 요소 확장하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 심화된 시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분한다.</li> <li>○ 설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 심화된 시안 적합 여부를 판단한다.</li> <li>○ 여러 가지 심화된 시안 개발을 위하여 수집한 자료별 작업 방법을 계획한다.</li> <li>○ 수집한 자료를 디자인 요소로 적용하여 심화된 개발 시안을 예상한다.</li> </ul>
아트웍 고도화하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 준비된 자료를 바탕으로 디자인 콘셉트에 맞게 보다 심화된 시안을 제작한다.</li> <li>○ 설정된 콘셉트와 준비 자료를 바탕으로 심화된 디자인 전개와 방법을 정한다.</li> <li>○ 디자인 소프트웨어를 활용하여 심화된 이미지 구현을 한다.</li> <li>○ 디자인 콘셉트와 비주얼을 기반으로 심화된 타이포그래피를 사용한다.</li> <li>○ 색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 구체적으로 배색, 보정한다.</li> <li>○ 매체와 재료의 특성에 따른 색상을 구체적으로 구현한다.</li> <li>○ 평면 및 입체물 제작 시 심화된 결과물을 예상하여 제작 한다.</li> <li>○ 출력상태의 적정성을 판단하여, 문제점 발견 시 이를 보완하고 대처한다.</li> </ul>
베리레이션 완료하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 심화된 기본 시안 및 변형 시안의 범위를 정한다.</li> <li>○ 매체별 특징을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 심화된 시안을 표현한다.</li> <li>○ 설정된 콘셉트를 유지하면서 심화된 베리레이션을 구현한다.</li> </ul>

□ 직무수행 요건

구 분	상 세 내 용	
학습경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2년제 대학 졸업 이상</li> </ul>	(전공: 디자인 관련 학과)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기사 과정, 산업기사 과정, 기능사 과정</li> </ul>	(분야: 시각디자인)
자격증	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인기사</li> <li>• 시각디자인산업기사</li> <li>• 컴퓨터그래픽스 운용기능사</li> </ul>	
지식·기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인 기초 이론</li> <li>• 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>• 자료 분석 방법</li> <li>• 시각디자인 전개 방법론</li> <li>• 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>• 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>• 공간조형</li> <li>• 평면조형</li> <li>• 색채 계획 방법</li> <li>• 그리드 시스템</li> <li>• 레이아웃의 구성 요소</li> <li>• 타이포그래피 이론</li> <li>• 디지털 이미지 관리 방법</li> <li>• 소재·재료에 대한 지식</li> <li>• 작업 파일의 종류·특성</li> <li>• 자료 수집·분류 기술</li> <li>• 자료 보안·유지·관리 기술</li> <li>• 가독성 조절 기술</li> <li>• 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>• 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>• 스캐너·프린터·카메라 운용 기술</li> <li>• 이미지 구현 기술</li> <li>• 인터넷 활용 기술</li> </ul>	
사전직무경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인 리서치 조사</li> <li>• 시각디자인 리서치 분석</li> <li>• 시각디자인 프로젝트 기획 구상</li> <li>• 시각디자인 프로젝트 기획 수립</li> </ul>	
직무숙련기간	약 3년 이상	

□ 직무 기본 정보

직 무	시각디자인	능력단위분류번호	0802010122_16v3
		능 력 단 위	최종 디자인
직무 목적	최종 디자인 개발이란 선정된 시안에 필요한 일러스트레이션, 사진촬영, 카피라이팅, 타이포그래피, 레이아웃, 색상 등을 완성하고, 그에 따른 어플리케이션 디자인까지 개발하기 위함.		
개발 날짜	2016.06.30	개 발 기 관	한국디자인진흥원

□ 직무 책임 및 역할

주 요 업 무	책 임 및 역 할
디자인 준비하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 클라이언트와 협의한 프레젠테이션 결과에 따라 아트웍을 수정 보완한다.</li> <li>○ 생산성, 경쟁력, 품질, 원가에 대해 클라이언트와 협의·확인하여 디자인을 보완한다.</li> <li>○ 높은 디자인 완성도를 위해 최종 디자인 완성 전까지 수시로 수정 보완한다.</li> </ul>
최종 디자인 개발하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 최종 디자인 아트웍을 하여 이미지합성, 타이포그래피, 그래픽요소 활용으로 레이아웃을 구성 한다.</li> <li>○ 최종 디자인을 완성하기 위하여 실제 작업 프로세스인 카피라이팅(copywriting), 일러스트레이션(illustration), 캘리그래피(calligraphy), 촬영의 외주 발주를 결정한다.</li> <li>○ 외주 발주에 대한 수정 보완이 있을 시 클라이언트와 협의하여 결정한다.</li> <li>○ 최종 디자인 확인을 위하여 완성된 최종안을 출력하여 점검한다.</li> </ul>
어플리케이션 디자인 개발하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 사이즈에 적합한 디자인을 개발한다.</li> <li>○ 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 아이টে에 적합한 디자인을 개발한다.</li> <li>○ 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 매체에 적합한 디자인을 개발한다.</li> <li>○ 통합적인 디자인 완성을 위하여 주가 되는 최종 디자인과 부가 되는 어플리케이션 디자인을 조화롭게 개발한다.</li> </ul>

□ 직무수행 요건

구 분	상 세 내 용
학습경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2년제 대학 졸업 이상 (전공: 디자인 관련 학과)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기사 과정, 산업기사 과정 (분야: 시각디자인)</li> </ul>
자격증	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인기사</li> <li>• 시각디자인산업기사</li> <li>• 컴퓨터그래픽스운용기능사</li> </ul>
지식·기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각디자인 기초 이론</li> <li>• 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>• 시각디자인 전개 방법론</li> <li>• 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>• 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>• 공간조형</li> <li>• 평면조형</li> <li>• 색채 계획 방법</li> <li>• 그리드 시스템</li> <li>• 레이아웃의 구성 요소</li> <li>• 타이포그래피 이론</li> <li>• 디지털 이미지 관리 방법</li> <li>• 소재·재료에 대한 지식</li> <li>• 작업 파일의 종류·특성</li> <li>• 인쇄기법</li> <li>• 적용환경과 공간에 대한 지식</li> <li>• 사이즈·아이템·매체에 대한 실무경험</li> <li>• 트렌드 변화에 따른 소재·재료 분석 방법</li> <li>• 가독성 조절 기술</li> <li>• 타이포그래피 전개 기술</li> <li>• 이미지 조절 기술</li> <li>• 디자인 인프라 활용을 위한 전문가 네트워크 기술</li> <li>• 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> </ul>
사전직무경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시안 디자인 개발 기초</li> <li>• 시안 디자인 개발 응용</li> <li>• 시안 디자인 개발 심화</li> <li>• 비주얼 아이디어션 구상</li> <li>• 비주얼 아이디어션 전개</li> <li>• 비주얼 아이디어션 적용</li> </ul>
직무숙련기간	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 약 6년 이상</li> </ul>

□ 직무 기본 정보

직 무	시각디자인	능력단위분류번호	0802010123_16v3
		능 력 단 위	최종 디자인 개발 완료
직무 목적	최종 디자인 개발 완료란 선정된 시안에 필요한 일러스트레이션, 사진촬영, 카피라이팅, 타이포그래피, 레이아웃, 색상 등을 완성하고, 그에 따른 어플리케이션 디자인까지 완료하여 피드백을 반영하기 위함.		
개발 날짜	2016.06.30	개 발 기 관	한국디자인진흥원

□ 직무 책임 및 역할

주 요 업 무	책 임 및 역 할
디자인 보완하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 클라이언트와 협의한 프레젠테이션 결과에 따라 아트웍을 수정 보완하여 완료한다.</li> <li>○ 생산성, 경쟁력, 품질, 원가에 대해 클라이언트와 협의·확인하여 디자인을 보완하여 완료한다.</li> <li>○ 높은 디자인 완성도를 위해 최종 디자인 완성 전까지 수시로 수정 보완하여 완료한다.</li> </ul>
최종 디자인 완성하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 최종 디자인 아트웍을 하여 이미지합성, 타이포그래피, 그래픽요소 활용으로 레이아웃을 구성하여 완료한다.</li> <li>○ 최종 디자인을 완성하기 위하여 실제 작업 프로세스인 카피라이팅, 일러스트레이션, 캘리그래피, 촬영의 외주 발주를 결정하고 완료한다.</li> <li>○ 외주 발주에 대한 수정 보완이 있을 시 내용을 클라이언트와 협의하여 결정하고 완료한다.</li> <li>○ 최종 디자인 확인을 위하여 심화과정을 거쳐 완성된 최종안을 출력하여 점검하고 완료한다.</li> </ul>
어플리케이션 디자인 완성하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 사이즈에 적합한 디자인을 개발하고 완료한다.</li> <li>○ 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 아이টে에 적합한 디자인을 개발하고 완료한다.</li> <li>○ 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 매체에 적합한 디자인을 개발하고 완료한다.</li> <li>○ 통합적인 디자인 완성을 위하여 주가 되는 최종 디자인과 부가 되는 어플리케이션 디자인을 조화롭게 개발하고 완료한다.</li> </ul>

□ 직무수행 요건

구 분	상 세 내 용
학습경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 2년제 대학 졸업 이상 <span style="float: right;">(전공: 디자인 관련 학과)</span></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 기사 과정, 산업기사 과정 <span style="float: right;">(분야: 시각디자인)</span></li> </ul>
자격증	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시각디자인기사</li> <li>· 시각디자인산업기사</li> <li>· 컴퓨터그래픽스운용기능사</li> </ul>
지식·기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시각디자인 기초 이론</li> <li>· 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>· 시각디자인 전개 방법론</li> <li>· 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>· 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>· 공간조형</li> <li>· 평면조형</li> <li>· 색채 계획 방법</li> <li>· 그리드 시스템</li> <li>· 레이아웃의 구성 요소</li> <li>· 타이포그래피 이론</li> <li>· 디지털 이미지 관리 방법</li> <li>· 소재·재료에 대한 지식</li> <li>· 작업 파일의 종류·특성</li> <li>· 인쇄기법</li> <li>· 외주 발주처의 요구 재검토</li> <li>· 적용환경과 공간에 대한 지식</li> <li>· 사이즈·아이템·매체에 대한 실무경험</li> <li>· 트렌드 변화에 따른 소재·재료 분석 방법</li> <li>· 가독성 조절 기술</li> <li>· 타이포그래피 전개 기술</li> <li>· 이미지 조절 기술</li> <li>· 디자인 인프라 활용을 위한 전문가 네트워크 기술</li> <li>· 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> </ul>
사전직무경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시안 디자인 개발 기초</li> <li>· 시안 디자인 개발 응용</li> <li>· 시안 디자인 개발 심화</li> <li>· 비주얼 아이데이션 구상</li> <li>· 비주얼 아이데이션 전개</li> <li>· 비주얼 아이데이션 적용</li> </ul>
직무숙련기간	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 약 9년 이상</li> </ul>

## 3.1. 채용·배치·승진체크리스트 개요

- 개념 : 근로자를 채용, 배치, 승진시키기 위하여 각 개인이 해당 직무능력을 어느 정도 가지고 있는지 확인하기 위한 진단도구
- 활용방법 : NCS 활용패키지의 채용·배치·승진 체크리스트 내용은 다양한 기업, 현장의 공통적인 내용을 표준화한 것으로 개별 기업(관)의 업무에 맞게 변형하여 활용 필요  
※ 포트폴리오, 평가자 질문 등 NCS 능력단위별로 제시된 평가방법을 참고하여 다양한 평가 방법으로 변경하여 활용 가능
- 구성요소 : ① 목적, ② 직책명, ③ 인적사항, ④ 능력구분, ⑤ 평가영역, ⑥ 평가문항, ⑦ 답변기재란, ⑧ 평가결과로 구성

【 채용·배치·승진 체크리스트 구성요소 】

구 성 요 소	세 부 내 용
목적	• 채용, 배치, 승진 등 평가의 목적
직책명	• 해당 조직에서 일의 종류나 난이도, 책임도 등의 유사성을 기준으로 구분한 직책의 명칭
인적사항	• 평가하고자 하는 예비근로자 및 근로자의 성명, 직위, 성별 등과 같은 개인적 특성
능력구분	• 평가하고자 하는 직급에서 요구되는 직업능력의 구분(직업기초능력, 직무수행능력)
평가영역	• 직업기초능력과 직무수행능력의 하위영역
평가문항	• 예비근로자 및 근로자의 지식이나 활동을 측정하기 위한 측정가능하고 구체적인 문항
답변기재란	• 평가자가 평가문항을 읽고 평가대상자의 행동과 일치하는 정도에 직접 표기하는 부분
평가결과	• 기재한 답변을 합산하여 점수를 산출하고 해석



### 3.2. 채용·배치·승진체크리스트

목적 : <input type="checkbox"/> 채용 <input type="checkbox"/> 배치 <input type="checkbox"/> 승진	디자이너
--	------

이 름 :  
 직 위 :  
 성 별 :  
 특이사항 :

#### [직업기초능력]

평가영역	평가문항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
의사소통능력	직장생활에서 필요한 문서를 확인하고, 읽고, 내용을 이해하여 업무 수행에 필요한 요점을 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 목적과 상황에 적합한 아이디어와 정보를 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	다른 사람의 말을 주의 깊게 듣고 적절하게 반응할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	목적과 상황에 맞는 말과 비언어적 행동을 통해 아이디어와 정보를 찾고, 이를 효과적으로 전달할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	외국어로 된 간단한 자료를 이해하거나, 간단한 외국인의 의사표현을 이해하고, 자신의 업무와 관련하여 필요한 기초의 국어능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
수리능력	직장생활에서 필요한 기초적인 사칙연산과 계산방법을 이해하고 활용하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 평균, 합계, 빈도와 같은 기초적인 통계기법을 활용하여 자료의 특성과 경향성을 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)의 의미를 파악하고, 필요한 정보를 해석하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)를 이용하여 결과를 효과적으로 제시하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
문제해결능력	직장생활에서 발생한 문제를 해결하기 위해서 창의적, 논리적, 비판적으로 생각할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 발생한 문제를 올바르게 인식하고 적절한 해결책을 적용하여 해결할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

자기개발능력	직장생활에서 다양한 방법으로 자신의 장단점, 흥미, 적성 등을 분석하여 자신의 가치를 설명할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신의 역할과 목표를 정립하고, 이를 위하여 자신의 행동과 업무수행을 관리하고 통제할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직업인으로서 자신의 경력단계를 이해하고 이에 적절한 경력 개발 계획을 수립할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
자원관리능력	직장생활에서 필요한 시간을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 예산을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 물적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 인적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
대인관계능력	직장생활에서 다른 구성원들과 목표를 공유하고 원만한 관계를 유지하며, 자신의 역할을 이해하고 책임감있게 업무를 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활 중 조직구성원들의 업무향상에 도움을 주며 동기화시킬 수 있고, 조직의 목표 및 비전을 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 조직구성원 사이에 갈등이 발생하였을 경우 이를 원만히 조절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 협상 가능한 목표를 세우고 상황에 맞는 협상 전략을 선택하여 다른 사람과 협상하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	고객서비스에 대한 이해를 바탕으로 실제 현장에서 다양한 고객에 대처할 수 있으며, 고객만족을 이끌어 낼 수 있는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
정보능력	직장생활에서 컴퓨터 관련이론을 이해하여 업무수행을 위해 인터넷과 소프트웨어를 활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 정보를 찾아내고, 업무수행에 적합하게 조직 · 관리하여 활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
기술능력	기본적인 직장생활에 필요한 기술의 원리 및 절차를 이해하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	기본적인 직장생활에 필요한 기술을 선택할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	기본적인 직장생활에 필요한 기술을 실제로 적용하고 결과를 확인할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

조직이해능력	직장생활에서 직업인으로서 다른 나라의 문화를 이해하고 국제적인 동향을 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신이 속한 조직의 구조와 목적, 문화, 규칙 등과 같은 조직체제를 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신이 속한 조직의 경영목표와 경영방법을 이해하고, 경영의 한 주체로서 조직경영에 참여하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신에게 주어진 업무의 성격과 내용을 알고 업무처리절차에 따라 효과적으로 업무를 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
직업윤리	직업윤리를 실천하기 위하여 근면하고 정직하며 성실하게 업무에 임하는 자세를 배양할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직업윤리를 실천하기 위하여 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하고, 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 배양할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

[직무수행능력]

평가영역		평가문항	매우미흡	미흡	보통	우수	매우우수
시각디자인 리서치 조사	시장환경 조사하기	프로젝트 파악 자료를 바탕으로 개발 디자인과 관련된 시장 현황, 향후 시장 전망, 시장 예상 수요를 이해·예측할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		프로젝트 관련 디자인 이론을 이해하고 폭넓은 시각에서 개발 방향을 조망하고 시장 환경 정보를 수집·활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		거시·미시 환경에 대한 수집 자료를 바탕으로 구체적인 요구사항을 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		프로젝트의 정보를 바탕으로 관련시장에 분포되어 있는 경쟁사·경쟁 디자인의 포지셔닝(positioning)을 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	디자인트렌드 조사하기	직간접 경쟁사 디자인의 특징·장단점 분석을 통해 개발 디자인 콘셉트 수립을 위한 전략을 준비할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		관련 디자인 환경의 파악을 통해 트렌드를 개괄적으로 예측할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		국내외 디자인 트렌트를 파악하여 디자인 자원으로 활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		관련 디자인 분야의 전반적 트렌드뿐 아니라 조형적 트렌드를 조사하여 결과물의 디자인 포지셔닝을 설정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	사용자	국내외 디자인 트렌드·유사 분야 디자인 분석을 고려하여 개발 디자인의 아이디어를 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		개발 디자인에 대한 사용자 요구조건을 사전 예측하여 이를	①	②	③	④	⑤

	조사하기	충족시킬 수 있는 요건·사례를 수집할 수 있다. 주 사용자와 부 사용자를 설정하고 이들의 라이프스타일, 인 구학적 경향, 소비심리학적 측면의 특성을 예측할 수 있다. 사용자 경험과 행동에 영향을 미치는 요소들을 파악하고 이 를 디자인 전략으로 적용할 수 있다. 사용자의 구분을 통해 프로젝트의 개발 수준을 예측할 수 있 다.	①	②	③	④	⑤
비주얼 아이데 이션 구상	아이디어 구상하기	문헌조사·인터넷·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 아이디어를 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		다양한 발상기법을 이해하여 새로운 아이디어를 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구 상을 콘셉트와 연계할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	아이디어 스케치 구상하기	아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통 하여 창의적인 아이디어를 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아 이디어 스케치를 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		재료 사용·제작에 대한 다양한 점검으로 아이디어 스케치에 접근할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	비주얼 방향 구상하기	전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전가능한 안을 선정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		디자인 개발 전개를 위해 도출된 아이디어 스케치를 프레젠테이션 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법을 결정할 수 있다	①	②	③	④	⑤
		추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 비주얼 전개 방 향을 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	시안 디자인 개발 기초	디자인 요소 수집하기	설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 적용 및 적합 여부를 판단할 수 있다.	①	②	③	④
시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분할 수 있다.			①	②	③	④	⑤
여러 가지 시안 개발을 위하여 수집한 자료에 따른 시안 작 업 방법을 계획할 수 있다.			①	②	③	④	⑤
수집한 자료에 디자인 요소를 적용하여 개발 시안을 예상할 수 있다.			①	②	③	④	⑤
아트웍하기		디자인 소프트웨어를 활용하여 이미지 구현을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통해 아이디어를 전개할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		디자인 콘셉트와 비주얼을 기반으로 타이포그래피를 사용할 수 있다	①	②	③	④	⑤
		입체물 제작 시 평면디자인 전개에서 결과물을 예상하여 제	①	②	③	④	⑤

		작할 수 있다					
		매체와 재료의 특성에 따라 적합한 색상을 구현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		인쇄 제작을 고려하여 CMYK 4원색과 별색을 구분하여 사용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	베리레이션하기	색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 배색 및 보정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		매체별 특성을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 시안을 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 기본 시안과 변형 시안의 범위를 계획할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
시안 디자인 개발 응용	디자인 요소 응용하기	설정된 콘셉트를 유지하면서 다양한 베리레이션을 구현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 응용과 적합 여부를 판단할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		여러 가지 응용시안 개발을 위하여 수집한 자료별 시안 작업 방법을 계획할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		응용시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	아트웍 응용화하기	수집한 자료를 디자인 요소로 적용하여 응용 시안을 예상할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		준비된 자료를 바탕으로 디자인 콘셉트에 맞게 응용된 시안을 전개할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		디자인 소프트웨어를 활용하여 응용된 시안 이미지 구현을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		응용된 시안을 바탕으로 디자인 전개의 순서와 방법을 정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		입체물 제작 시 평면디자인 전개에서 응용된 결과물을 예상하여 제작 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		매체와 재료의 특성에 따른 응용된 색상을 구현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 응용하여 보정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	베리레이션 좁히기	응용된 시안을 기반으로 타이포그래피를 사용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 기본 시안과 변형 시안을 응용하여 디자인할 수 있다		①	②	③	④	⑤	
매체별 특징을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 응용 시안을 표현할 수 있다.		①	②	③	④	⑤	
		설정된 콘셉트를 벗어나지 않고 유지하면서 다양한 베리레이션을 구현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

[평가결과]

영역	점수
직업기초능력	<u>영역별 점수 합산</u>
직무수행능력	<u>영역별 점수 합산</u>
합계	<u>점수 합계</u>

목적 : <input type="checkbox"/> 채용 <input type="checkbox"/> 배치 <input type="checkbox"/> 승진	선임디자이너
--	--------

이 름 :  
 직 위 :  
 성 별 :  
 특이사항 :

[직업기초능력]

평가영역	평가문항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
의사소통능력	직장생활에서 필요한 문서를 확인하고, 읽고, 내용을 이해하여 업무 수행에 필요한 요점을 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 목적과 상황에 적합한 아이디어와 정보를 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	다른 사람의 말을 주의 깊게 듣고 적절하게 반응할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	목적과 상황에 맞는 말과 비언어적 행동을 통해 아이디어와 정보를 찾고, 이를 효과적으로 전달할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	외국어로 된 간단한 자료를 이해하거나, 간단한 외국인의 의사표현을 이해하고, 자신의 업무와 관련하여 필요한 기초의 국어능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
수리능력	직장생활에서 필요한 기초적인 사칙연산과 계산방법을 이해하고 활용하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 평균, 합계, 빈도와 같은 기초적인 통계기법을 활용하여 자료의 특성과 경향성을 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)의 의미를 파악하고, 필요한 정보를 해석하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)를 이용하여 결과를 효과적으로 제시하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
문제해결능력	직장생활에서 발생한 문제를 해결하기 위해서 창의적, 논리적, 비판적으로 생각할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 발생한 문제를 올바르게 인식하고 적절한 해결책을 적용하여 해결할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

자기개발능력	직장생활에서 다양한 방법으로 자신의 장단점, 흥미, 적성 등을 분석하여 자신의 가치를 설명할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신의 역할과 목표를 정립하고, 이를 위하여 자신의 행동과 업무수행을 관리하고 통제할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직업인으로서 자신의 경력단계를 이해하고 이에 적절한 경력 개발 계획을 수립할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
자원관리능력	직장생활에서 필요한 시간을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 예산을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 물적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 인적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
대인관계능력	직장생활에서 다른 구성원들과 목표를 공유하고 윈윈한 관계를 유지하며, 자신의 역할을 이해하고 책임감있게 업무를 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활 중 조직구성원들의 업무향상에 도움을 주며 동기화시킬 수 있고, 조직의 목표 및 비전을 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 조직구성원 사이에 갈등이 발생하였을 경우 이를 윈윈히 조절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 협상 가능한 목표를 세우고 상황에 맞는 협상 전략을 선택하여 다른 사람과 협상하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	고객서비스에 대한 이해를 바탕으로 실제 현장에서 다양한 고객에 대처할 수 있으며, 고객만족을 이끌어 낼 수 있는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
정보능력	직장생활에서 컴퓨터 관련이론을 이해하여 업무수행을 위해 인터넷과 소프트웨어를 활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 정보를 찾아내고, 업무수행에 적합하게 조직 · 관리하여 활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
기술능력	기본적인 직장생활에 필요한 기술의 원리 및 절차를 이해하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	기본적인 직장생활에 필요한 기술을 선택할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	기본적인 직장생활에 필요한 기술을 실제로 적용하고 결과를 확인할 수 있다.	①	②	③	④	⑤



조직이해능력	직장생활에서 직업인으로서 다른 나라의 문화를 이해하고 국제적인 동향을 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신이 속한 조직의 구조와 목적, 문화, 규칙 등과 같은 조직체제를 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신이 속한 조직의 경영목표와 경영방법을 이해하고, 경영의 한 주체로서 조직경영에 참여하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신에게 주어진 업무의 성격과 내용을 알고 업무처리절차에 따라 효과적으로 업무를 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
직업윤리	직업윤리를 실천하기 위하여 근면하고 정직하며 성실하게 업무에 임하는 자세를 배양할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직업윤리를 실천하기 위하여 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하고, 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 배양할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

[ 직무수행능력 ]

평가영역		평가문항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수	
디자인 자료화	프로젝트 결과보고서 정리하기	프로젝트 기획부터 최종 디자인까지 각 단계별 데이터를 정리하여 프로젝트 전반의 스토리를 문서화할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		프로젝트 결과보고서 작성 안내를 바탕으로 제출기한·양식에 관한 정보를 확인 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		정리된 문서를 기반으로 축약·편집하여 클라이언트에게 제시할 프로젝트 결과보고서를 작성할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		계약서·정산서를 확인하여 프로젝트를 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
	데이터베이스 관리하기	프로젝트 마감을 위하여 최종 디자인 파일·결과물을 데이터베이스화하여 클라이언트와 디자이너가 각각 소유할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		향후 디자인 개발 참고를 위해 각종 콘텐츠와 이미지 데이터를 정해진 규칙에 따라 분류·보존·폐기할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		합리적 데이터베이스 관리를 위하여 시안 디자인 개발 전 단계에서 생성된 데이터를 분류·보존·폐기할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		외부 업체로부터 제공받은 서비스·콘텐츠 내용을 파악하여, 데이터의 보존·응용 상태를 점검할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
			구축된 데이터베이스를 차후 디자인 개발에 참고할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	지식재산권 확보하기	최종 결과물의 지식재산권에 대하여 확인할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		디자인 등록을 위해 제출해야 할 서류와 자료를 제작할 수	①	②	③	④	⑤	

		있다. 정부기관에 등록함으로써 산업재산권을 포함한 지식재산권을 출원할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		최종 결과물의 제작 배포로 지식재산권의 권리보호를 받을 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		필요한 경우 관계기관을 통하여 저작권과 같은 지식재산권에 대한 법적 보호절차를 밟을 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
시각디자인 리서치 분석	시장 환경 분석하기	프로젝트 파악 자료를 바탕으로 개발 디자인과 관련된 시장 현황, 향후 시장 전망, 시장 예상 수요를 분석하여 이해·예측할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		프로젝트 관련 디자인 이론을 이해하고 폭넓은 시각에서 개발 방향을 분석하여 조망하고 시장 환경 정보를 수집·활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		거시·미시 환경에 대한 분석된 수집 자료를 바탕으로 구체적인 요구사항을 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		프로젝트의 정보를 바탕으로 관련시장에 분포되어 있는 경쟁사·경쟁 디자인의 포지셔닝을 파악하고 분석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		직간접 경쟁사 디자인의 특징·장단점 분석을 통해 개발 디자인 컨셉 수립을 위한 분석전략을 준비할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
	디자인트렌드 분석하기	관련 디자인 환경의 파악을 통해 트렌드를 개괄적으로 예측하고 분석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		국내·외 분석된 디자인 트렌트를 파악하여 디자인 자원으로 활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		관련 디자인 분야의 전반적 트렌드뿐 아니라 조형적 트렌드를 조사하여 결과물의 분석된 디자인 포지셔닝을 설정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		국내·외 디자인 트렌드·유사 분야 디자인을 고려하여 개발 디자인의 분석된 아이디어를 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
	사용자 분석하기	개발 디자인에 대한 사용자 요구조건을 사전 예측하여 이를 충족시킬 수 있는 분석된 요건·사례를 수집할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		주 사용자와 부 사용자를 설정하고 이들의 라이프스타일, 인구학적 경향, 소비심리학적 측면의 특성을 분석하여 심화할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		사용자 경험과 행동에 영향을 미치는 요소들을 파악하고 이를 디자인 전략으로 분석하여 적용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		사용자의 구분을 통해 프로젝트의 개발 수준을 예측하여 분석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
	비주얼 아이디어 이전 전개	아이디어 전개하기	다양한 발상기법을 이해하여 새로운 아이디어를 전개할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
			문헌조사·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 아이디어를 전개할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 컨셉트와 연계하여 전개할 수 있다.			①	②	③	④	⑤	

	아이디어 스케치 전개하기	다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 전개할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어 스케치를 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	비주얼 방향 전개하기	전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전가능한 응용안을 선정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법 부분을 전개하여 결정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 응용 비주얼 전개 방향을 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
시안 디자인 개발 심화	디자인 요소 확장하기	여러 가지 심화된 시안 개발을 위하여 수집한 자료별 작업 방법을 계획할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 심화된 시안 적합 여부를 판단할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		심화된 시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		수집한 자료를 디자인 요소로 적용하여 심화된 개발 시안을 예상할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	아트웍 고도화하기	평면 및 입체물 제작 시 심화된 결과물을 예상하여 제작할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		매체와 재료의 특성에 따른 색상을 구체적으로 구현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 구체적으로 배색, 보정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		디자인 콘셉트와 비주얼을 기반으로 심화된 타이포그래피를 사용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		디자인 소프트웨어를 활용하여 심화된 이미지 구현을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		설정된 콘셉트와 준비 자료를 바탕으로 심화된 디자인 전개와 방법을 정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		준비된 자료를 바탕으로 디자인 콘셉트에 맞게 보다 심화된 시안을 제작할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		출력상태의 적정성을 판단하여, 문제점 발견 시 이를 보완하고 대처할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	베리에이션 완료하기	매체별 특징을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 심화된 시안을 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 심화된 기본 시안 및 변형 시안의 범위를 정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		설정된 콘셉트를 유지하면서 심화된 베리에이션을 구현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
			①	②	③	④	⑤

[평가결과]

영역	점수
직업기초능력	<u>영역별 점수 합산</u>
직무수행능력	<u>영역별 점수 합산</u>
합계	<u>점수 합계</u>

목적 : <input type="checkbox"/> 채용 <input type="checkbox"/> 배치 <input type="checkbox"/> 승진	책임디자이너
--	--------

이 름 :  
 직 위 :  
 성 별 :  
 특이사항 :

[직업기초능력]

평가영역	평가문항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
의사소통능력	직장생활에서 필요한 문서를 확인하고, 읽고, 내용을 이해하여 업무 수행에 필요한 요점을 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 목적과 상황에 적합한 아이디어와 정보를 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	다른 사람의 말을 주의 깊게 듣고 적절하게 반응할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	목적과 상황에 맞는 말과 비언어적 행동을 통해 아이디어와 정보를 찾고, 이를 효과적으로 전달할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	외국어로 된 간단한 자료를 이해하거나, 간단한 외국인의 의사표현을 이해하고, 자신의 업무와 관련하여 필요한 기초의 국어능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
수리능력	직장생활에서 필요한 기초적인 사칙연산과 계산방법을 이해하고 활용하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 평균, 합계, 빈도와 같은 기초적인 통계기법을 활용하여 자료의 특성과 경향성을 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)의 의미를 파악하고, 필요한 정보를 해석하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)를 이용하여 결과를 효과적으로 제시하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
문제해결능력	직장생활에서 발생한 문제를 해결하기 위해서 창의적, 논리적, 비판적으로 생각할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 발생한 문제를 올바르게 인식하고 적절한 해결책을 적용하여 해결할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

자기개발능력	직장생활에서 다양한 방법으로 자신의 장단점, 흥미, 적성 등을 분석하여 자신의 가치를 설명할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신의 역할과 목표를 정립하고, 이를 위하여 자신의 행동과 업무수행을 관리하고 통제할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직업인으로서 자신의 경력단계를 이해하고 이에 적절한 경력 개발 계획을 수립할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
자원관리능력	직장생활에서 필요한 시간을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 예산을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 물적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 인적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
대인관계능력	직장생활에서 다른 구성원들과 목표를 공유하고 윈윈한 관계를 유지하며, 자신의 역할을 이해하고 책임감있게 업무를 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활 중 조직구성원들의 업무향상에 도움을 주며 동기화시킬 수 있고, 조직의 목표 및 비전을 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 조직구성원 사이에 갈등이 발생하였을 경우 이를 윈윈히 조절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 협상 가능한 목표를 세우고 상황에 맞는 협상 전략을 선택하여 다른 사람과 협상하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	고객서비스에 대한 이해를 바탕으로 실제 현장에서 다양한 고객에 대처할 수 있으며, 고객만족을 이끌어 낼 수 있는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
정보능력	직장생활에서 컴퓨터 관련이론을 이해하여 업무수행을 위해 인터넷과 소프트웨어를 활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 정보를 찾아내고, 업무수행에 적합하게 조직 · 관리하여 활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
기술능력	기본적인 직장생활에 필요한 기술의 원리 및 절차를 이해하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	기본적인 직장생활에 필요한 기술을 선택할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	기본적인 직장생활에 필요한 기술을 실제로 적용하고 결과를 확인할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

조직이해능력	직장생활에서 직업인으로서 다른 나라의 문화를 이해하고 국제적인 동향을 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신이 속한 조직의 구조와 목적, 문화, 규칙 등과 같은 조직체제를 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신이 속한 조직의 경영목표와 경영방법을 이해하고, 경영의 한 주체로서 조직경영에 참여하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신에게 주어진 업무의 성격과 내용을 알고 업무처리절차에 따라 효과적으로 업무를 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
직업윤리	직업윤리를 실천하기 위하여 근면하고 정직하며 성실하게 업무에 임하는 자세를 배양할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직업윤리를 실천하기 위하여 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하고, 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 배양할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

[ 직무수행능력 ]

평가영역		평가문항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
디자인 제작 관리	디자인 파일 작업하기	디자인 결과물에 대한 시각적 느낌을 예상하여 그에 맞는 매체, 소재, 아이템을 선택할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		각종 제작기법을 확인하고 발주를 위한 주문 준비를 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		제작 발주를 위하여 확정된 최종 디자인을 제작용 데이터로 변환 작업할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		매체에 따른 적용 오류 발생 가능성의 요소들을 확인하고 그에 따라 대처할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	샘플 확인하기	제작 오류 발견 시 제작 업체와 협의·조율할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		정확한 샘플 제작·확인을 위하여 납품 처에 맞는 매체별 데이터를 확인할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		최종 발주를 위하여 교정·제작 요청을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		교정본을 확인하여 색·오타·이미지 등을 확인할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		디자인 오류 발견 시 데이터 수정 작업을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	발주·감리하기	재질에 따른 후가공의 내구성·균일성을 확인할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		후가공 필요 시 제작 업체와의 충분한 협의 후 최종 발주할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		최종 제작물의 색·오타·이미지 등을 확인하여 오류 여부를	①	②	③	④	⑤

		확인할 수 있다. 최상의 최종 디자인 결과 제작을 위하여 매체에 따른 효과적인 후가공 방법을 선택할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		정확한 제작 확인을 위하여 규격에 맞게 정밀한 치수로 제작되었는지 확인할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
시각디자인 프로젝트 기획 구상	프로젝트 준비하기	의뢰된 프로젝트에 대한 리뷰를 바탕으로 프로젝트를 이해할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		프로젝트의 난이도를 파악하여 참여인력과 수준을 정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		클라이언트에 대한 프로젝트 조사를 통하여 다양한 정보를 수집 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		제안요청서에 따라 프로젝트의 취지, 목적, 성격, 내용, 요구 사항을 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	프로젝트 계획하기	제안요청서의 명확한 이해를 바탕으로 제안서에 반영되어야 할 항목과 내용을 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		제안서 작성을 위한 기초조사 자료수집과 클라이언트 요구사항 수렴을 통해 제안내용과 목표를 명확히 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		프로젝트의 난이도와 일정에 따라 적용 프로세스를 파악하고 각 단계별 진행계획을 수립할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		견적서 작성법을 이해하여 항목별 프로젝트 소요 비용을 체계적으로 산출하고 정리할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		문서작성·프레젠테이션 소프트웨어를 활용하여 설득력 있는 프로젝트 기획안을 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		프로젝트에 대한 제안자의 차별화와 장점 발표를 통하여 설득력 있는 프레젠테이션을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	프로젝트 계약문서 준비하기	프로젝트의 내용에 따라 클라이언트·수행자의 권리와 의무를 규정지을 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		정확한 최종 결과물 개발을 위해 상호간의 지향점을 공유하고 제반 지원 사항을 계약서에 기재할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		지식재산권을 포함한 상호간의 법률적 의무와 책임에 대해 합의하고 공유할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		용역표준계약서를 바탕으로 상호협의를 따른 계약서를 작성할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	비주얼 아이디어 적용	아이디어 적용하기	문헌조사·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 심화된 아이디어를 도출할 수 있다.	①	②	③	④
다양한 발상기법을 이해하고 새로운 아이디어를 도출하여 적용할 수 있다.			①	②	③	④	⑤
유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계하여 적용할 수 있다.			①	②	③	④	⑤
아이디어 스케치 적용하기		심화된 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화하여 적용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 도출하여 적용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아	①	②	③	④	⑤



		이디어 스케치를 적용할 수 있다.					
		재료 사용·제작에 대한 다양한 점검으로 아이디어 스케치에 적용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	비주얼 방향 적용하기	전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전 가능한 안을 선정하여 적용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		디자인 개발 전개를 위해 도출된 아이디어 스케치를 적용하여 프레젠테이션 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법 부분을 결정하여 적용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 비주얼 전개 방향을 적용하여 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
최종 디자인	디자인 준비하기	클라이언트와 협의한 프레젠테이션 결과에 따라 아트웍을 수정 보완할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		생산성, 경쟁력, 품질, 원가에 대해 클라이언트와 협의·확인하여 디자인을 보완할 수 있다	①	②	③	④	⑤
		높은 디자인 완성도를 위해 최종 디자인 완성 전까지 수시로 수정 보완할 수 있다	①	②	③	④	⑤
	최종 디자인 개발하기	최종 디자인 아트웍을 하여 이미지합성, 타이포그래피, 그래픽요소 활용으로 레이아웃을 구성 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		최종 디자인을 완성하기 위하여 실제 작업 프로세스인 카피라이팅(copywriting), 일러스트레이션(illustration), 캘리그래피(calligraphy), 촬영의 외주 발주를 결정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		외주 발주에 대한 수정 보완이 있을 시 클라이언트와 협의하여 결정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		최종 디자인 확인을 위하여 완성된 최종안을 출력하여 점검할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	어플리케이션 디자인 개발하기	최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 아이템에 적합한 디자인을 개발할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 사이즈에 적합한 디자인을 개발할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 매체에 적합한 디자인을 개발할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		통합적인 디자인 완성을 위하여 추가 되는 최종 디자인과 부가 되는 어플리케이션 디자인을 조화롭게 개발할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

[평가결과]

영역	점수
직업기초능력	<u>영역별 점수 합산</u>
직무수행능력	<u>영역별 점수 합산</u>
합계	<u>점수 합계</u>

목적 : <input type="checkbox"/> 채용 <input type="checkbox"/> 배치 <input type="checkbox"/> 승진	수석디자이너
--	--------

이 름 :  
 직 위 :  
 성 별 :  
 특이사항 :

[직업기초능력]

평가영역	평가문항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
의사소통능력	직장생활에서 필요한 문서를 확인하고, 읽고, 내용을 이해하여 업무 수행에 필요한 요점을 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 목적과 상황에 적합한 아이디어와 정보를 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	다른 사람의 말을 주의 깊게 듣고 적절하게 반응할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	목적과 상황에 맞는 말과 비언어적 행동을 통해 아이디어와 정보를 찾고, 이를 효과적으로 전달할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	외국어로 된 간단한 자료를 이해하거나, 간단한 외국인의 의사표현을 이해하고, 자신의 업무와 관련하여 필요한 기초의 국어능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
수리능력	직장생활에서 필요한 기초적인 사칙연산과 계산방법을 이해하고 활용하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 평균, 합계, 빈도와 같은 기초적인 통계기법을 활용하여 자료의 특성과 경향성을 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)의 의미를 파악하고, 필요한 정보를 해석하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)를 이용하여 결과를 효과적으로 제시하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
문제해결능력	직장생활에서 발생한 문제를 해결하기 위해서 창의적, 논리적, 비판적으로 생각할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 발생한 문제를 올바르게 인식하고 적절한 해결책을 적용하여 해결할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

자기개발능력	직장생활에서 다양한 방법으로 자신의 장단점, 흥미, 적성 등을 분석하여 자신의 가치를 설명할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신의 역할과 목표를 정립하고, 이를 위하여 자신의 행동과 업무수행을 관리하고 통제할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직업인으로서 자신의 경력단계를 이해하고 이에 적절한 경력 개발 계획을 수립할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
자원관리능력	직장생활에서 필요한 시간을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 예산을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 물적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 인적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
대인관계능력	직장생활에서 다른 구성원들과 목표를 공유하고 원만한 관계를 유지하며, 자신의 역할을 이해하고 책임감있게 업무를 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활 중 조직구성원들의 업무향상에 도움을 주며 동기화시킬 수 있고, 조직의 목표 및 비전을 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 조직구성원 사이에 갈등이 발생하였을 경우 이를 원만히 조절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 협상 가능한 목표를 세우고 상황에 맞는 협상 전략을 선택하여 다른 사람과 협상하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	고객서비스에 대한 이해를 바탕으로 실제 현장에서 다양한 고객에 대처할 수 있으며, 고객만족을 이끌어 낼 수 있는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
정보능력	직장생활에서 컴퓨터 관련이론을 이해하여 업무수행을 위해 인터넷과 소프트웨어를 활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 정보를 찾아내고, 업무수행에 적합하게 조직 · 관리하여 활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
기술능력	기본적인 직장생활에 필요한 기술의 원리 및 절차를 이해하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	기본적인 직장생활에 필요한 기술을 선택할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	기본적인 직장생활에 필요한 기술을 실제로 적용하고 결과를 확인할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

조직이해능력	직장생활에서 직업인으로서 다른 나라의 문화를 이해하고 국제적인 동향을 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신이 속한 조직의 구조와 목적, 문화, 규칙 등과 같은 조직체제를 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신이 속한 조직의 경영목표와 경영방법을 이해하고, 경영의 한 주체로서 조직경영에 참여하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신에게 주어진 업무의 성격과 내용을 알고 업무처리절차에 따라 효과적으로 업무를 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
직업윤리	직업윤리를 실천하기 위하여 근면하고 정직하며 성실하게 업무에 임하는 자세를 배양할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직업윤리를 실천하기 위하여 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하고, 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 배양할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

[ 직무수행능력 ]

평가영역		평가문항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
프레젠테이션	프레젠테이션 기획하기	성공적인 프레젠테이션 계획을 위하여 참석예상자, 장소, 시간을 사전에 점검하고 문제 발생에 대해 대비할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		제작된 시안별 특징 파악을 통하여 각 시안의 차이점을 강조하기 위한 프레젠테이션을 기획할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		참석자의 이해를 돕기 위하여 각종 자료를 준비할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		창의적인 프레젠테이션을 위하여 주제와 방향을 결정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		효과적인 디자인 의도 표현을 위하여 디자인 전개 과정을 단계별로 알기 쉽게 설계하여 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	프레젠테이션 제작하기	제작된 프레젠테이션의 사전 점검으로 발표에 차질이 없도록 대비할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		시각적 자료와 논리적 자료의 활용으로 프레젠테이션의 이해와 설득력을 높일 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		성공적인 프레젠테이션을 위하여 리허설을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		성공적인 프레젠테이션을 위하여 발표 전개 방법을 명확하고 체계적으로 계획할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		기획된 프레젠테이션 제작을 위하여 각종 자료를 준비할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
프레젠테이션하 기	시안별 차이점과 특징을 발표하여 최종 디자인 개발을 향한 디자인 선정을 유도할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	

		초기 기획 방향을 유지하는 선에서 클라이언트의 의견을 협의할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		설정된 프레젠테이션 계획에 따라 발표시간을 준수할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		발표자는 발표내용을 정확히 파악하고 자신감과 열정을 가지고 발표를 리드할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
시각디자인 전략수립	포지셔닝 전략 분석하기	개발 디자인에 대한 시장조사·트렌드·사용자 분석을 바탕으로 시장에서의 위치를 예측하고 그 방향을 설정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 개발 디자인의 방향·차별화 포인트에 대해 함목적성 있는 근거를 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 디자인의 수준과 관련 시장에서의 위치를 설정 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		사용자 선호도와 구매패턴을 바탕으로 개발 디자인의 포지셔닝 전략을 분석할 수 있다	①	②	③	④	⑤	
	디자인 콘셉트 설정하기	프로젝트 조사 분석을 기반으로 개발 디자인의 목적과 목표를 설정 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		키워드·콘셉트 도출로 프로젝트 결과물의 시각적 아이덴티티를 기획 할 수 있다	①	②	③	④	⑤	
		디자인 개발방향을 설정하여 그에 따른 키워드를 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
	크리에이티브 전략 수립하기	설정된 디자인 콘셉트에 따라 개발 디자인의 다양한 시각적 표현 방향을 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		설정된 디자인 콘셉트에 따라 커뮤니케이션의 최적화 방안을 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
			사용자 요구조건을 충족시키기 위한 크리에이티브(creative) 전략을 수립할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	최종 디자인 개발 완료	디자인 보완하기	생산성, 경쟁력, 품질, 원가에 대해 클라이언트와 협의·확인하여 디자인을 보완하여 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
			클라이언트와 협의한 프레젠테이션 결과에 따라 아트웍을 수정 보완하여 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
높은 디자인 완성도를 위해 최종 디자인 완성 전까지 수시로 수정 보완하여 완료할 수 있다.			①	②	③	④	⑤	
최종 디자인 완성하기		최종 디자인을 완성하기 위하여 실제 작업 프로세스인 카피라이팅, 일러스트레이션, 캘리그래피, 촬영의 외주 발주를 결정하고 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		최종 디자인 아트웍을 하여 이미지합성, 타이포그래피, 그래픽요소 활용으로 레이아웃을 구성하여 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		외주 발주에 대한 수정 보완이 있을 시 내용을 클라이언트와 협의하여 결정하고 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		최종 디자인 확인을 위하여 심화과정을 거쳐 완성된 최종안을 출력하여 점검하고 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	

어플리케이션 디자인 완성하기	최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 사이즈에 적합한 디자인을 개발하고 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 아이템에 적합한 디자인을 개발하고 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 매체에 적합한 디자인을 개발하고 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	통합적인 디자인 완성을 위하여 추가 되는 최종 디자인과 부가 되는 어플리케이션 디자인을 조화롭게 개발하고 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

[평가결과]

영역	점수
직업기초능력	<u>영역별 점수 합산</u>
직무수행능력	<u>영역별 점수 합산</u>
합계	<u>점수 합계</u>

목적 : <input type="checkbox"/> 채용 <input type="checkbox"/> 배치 <input type="checkbox"/> 승진	총괄디렉터
--	-------

이 름 :

직 위 :

성 별 :

특이사항 :

[직업기초능력]

평가 영역	평가 문항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
-------	-------	----------	----	----	----	----------



	직장 생활에서 필요한 문서를 확인하고, 읽고, 내용을 이해하여 업무 수행에 필요한 요점을 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③
	직장 생활에서 목적과 상황에 적합한 아이디어와 정보를 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있다.	①	②	③
	⑤ 다른 사람의 말을 주의 깊게 듣고	①	②	③

수리능력④	직장생활에서 필요한 기초적인 사칙연산과 계산방법을 이해하고 활용하는 능력을 기를 수 있다.⑤	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 평균, 합계, 빈도와 같은 기초적인 통계기법을 활용하여 자료의 특성과 경향성을 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)의 의미를 파악하고, 필요한 정보를 해석하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)를 이용하여 결과를 효과적으로 제시하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
문제해결능력	직장생활에서 발생한 문제를 해결하기 위해서 창의적, 논리적, 비판적으로 생각할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 발생한 문제를 올바르게 인식하고 적절한 해결책을 적용하여 해결할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
자기개발능력	직장생활에서 다양한 방법으로 자신의 장단점, 흥미, 적성 등을 분석하여 자신의 가치를 설명할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신의 역할과 목표를 정립하고, 이를 위하여 자신의 행동과 업무수행을 관리하고 통제할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직업인으로서 자신의 경력단계를 이해하고 이에 적절한 경력개발 계획을 수립할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
자원관리능력	직장생활에서 필요한 시간을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 예산을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 물적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 인적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
대인관계능력	직장생활에서 다른 구성원들과 목표를 공유하고 원만한 관계를 유지하며, 자신의 역할을 이해하고 책임감있게 업무를 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활 중 조직구성원들의 업무향상에 도움을 주며 동기화시킬 수 있고, 조직의 목표 및 비전을 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 조직구성원 사이에 갈등이 발생하였을 경우 이를 원만히 조절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 협상 가능한 목표를 세우고 상황에 맞는 협상 전략을 선택하여 다른 사람과 협상하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	고객서비스에 대한 이해를 바탕으로 실제 현장에서 다양한 고객에 대처할 수 있으며, 고객만족을 이끌어 낼 수 있는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤

정보능력	직장생활에서 컴퓨터 관련이론을 이해하여 업무수행을 위해 인터넷과 소프트웨어를 활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 필요한 정보를 찾아내고, 업무수행에 적합하게 조직 · 관리하여 활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
기술능력	기본적인 직장생활에 필요한 기술의 원리 및 절차를 이해하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	기본적인 직장생활에 필요한 기술을 선택할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	기본적인 직장생활에 필요한 기술을 실제로 적용하고 결과를 확인할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
조직이해능력	직장생활에서 직업인으로서 다른 나라의 문화를 이해하고 국제적인 동향을 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신이 속한 조직의 구조와 목적, 문화, 규칙 등과 같은 조직체제를 파악하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신이 속한 조직의 경영목표와 경영방법을 이해하고, 경영의 한 주체로서 조직경영에 참여하는 능력을 기를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직장생활에서 직업인으로서 자신에게 주어진 업무의 성격과 내용을 알고 업무처리절차에 따라 효과적으로 업무를 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
직업윤리	직업윤리를 실천하기 위하여 근면하고 정직하며 성실하게 업무에 임하는 자세를 배양할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	직업윤리를 실천하기 위하여 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하고, 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 배양할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

[직무수행능력]

평가영역		평가문항	매우미흡	미흡	보통	우수	매우우수
시각디자인 프로젝트 기획 수립	프로젝트 파악하기	제안요청서에 따라 수립된 프로젝트의 취지, 목적, 성격, 내용, 요구사항을 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		의뢰된 프로젝트에 대한 리뷰를 바탕으로 프로젝트 수립과정을 이해할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		클라이언트에 대한 수립된 프로젝트 조사를 통하여 다양하게 정보를 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		프로젝트의 난이도를 파악하여 참여인력과 수립된 수준을 정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	프로젝트 제안하기	제안서 작성을 위한 기초조사 자료수집과 클라이언트 요구사항 수립을 통해 수립될 수 있는 제안내용과 목표를 명확히 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		제안요청서의 명확한 이해를 바탕으로 제안서에 반영되어야	①	②	③	④	⑤

		할 수립 항목과 내용을 도출할 수 있다.						
		프로젝트의 난이도와 일정에 따른 적용 프로세스를 파악하고	①	②	③	④	⑤	
		각 단계별 진행계획을 수립할 수 있다.						
		프로젝트에 대한 제안자의 차별화와 장점 발표를 통하여 설	①	②	③	④	⑤	
		득력 있는 수립된 프레젠테이션을 할 수 있다.						
	프로젝트 계약하기	문서작성·프레젠테이션 소프트웨어를 활용하여 설득력 있는	①	②	③	④	⑤	
		프로젝트 수립 기획안을 제시할 수 있다.						
		견적서 작성법을 이해하여 항목별 수립된 프로젝트 소요 비	①	②	③	④	⑤	
		용을 체계적으로 산출하고 정리할 수 있다.						
		지식재산권을 포함한 상호간의 법률적 의무와 책임에 대해	①	②	③	④	⑤	
시각디자인 전략 수립 운용	포지셔닝 전략 도출하기	합의하고 수립된 내용을 공유할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		용역표준계약서를 바탕으로 상호협약에 따른 계약서를 작성	①	②	③	④	⑤	
		하고 수립 및 체결에 이를 수 있다.						
		프로젝트의 내용에 따라 클라이언트·수행자의 권리와 의무	①	②	③	④	⑤	
		를 규정지어 수립할 수 있다.						
	디자인 컨셉트 제안하기	정확한 최종 결과물 개발을 위해 상호간의 지향점을 공유하	①	②	③	④	⑤	
		고 제반 지원 사항을 수립하여 계약서에 기재할 수 있다.						
		개발 디자인에 대한 시장조사·트렌드·사용자 분석을 바탕	①	②	③	④	⑤	
		으로 시장에서의 위치를 예측하여 그 방향을 운용하고 설정						
		할 수 있다.						
크리에이티브 전략 운용하기	개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 운용하여 개발	①	②	③	④	⑤		
	디자인의 방향·차별화 포인트에 대해 합목적성 있는 근거를							
	도출할 수 있다.							
	개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 운용하여 디자	①	②	③	④	⑤		
	인의 수준과 관련 시장에서의 위치를 설정 할 수 있다.							
디자인 컨셉트 제안하기	사용자 선호도와 구매패턴을 바탕으로 개발 디자인의 포지셔	①	②	③	④	⑤		
	닝 전략을 도출할 수 있다							
	프로젝트 조사 분석을 기반으로 개발 디자인의 목적과 목표	①	②	③	④	⑤		
	를 운용하여 설정 할 수 있다.							
	키워드·컨셉트 도출로 프로젝트 결과물의 시각적 아이덴티	①	②	③	④	⑤		
크리에이티브 전략 운용하기	티를 기획하고 전략을 수립하여 운용할 수 있다.							
	디자인 개발방향을 설정하여 그에 따른 키워드를 도출할 수	①	②	③	④	⑤		
	있다.							
	설정된 디자인 컨셉트에 따라 개발 디자인의 다양한 시각적	①	②	③	④	⑤		
	표현 방향을 도출하여 운용할 수 있다.							
크리에이티브 전략 운용하기	설정된 디자인 컨셉트에 따라 커뮤니케이션의 최적화 방안을	①	②	③	④	⑤		
	도출하여 운용할 수 있다.							
	사용자 요구조건을 충족시키기 위한 크리에이티브(creative)	①	②	③	④	⑤		
		전략을 수립하고 운용할 수 있다.						

[평가결과]

영역	점수
직업기초능력	<u>영역별 점수 합산</u>
직무수행능력	<u>영역별 점수 합산</u>
합계	<u>점수 합계</u>

## 4.1. 자가진단도구 개요

- 개념 : 업무를 성공적으로 수행하는데 요구되는 능력과 근로자 자신의 보유 능력을 비교 검토해 볼 수 있는 도구
- 활용방법 : 제시된 자가진단도구를 참고하여 개인의 업무 상황에 맞게 변형하여 자유롭게 활용 가능  
※ 포트폴리오, 평가자 질문 등 NCS 능력단위별로 제시된 평가방법을 참고하여 다양한 평가 방법으로 변경하여 활용 가능
- 구성요소 : ① 번호체계, ② 진단항목, ③ 지시문, ④ 진단영역, ⑤ 진단문항,  
⑥ 답변기재란, ⑦ 진단결과로 구성

【 자가진단도구의 구성요소 】

구 성 요 소	세 부 내 용
번호체계	• 직업능력 자가진단도구를 분류하기 위하여 직업능력별로 부여된 번호
진단항목	• 진단하고자 하는 직업능력명
지시문	• 진단문항을 읽고 답변을 기재하는 방법에 대한 안내문
진단영역	• 진단하고자 하는 직업능력을 구성하는 하위영역과 세부영역
진단문항	• 근로자(응답자)의 지식이나 활동을 측정하기 위한 측정가능하고 구체적인 문장
답변기재란	• 근로자(응답자)가 진단문항을 읽고 자신의 상황이나 생각과 일치하는 정도에 직접 표기하는 부분
진단결과	• 기재한 답변을 합산하여 점수를 산출하고 해석

※ 다음은 프레젠테이션 업무를 수행하는데 필요한 능력수준을 스스로 알아보는 문항입니다. 본인의 평소 행동을 잘 생각해보고, 일치하는 정도에 ✓표 하십시오.

진단영역	진 단 문 항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
프레젠테이션 기획하기	1. 나는 창의적인 프레젠테이션을 위하여 주제와 방향을 결정 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 제작된 시안별 특징 파악을 통하여 각 시안의 차이점을 강조하기 위한 프레젠테이션을 기획할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 효과적인 디자인 의도 표현을 위하여 디자인 전개 과정을 단계별로 알기 쉽게 설계하여 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 참석자의 이해를 돕기 위하여 각종 자료를 준비할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	5. 나는 성공적인 프레젠테이션 계획을 위하여 참석예상자, 장소, 시간을 사전에 점검하고 문제 발생에 대해 대비할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
프레젠테이션 제작하기	1. 나는 기획된 프레젠테이션 제작을 위하여 각종 자료를 준비할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 성공적인 프레젠테이션을 위하여 발표 전개 방법을 명확하고 체계적으로 계획할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 시각적 자료와 논리적 자료의 활용으로 프레젠테이션의 이해와 설득력을 높일 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 성공적인 프레젠테이션을 위하여 리허설을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	5. 나는 제작된 프레젠테이션의 사전 점검으로 발표에 차질이 없도록 대비할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
프레젠테이션하기	1. 나는 발표자는 발표내용을 정확히 파악하고 자신감과 열정을 가지고 발표를 리드할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 시안별 차이점과 특징을 발표하여 최종 디자인 개발을 향한 디자인 선정을 유도할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 초기 기획 방향을 유지하는 선에서 클라이언트의 의견을 협의할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 설정된 프레젠테이션 계획에 따라 발표시간을 준수할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

## [진단결과]

진단영역	문항 수	점수	점수 ÷ 문항 수
프레젠테이션 기획하기	5		
프레젠테이션 제작하기	5		

프레젠테이션하기	4		
<b>합계</b>	<b>14</b>		

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.



진단영역	진 단 문 항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
디자인 파일 작업하기	1. 나는 제작 발주를 위하여 확정된 최종 디자인을 제작용 데이터로 변환 작업할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 매체에 따른 적용 오류 발생 가능성의 요소들을 확인하고 그에 따라 대처할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 각종 제작기법을 확인하고 발주를 위한 주문 준비를 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 디자인 결과물에 대한 시각적 느낌을 예상하여 그에 맞는 매체, 소재, 아이템을 선택할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
샘플 확인하기	1. 나는 정확한 샘플 제작·확인을 위하여 납품 처에 맞는 매체별 데이터를 확인할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 최종 발주를 위하여 교정·제작 요청을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 교정본을 확인하여 색·오타·이미지 등을 확인할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 디자인 오류 발견 시 데이터 수정 작업을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	5. 나는 제작 오류 발견 시 제작 업체와 협의·조율할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
발주·감리하 기	1. 나는 후가공 필요 시 제작 업체와의 충분한 협의 후 최종 발주할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 최종 제작물의 색·오타·이미지 등을 확인하여 오류 여부를 확인할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 최상의 최종 디자인 결과 제작을 위하여 매체에 따른 효과적인 후가공 방법을 선택할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 정확한 제작 확인을 위하여 규격에 맞게 정밀한 치수로 제작되었는지 확인할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	5. 나는 재질에 따른 후가공의 내구성·균일성을 확인할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

## [진단결과]

진단영역	문항 수	점수	점수 ÷ 문항 수
디자인 파일 작업하기	4		
샘플 확인하기	5		
발주·감리하기	5		
<b>합계</b>	<b>14</b>		

---

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

※ 다음은 디자인 자료화 업무를 수행하는데 필요한 능력수준을 스스로 알아보는 문항입니다. 본인의 평소 행동을 잘 생각해보고, 일치하는 정도에 ✓표 하십시오.

진단영역	진 단 문 항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
프로젝트 결과보고 서 작성하기	1. 나는 프로젝트 기획부터 최종 디자인까지 각 단계별 데이터 정리를 통하여 프로젝트 전반의 내용을 문서화할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 프로젝트 결과보고서 작성 안내를 바탕으로 제출 기한·양식에 관한 정보를 확인 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 정리된 문서를 기반으로 축약·편집하여 클라이언트에게 제시할 프로젝트 결과보고서를 작성할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 계약서·정산서를 확인하여 프로젝트를 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
데이터베이 스 관리하기	1. 나는 프로젝트 마감을 위하여 최종 디자인 파일·결과물을 데이터베이스화하여 클라이언트와 디자이너가 각각 소유할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 향후 디자인 개발 참고를 위해 각종 콘텐츠와 이미지 데이터를 정해진 규칙에 따라 분류·보존·폐기 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 합리적 데이터베이스 관리를 위하여 시안 디자인 개발 전 단계에서 생성된 데이터를 분류·보존·폐기할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 외부 업체로부터 제공받은 서비스·콘텐츠 내용을 파악하여, 데이터의 보존·응용 상태를 점검할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	5. 나는 구축된 데이터베이스를 차후 디자인 개발에 참고할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
지식재산권 확보하기	1. 나는 최종 결과물의 지식재산권에 대하여 확인할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 디자인 등록을 위해 제출해야 할 서류와 자료를 제작할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 정부기관에 등록함으로써 산업재산권을 포함한 지식재산권을 출원할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 최종 결과물의 제작 배포로 지식재산권의 권리보호를 받을 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	5. 나는 필요한 경우 관계기관을 통하여 저작권과 같은 지식재산권에 대한 법적 보호절차를 밟을 수 있다.	①	②	③	④	⑤

## [진단결과]

진단영역	문항 수	점수	점수 ÷ 문항 수
------	------	----	-----------

프로젝트 결과보고서 작성하기	4		
데이터베이스 관리하기	5		
지식재산권 확보하기	5		
<b>합계</b>	<b>14</b>		

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

진단영역	진 단 문 항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
프로젝트 준비하기	1. 나는 의뢰된 프로젝트에 대한 리뷰를 바탕으로 프로젝트를 이해할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 제안요청서에 따라 프로젝트의 취지, 목적, 성격, 내용, 요구사항을 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 클라이언트에 대한 프로젝트 조사를 통하여 다양한 정보를 수집 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 프로젝트의 난이도를 파악하여 참여인력과 수준을 정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
프로젝트 계획하기	1. 나는 제안요청서의 명확한 이해를 바탕으로 제안서에 반영되어야 할 항목과 내용을 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 제안서 작성을 위한 기초조사 자료수집과 클라이언트 요구사항 수렴을 통해 제안내용과 목표를 명확히 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 프로젝트의 난이도와 일정에 따라 적용 프로세스를 파악하고 각 단계별 진행계획을 수립할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 견적서 작성법을 이해하여 항목별 프로젝트 소요 비용을 체계적으로 산출하고 정리할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	5. 나는 문서작성·프레젠테이션 소프트웨어를 활용하여 설득력 있는 프로젝트 기획안을 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	6. 나는 프로젝트에 대한 제안자의 차별화와 장점 발표를 통하여 설득력 있는 프레젠테이션을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
프로젝트 계약문서 준비하기	1. 나는 프로젝트의 내용에 따라 클라이언트·수행자의 권리와 의무를 규정지을 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 용역표준계약서를 바탕으로 상호협약에 따른 계약서를 작성할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 지식재산권을 포함한 상호간의 법률적 의무와 책임에 대해 합의하고 공유할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 정확한 최종 결과물 개발을 위해 상호간의 지향점을 공유하고 제반 지원 사항을 계약서에 기재할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

## [진단결과]

진단영역	문항 수	점수	점수 ÷ 문항 수
프로젝트 준비하기	4		
프로젝트 계획하기	6		
프로젝트 계약문서 준비하기	4		

합계	14		
----	----	--	--

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

진단영역	진 단 문 항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
프로젝트 파악하기	1. 나는 의뢰된 프로젝트에 대한 리뷰를 바탕으로 프로젝트 수립과정을 이해할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 제안요청서에 따라 수립된 프로젝트의 취지, 목적, 성격, 내용, 요구사항을 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 클라이언트에 대한 수립된 프로젝트 조사를 통하여 다양하게 정보를 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 프로젝트의 난이도를 파악하여 참여인력과 수립된 수준을 정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
프로젝트 제안하기	1. 나는 제안요청서의 명확한 이해를 바탕으로 제안서에 반영되어야할 수립 항목과 내용을 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 제안서 작성을 위한 기초조사 자료수집과 클라이언트 요구사항 수렴을 통해 수립될 수 있는 제안내용과 목표를 명확히 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 프로젝트의 난이도와 일정에 따른 적용 프로세스를 파악하고 각 단계별 진행계획을 수립할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 견적서 작성법을 이해하여 항목별 수립된 프로젝트 소요 비용을 체계적으로 산출하고 정리할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	5. 나는 문서작성·프레젠테이션 소프트웨어를 활용하여 설득력 있는 프로젝트 수립 기획안을 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	6. 나는 프로젝트에 대한 제안자의 차별화와 장점 발표를 통하여 설득력 있는 수립된 프레젠테이션을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
프로젝트 계약하기	1. 나는 프로젝트의 내용에 따라 클라이언트·수행자의 권리와 의무를 규정지어 수립할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 용역표준계약서를 바탕으로 상호협약에 따른 계약서를 작성하고 수립 및 체결에 이를 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 지식재산권을 포함한 상호간의 법률적 의무와 책임에 대해 합의하고 수립된 내용을 공유할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 정확한 최종 결과물 개발을 위해 상호간의 지향점을 공유하고 제반 지원 사항을 수립하여 계약서에 기재할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

## [진단결과]

진단영역	문항 수	점수	점수 ÷ 문항 수
프로젝트 파악하기	4		
프로젝트 제안하기	6		
프로젝트 계약하기	4		

합계	14		
----	----	--	--

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.



진단영역	진 단 문 항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
시장 환경 조사하기	1. 나는 프로젝트 파악 자료를 바탕으로 개발 디자인과 관련된 시장 현황, 향후 시장 전망, 시장 예상 수요를 이해·예측할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 프로젝트 관련 디자인 이론을 이해하고 폭넓은 시각에서 개발 방향을 조망하고 시장 환경 정보를 수집·활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 거시·미시 환경에 대한 수집 자료를 바탕으로 구체적인 요구사항을 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 프로젝트의 정보를 바탕으로 관련시장에 분포되어 있는 경쟁사·경쟁 디자인의 포지셔닝(positioning)을 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	5. 나는 직간접 경쟁사 디자인의 특징·장단점 분석을 통해 개발 디자인 콘셉트 수립을 위한 전략을 준비할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
디자인트렌드 조사하기	1. 나는 관련 디자인 환경의 파악을 통해 트렌드를 개괄적으로 예측할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 국내의 디자인 트렌트를 파악하여 디자인 자원으로 활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 국내의 디자인 트렌드·유사 분야 디자인 분석을 고려하여 개발 디자인의 아이디어를 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 관련 디자인 분야의 전반적 트렌드뿐 아니라 조형적 트렌드를 조사하여 결과물의 디자인 포지셔닝을 설정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
사용자 조사하기	1. 나는 개발 디자인에 대한 사용자 요구조건을 사전 예측하여 이를 충족시킬 수 있는 요건·사례를 수집할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 사용자 경험과 행동에 영향을 미치는 요소들을 파악하고 이를 디자인 전략으로 적용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 주 사용자와 부 사용자를 설정하고 이들의 라이프스타일, 인구학적 경향, 소비심리학적 측면의 특성을 예측할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 사용자의 구분을 통해 프로젝트의 개발 수준을 예측할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

## [진단결과]

진단영역	문항 수	점수	점수 ÷ 문항 수
시장 환경 조사하기	5		
디자인트렌드 조사하기	4		
사용자 조사하기	4		
<b>합계</b>	<b>13</b>		

---

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

※ 다음은 시각디자인 리서치 분석 업무를 수행하는데 필요한 능력수준을 스스로 알아보는 문항입니다.  
본인의 평소 행동을 잘 생각해보고, 일치하는 정도에 ✓표 하십시오.

진단영역	진 단 문 항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
시장 환경 분석하기	1. 나는 프로젝트 파악 자료를 바탕으로 개발 디자인과 관련된 시장 현황, 향후 시장 전망, 시장 예상 수요를 분석하여 이해·예측할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 프로젝트 관련 디자인 이론을 이해하고 폭넓은 시각에서 개발 방향을 분석하여 조망하고 시장 환경 정보를 수집·활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 거시·미시 환경에 대한 분석된 수집 자료를 바탕으로 구체적인 요구사항을 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 프로젝트의 정보를 바탕으로 관련시장에 분포되어 있는 경쟁사·경쟁 디자인의 포지셔닝을 파악하고 분석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	5. 나는 직간접 경쟁사 디자인의 특징·장단점 분석을 통해 개발 디자인 콘셉트 수립을 위한 분석전략을 준비할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
디자인트렌드 분석하기	1. 나는 관련 디자인 환경의 파악을 통해 트렌드를 개괄적으로 예측하고 분석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 국내·외 분석된 디자인 트렌트를 파악하여 디자인 자원으로 활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 국내·외 디자인 트렌드·유사 분야 디자인을 고려하여 개발 디자인의 분석된 아이디어를 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 관련 디자인 분야의 전반적 트렌드뿐 아니라 조형적 트렌드를 조사하여 결과물의 분석된 디자인 포지셔닝을 설정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
사용자 분석하기	1. 나는 개발 디자인에 대한 사용자 요구조건을 사전 예측하여 이를 충족시킬 수 있는 분석된 요건·사례를 수집할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 사용자 경험과 행동에 영향을 미치는 요소들을 파악하고 이를 디자인 전략으로 분석하여 적용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 주 사용자와 부 사용자를 설정하고 이들의 라이프 스타일, 인구학적 경향, 소비심리학적 측면의 특성을 분석하여 심화할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 사용자의 구분을 통해 프로젝트의 개발 수준을 예측하여 분석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

## [진단결과]

진단영역	문항 수	점수	점수 ÷ 문항 수
시장 환경 분석하기	5		

디자인트렌드 분석하기	4		
사용자 분석하기	4		
<b>합계</b>	<b>13</b>		

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

※ 다음은 시각디자인 전략 수립 업무를 수행하는데 필요한 능력수준을 스스로 알아보는 문항입니다. 본인의 평소 행동을 잘 생각해보고, 일치하는 정도에 ✓표 하십시오.

진단영역	진 단 문 항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
포지셔닝 전략 분석하기	1. 나는 개발 디자인에 대한 시장조사·트렌드·사용자 분석을 바탕으로 시장에서의 위치를 예측하고 그 방향을 설정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 개발 디자인의 방향·차별화 포인트에 대해 함목적성 있는 근거를 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 디자인의 수준과 관련 시장에서의 위치를 설정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 사용자 선호도와 구매패턴을 바탕으로 개발 디자인의 포지셔닝 전략을 분석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
디자인 콘셉트 설정하기	1. 나는 프로젝트 조사 분석을 기반으로 개발 디자인의 목적과 목표를 설정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 디자인 개발방향을 설정하여 그에 따른 키워드를 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 키워드·콘셉트 도출로 프로젝트 결과물의 시각적 아이덴티티를 기획할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
크리에이티브 전략 수립하기	1. 나는 설정된 디자인 콘셉트에 따라 커뮤니케이션의 최적화 방안을 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 설정된 디자인 콘셉트에 따라 개발 디자인의 다양한 시각적 표현 방향을 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 사용자 요구조건을 충족시키기 위한 크리에이티브(creative) 전략을 수립할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

### [진단결과]

진단영역	문항 수	점수	점수 ÷ 문항 수
포지셔닝 전략 분석하기	4		
디자인 콘셉트 설정하기	3		
크리에이티브 전략 수립하기	3		
<b>합계</b>	<b>10</b>		

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

※ 다음은 시각디자인 전략 수립 운용 업무를 수행하는데 필요한 능력수준을 스스로 알아보는 문항입니다. 본인의 평소 행동을 잘 생각해보고, 일치하는 정도에 ✓표 하십시오.

진단영역	진 단 문 항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
포지셔닝 전략 도출하기	1. 나는 개발 디자인에 대한 시장조사·트렌드·사용자 분석을 바탕으로 시장에서의 위치를 예측하여 그 방향을 운용하고 설정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 운용하여 개발 디자인의 방향·차별화 포인트에 대해 함목적성 있는 근거를 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 운용하여 디자인의 수준과 관련 시장에서의 위치를 설정 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 사용자 선호도와 구매패턴을 바탕으로 개발 디자인의 포지셔닝 전략을 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
디자인 컨셉트 제안하기	1. 나는 프로젝트 조사 분석을 기반으로 개발 디자인의 목적과 목표를 운용하여 설정 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 디자인 개발방향을 설정하여 그에 따른 키워드를 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 키워드·컨셉트 도출로 프로젝트 결과물의 시각적 아이덴티티를 기획하고 전략을 수립하여 운용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
크리에이티브 전략 운용하기	1. 나는 설정된 디자인 컨셉트에 따라 커뮤니케이션의 최적화 방안을 도출하여 운용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 설정된 디자인 컨셉트에 따라 개발 디자인의 다양한 시각적 표현 방향을 도출하여 운용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	사용자 요구조건을 충족시키기 위한 크리에이티브(creative)전략을 수립하고 운용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

### [진단결과]

진단영역	문항 수	점수	점수 ÷ 문항 수
포지셔닝 전략 도출하기	4		
디자인 컨셉트 제안하기	3		
크리에이티브 전략 운용하기	3		
<b>합계</b>	<b>10</b>		

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

진단영역	진 단 문 항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
아이디어 구상하기	1. 나는 다양한 발상기법을 이해하여 새로운 아이디어를 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 문헌조사·인터넷·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 아이디어를 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
아이디어 스케치 구상하기	1. 나는 다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어 스케치를 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 재료 사용·제작에 대한 다양한 점검으로 아이디어 스케치에 접근할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
비주얼 방향 구상하기	1. 나는 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전가능한 안을 선정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 디자인 개발 전개를 위해 도출된 아이디어 스케치를 프레젠테이션 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법을 결정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 비주얼 전개 방향을 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

## [진단결과]

진단영역	문항 수	점수	점수 ÷ 문항 수
아이디어 구상하기	3		
아이디어 스케치 구상하기	4		
비주얼 방향 구상하기	4		
<b>합계</b>	<b>11</b>		

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

진단영역	진 단 문 항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
아이디어 전개하기	1. 나는 다양한 발상기법을 이해하여 새로운 아이디어를 전개할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 문헌조사·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 아이디어를 전개 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계하여 전개할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
아이디어 스케치 전개하기	1. 나는 다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 전개할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어 스케치를 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
비주얼 방향 전개하기	1. 나는 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전가능한 응용안을 선정 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법 부분을 전개하여 결정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 응용 비주얼 전개 방향을 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

## [진단결과]

진단영역	문항 수	점수	점수 ÷ 문항 수
아이디어 전개하기	3		
아이디어 스케치 전개하기	3		
비주얼 방향 전개하기	3		
<b>합계</b>	<b>9</b>		

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.



진단영역	진 단 문 항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
아이디어 적용하기	1. 나는 다양한 발상기법을 이해하고 새로운 아이디어를 도출하여 적용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 문헌조사·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 심화된 아이디어를 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계하여 적용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
아이디어 스케치 적용하기	1. 나는 다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 도출하여 적용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 심화된 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화하여 적용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어 스케치를 적용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 재료 사용·제작에 대한 다양한 점검으로 아이디어 스케치에 적용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
비주얼 방향 적용하기	1. 나는 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전 가능한 안을 선정하여 적용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 디자인 개발 전개를 위해 도출된 아이디어 스케치를 적용하여 프레젠테이션 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법 부분을 결정하여 적용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 비주얼 전개 방향을 적용하여 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

## [진단결과]

진단영역	문항 수	점수	점수 ÷ 문항 수
아이디어 적용하기	3		
아이디어 스케치 적용하기	4		
비주얼 방향 적용하기	4		
<b>합계</b>	<b>11</b>		

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

진단영역	진 단 문 항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
디자인 요소 수집하기	1. 나는 시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 적용 및 적합 여부를 판단할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 여러 가지 시안 개발을 위하여 수집한 자료에 따른 시안 작업 방법을 계획할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 수집한 자료에 디자인 요소를 적용하여 개발 시안을 예상할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
아트웍하기	1. 나는 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통해 아이디어를 전개할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 디자인 소프트웨어를 활용하여 이미지 구현을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 디자인 콘셉트와 비주얼을 기반으로 타이포그래피를 사용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 인쇄 제작을 고려하여 CMYK 4원색과 별색을 구분하여 사용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	5. 나는 색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 배색 및 보정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	6. 나는 매체와 재료의 특성에 따라 적합한 색상을 구현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	7. 나는 입체물 제작 시 평면디자인 전개에서 결과물을 예상하여 제작할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
베리이션하 기	1. 나는 의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 기본 시안과 변형 시안의 범위를 계획할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 매체별 특성을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 시안을 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 설정된 콘셉트를 유지하면서 다양한 베리이션을 구현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

## [진단결과]

진단영역	문항 수	점수	점수 ÷ 문항 수
디자인 요소 수집하기	4		
아트웍하기	7		
베리이션하기	3		
<b>합계</b>	<b>14</b>		

---

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

진단영역	진 단 문 항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
디자인 요소 응용하기	1. 나는 응용시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 응용과 적합 여부를 판단할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 여러 가지 응용시안 개발을 위하여 수집한 자료별 시안 작업 방법을 계획할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 수집한 자료를 디자인 요소로 적용하여 응용 시안을 예상할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
아트웍 응용화하기	1. 나는 준비된 자료를 바탕으로 디자인 콘셉트에 맞게 응용된 시안을 전개할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 응용된 시안을 바탕으로 디자인 전개의 순서와 방법을 정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 디자인 소프트웨어를 활용하여 응용된 시안 이미지 구현을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 응용된 시안을 기반으로 타이포그래피를 사용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	5. 나는 색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 응용하여 보정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	6. 나는 매체와 재료의 특성에 따른 응용된 색상을 구현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	7. 나는 입체물 제작 시 평면디자인 전개에서 응용된 결과물을 예상하여 제작 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
베리메이션 좁히기	1. 나는 의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 기본 시안과 변형 시안을 응용하여 디자인할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 매체별 특징을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 응용 시안을 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 설정된 콘셉트를 벗어나지 않고 유지하면서 다양한 베리메이션을 구현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

## [진단결과]

진단영역	문항 수	점수	점수 ÷ 문항 수
디자인 요소 응용하기	4		
아트웍 응용화하기	7		
베리메이션 좁히기	3		
<b>합계</b>	<b>14</b>		

---

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

진단영역	진 단 문 항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
디자인 요소 확장하기	1. 나는 심화된 시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 심화된 시안 적 합 여부를 판단할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 여러 가지 심화된 시안 개발을 위하여 수집한 자료별 작업 방법 을 계획할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 수집한 자료를 디자인 요소로 적용하여 심화된 개발 시안을 예 상할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
아트웍 고도화하기	1. 나는 준비된 자료를 바탕으로 디자인 콘셉트에 맞게 보다 심화된 시 안을 제작할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 설정된 콘셉트와 준비 자료를 바탕으로 심화된 디자인 전개와 방법을 정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 디자인 소프트웨어를 활용하여 심화된 이미지 구현을 할 수 있 다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 디자인 콘셉트와 비주얼을 기반으로 심화된 타이포그래피를 사 용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	5. 나는 색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 구체적 으로 배색, 보정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	6. 나는 매체와 재료의 특성에 따른 색상을 구체적으로 구현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	7. 나는 평면 및 입체물 제작 시 심화된 결과물을 예상하여 제작 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	8. 나는 출력상태의 적정성을 판단하여, 문제점 발견 시 이를 보완하고 대처할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
베리레이션 완료하기	1. 나는 의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 심화된 기본 시안 및 변형 시안의 범위를 정할 수 있다	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 매체별 특징을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 심화된 시안을 표 현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 설정된 콘셉트를 유지하면서 심화된 베리레이션을 구현할 수 있 다.	①	②	③	④	⑤

## [진단결과]

진단영역	문항 수	점수	점수 ÷ 문항 수
디자인 요소 확장하기	4		
아트웍 고도화하기	8		

베리메이션 완료하기	3		
<b>합계</b>	<b>15</b>		

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

※ 다음은 최종디자인 업무를 수행하는데 필요한 능력수준을 스스로 알아보는 문항입니다. 본인의 평소 행동을 잘 생각해보고, 일치하는 정도에 ✓표 하십시오.

진단영역	진 단 문 항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
디자인 준비하기	1. 나는 클라이언트와 협의한 프레젠테이션 결과에 따라 아트웍을 수정 보완할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 생산성, 경쟁력, 품질, 원가에 대해 클라이언트와 협의·확인하여 디자인을 보완할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 높은 디자인 완성도를 위해 최종 디자인 완성 전 까지 수시로 수정 보완할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
최종 디자인 개발하기	1. 나는 최종 디자인 아트웍을 하여 이미지합성, 타이포그 래피, 그래픽요소 활용으로 레이아웃을 구성 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 최종 디자인을 완성하기 위하여 실제 작업 프로세스인 카피라이팅(copywriting), 일러스트레이션(illustration), 캘리그래피(calligraphy), 촬영의 외주 발주를 결정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 외주 발주에 대한 수정 보완이 있을 시 클라이언트와 협의하여 결정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 최종 디자인 확인을 위하여 완성된 최종안을 출력하여 점검할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
어플리케이 션 디자인 개발하기	1. 나는 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 사이즈에 적합한 디자인을 개발할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 아이템에 적합한 디자인을 개발할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 매체에 적합한 디자인을 개발할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 통합적인 디자인 완성을 위하여 주가 되는 최종 디자인과 부가 되는 어플리케이션 디자인을 조화롭게 개발할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

### [진단결과]

진단영역	문항 수	점수	점수 ÷ 문항 수
디자인 준비하기	3		
최종 디자인 완성하기	4		
어플리케이션 디자인 개발하기	4		
<b>합계</b>	<b>11</b>		



---

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

※ 다음은 최종 디자인 개발 완료 업무를 수행하는데 필요한 능력수준을 스스로 알아보는 문항입니다. 본인의 평소 행동을 잘 생각해보고, 일치하는 정도에 ✓표 하십시오.

진단영역	진 단 문 항	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수
디자인 보완하기	1. 나는 클라이언트와 협의한 프레젠테이션 결과에 따라 아트웍을 수정 보완하여 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 생산성, 경쟁력, 품질, 원가에 대해 클라이언트와 협의·확인하여 디자인을 보완하여 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 높은 디자인 완성도를 위해 최종 디자인 완성 전 까지 수시로 수정 보완하여 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
최종 디자인 완성하기	1. 나는 최종 디자인 아트웍을 하여 이미지합성, 타이포그 래피, 그래픽요소 활용으로 레이아웃을 구성하여 완료 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 최종 디자인을 완성하기 위하여 실제 작업 프로세스인 카피라이팅(copywriting), 일러스트레이션(illustration), 캘리그래피(calligraphy), 촬영의 외주 발 주를 결정하고 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 외주 발주에 대한 수정 보완이 있을 시 클라이언 트와 협의하여 결정하고 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 최종 디자인 확인을 위하여 완성된 최종안을 출력 하여 점검하고 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
어플리케이션 디자인 완성하기	1. 나는 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 사이즈 에 적합한 디자인을 개발하고 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 나는 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 아이템 에 적합한 디자인을 개발하고 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 나는 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 매체에 적합한 디자인을 개발하고 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	4. 나는 통합적인 디자인 완성을 위하여 주가 되는 최종 디자인과 부가 되는 어플리케이션 디자인을 조화롭게 개 발하고 완료할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

### [진단결과]

진단영역	문항 수	점수	점수 ÷ 문항 수
디자인 보완하기	3		
최종 디자인 완성하기	4		
어플리케이션 디자인 완성하기	4		
<b>합계</b>	<b>11</b>		

---

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

## 2 훈련 기준

### □ 개발목적

- 체계적이고 효과적인 직업능력개발을 위하여 훈련의 대상이 되는 직종별로 훈련의 목표, 교과내용 및 시설·장비와 교사 등에 관한 훈련기준 개발(근로자 직업능력개발법 제38조)
  - ※ 내용구성 : 훈련의 목표, 교과목 및 그 내용, 시설 및 장비, 훈련기간 및 훈련시간, 훈련방법, 훈련교사, 적용기간

### □ 활용대상

- 「근로자 직업능력개발법」에 따른 직업능력개발 훈련
- 기타 직업교육훈련

### □ 활용(예시)

- NCS에 따라 제시한 능력단위별 훈련기준을 조합하여 훈련기준으로 활용

<방법 1> 훈련이수체계도에서 제시한 훈련과정/과목으로 편성

<자동차차체정비 훈련 예시>

훈련수준	훈 련 모 들		구 분
	표준 직무	명 칭	
1수준(정비사)	자동차차체정비	단품교환	필수
		방음방침작업	

<방법 2> 훈련이수체계도에서 제시한 훈련과정/과목(필수)과 다른 직종의 훈련과정/과목(선택)으로 편성

자격종목	훈 련 모 들		구 분
	표준 직무	명 칭	
1수준(정비사)	자동차차체정비	단품교환	필수
		방음방침작업	
	자동차도장	건조작업	선택
		구도막제거작업	

## □ 훈련기준 개요

- 개념: 체계적이고 효과적인 직업능력개발훈련을 위하여 훈련의 대상이 되는 직종별로 훈련의 목표, 교과 내용 및 시설·장비와 교사 등에 관한 기준을 제시한 것
  - ※ 「근로자직업능력개발법」 제38조에 따른 직업능력개발훈련의 훈련기준은 훈련기준(시안) 등을 참고하여 훈련기관·교육훈련전문가 등의 검토를 통해 확정 고시(고용부 장관 고시) 되며, 지속 의견 수렴을 거쳐 개선
  - \* 「근로자직업능력개발법」 제38조, 같은 법 시행령 제30조 및 같은 법 시행규칙 제20조에 따른 직업능력개발훈련의 훈련기준(고용노동부고시)
- 구성요소 : 훈련직종명, 훈련직종 정의, 훈련시설 기준면적, 훈련교사, 교과내용, 평가사항, 참가사항으로 구성

### | NCS와 훈련기준의 활용 범위 비교 |

NCS	훈련기준
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 직무               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해당 직무의 능력단위의 집합</li> <li>- 직종 및 기능(function)의 구분단위</li> <li>- 능력단위 구성의 유연성</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 훈련직종               <ul style="list-style-type: none"> <li>- NCS의 직무와 유사</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 능력단위               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 직무수행 시 요구되는 능력들의 단위</li> <li>- 능력단위요소의 집합</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 과정/과목               <ul style="list-style-type: none"> <li>- NCS의 능력단위</li> <li>- 학습내용의 조합</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 능력단위요소               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 능력단위를 구성하는 단위</li> <li>- 능력단위를 세분화하여 작성</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 단원명               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 세부 학습내용의 집합</li> <li>- NCS의 능력단위요소 또는 능력단위요소의 조합</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 수행준거               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 능력단위요소를 수행하기 위해 요구되는 수행수준</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 학습내용               <ul style="list-style-type: none"> <li>- NCS의 수행준거와 유사</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 적용범위               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 능력단위요소별 수행기준이 적용되는 환경 및 조건, 필요 지식, 공구장비</li> </ul> </li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 평가지침               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해당 능력단위를 평가할 때 고려할 사항, 기타 능력 등을 기술</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 훈련평가               <ul style="list-style-type: none"> <li>- NCS의 평가지침을 참고하여 작성</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 직업기초능력               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 능력단위별 해당 직업기초능력의 중요도를 평가</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 직업기초능력               <ul style="list-style-type: none"> <li>- NCS의 직업기초능력을 참고하여 작성</li> </ul> </li> </ul>

## 1.1. 훈련기준(시안)

### I. 개 요

1. 직 종 명 : 시각디자인
2. 직종 정의 : 시각디자인은 시각정보 전달을 목적으로 콘셉트에 맞는 아이디어를 발상하여 디자인 요소를 시각화하고 매체별 다양한 제작기법을 활용하여 창의적으로 표현하는 업무에 종사
3. 훈련이수체계(수준별 이수 과정/과목)

7수준	Creative Director / Master	시각디자인 프로젝트 기획 수립 시각디자인 전략 수립 운용	제품디자인 프로젝트 기획 제안 발표 제품디자인 전략 수립 콘셉트 구체화	환경디자인 프로젝트 검토	디지털디자인 프로젝트 기획 심화
6수준	Chief Designer / Advanced Senior	시각디자인 전략 수립 프레젠테이션 최종 디자인 개발 완료		환경디자인 프로젝트 계약 환경디자인 기획 설계 주제 설정 환경디자인 시공 환경디자인 감리	디자인 구성요소 응용
5수준	Senior Designer / Intermediate Senior	시각디자인 프로젝트 기획 구상 비주얼 아이디어 적용 최종 디자인 디자인 제작 관리	제품디자인 프로젝트 기획 계획 수립 제품디자인 리서치 분석 제품디자인 전략 수립 방향 설정 디자인 아이디어 발상 구체화 디자인 구체화 렌더링 및 평가 관리 양산 관리	환경디자인 프로젝트 이해 환경디자인 기획 설계 목표수립 환경디자인 기본 설계 발표 환경디자인 감리 결과보고	디지털디자인 프로젝트 기초조사 디지털디자인 프로젝트 분석 디지털디자인 프로젝트 설계 디자인 구성요소 제작 구현 구현 응용 프로젝트 완료 자료정리 프로젝트 완료 결과 보고서 작성 프로젝트 완료 최종보고 디지털디자인 사후관리
4수준	Designer / Senior	시각디자인 리서치 분석 비주얼 아이디어 전개 시안 디자인 개발 심화 디자인 자료화	모형 제작 제품디자인 리서치 기초 디자인 아이디어 발상 기초 디자인 아이디어 발상 표현 디자인 구체화 모델링 프로젝트 유지.관리 체계 구축	환경디자인 프로젝트 수행계획 환경디자인 프로젝트 기초 조사·분석 환경디자인 기본 설계 환경디자인 실시 설계 도면작성 환경디자인 실시 설계 시방서 작성 환경디자인 프로젝트 마감 환경디자인 사후관리	프로토타입 제작 및 사용성 테스트 디자인 구성요소 설계 수정보완
3수준	Staff / Junior	시각디자인 리서치 조사 비주얼 아이디어 구상 시안 디자인 개발 기초 시안 디자인 개발 응용	프로젝트유지.관리 데이터 작성 프로젝트유지.관리 피드백		프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치
-		직업기초능력			
수준	직	시각디자인	제품디자인	환경디자인	디지털디자인

※ 해당직종(응영)의 훈련과정을 편성하는 경우 훈련과정별 목표에 부합한 수준으로 해당 직종에서 제시한 능력단위를 기준으로 과정/과목을 편성하고, 이외 직종의 능력단위를 훈련과정에 추가 편성하려는 경우 유사 직종의 동일 수준의 능력단위를 추가할 수 있음

7수준	Creative Director / Master		서비스 경험디자인 수행계획 수립 서비스 경험디자인 모델 운영안 수립	
6수준	Chief Designer / advanced Senior		서비스 경험디자인 과제 요구사항 파악 서비스 경험디자인 사용자 경험 면접조사 서비스 경험디자인 디자인 원칙 수립 서비스 경험디자인 디자인 제안 서비스 경험디자인 프로토타입 평가 및 보완 서비스 경험디자인 모델 평가	실내디자인 운영관리
5수준	Senior Designer / Intermediate Senior	텍스타일디자인 리서치 분석 텍스타일디자인 기획 타깃과 아이템 텍스타일디자인 기획 콘셉트와 소개 텍스타일 시제품 제작 직물 완성 텍스타일 시제품 제작 편물 완성 텍스타일 바이어 상담	서비스 경험디자인 사용자 경험 환경조사 서비스 경험디자인 사용자 경험 환경 분석 서비스 경험디자인 사용자 경험 대상 분석 서비스 경험디자인 프로토타입 개발 서비스 경험디자인 모델 개발 서비스 경험디자인 과제 완료	실내디자인 기획 실내디자인 시공관리
4수준	Designer / Senior	텍스타일디자인 리서치 수행 텍스타일 패브릭 디자인 직물 설계 텍스타일 패브릭 디자인 편물 설계	서비스 경험디자인 사용자 경험 관찰조사 서비스 경험디자인 시나리오 제작	실내디자인 자료 조사 분석 실내디자인 프레젠테이션 실내디자인 공간계획 실내디자인 조명 계획 실내디자인 설비 계획 실내디자인 디스플레이 계획 실내디자인 설계도서 작성 실내디자인 협력설계 실내디자인 사후 관리
3수준	Staff / Junior	텍스타일디자인 발상 아이디어 텍스타일디자인 발상 스케치 텍스타일 패턴 디자인 염색 가공 텍스타일 패턴 디자인 날염 가공 텍스타일 패턴 디자인 자수 문양 텍스타일 패브릭 아트 텍스타일디자인 프레젠테이션	서비스 경험디자인 과제 사후관리	실내디자인 마감 계획 실내디자인 색채 계획 실내디자인 가구 계획
2수준	Intern	텍스타일 본 생산		
-		직업기초능력		
수준	직종	텍스타일디자인	서비스·경험디자인	실내디자인

※ 해당직종(응영)의 훈련과정을 편성하는 경우 훈련과정별 목표에 부합한 수준으로 해당 직종에서 제시한 능력단위를 기준으로 과정/과목을 편성하고, 이외 직종의 능력단위를 훈련과정에 추가 편성하려는 경우 유사 직종의 동일 수준의 능력단위를 추가할 수 있음



#### 4. 훈련시설

시설명 \ 훈련인원	기준인원	면적	기준인원 초과 시 면적 적용	시설 활용구분(공용/전용)
강의실	30명	60㎡	1명당 1.2㎡씩 추가	공용
컴퓨터실	30명	60㎡	1명당 2㎡씩 추가	공용
실습실	30명	240㎡	1명당 8㎡씩 추가	전용
특수실	해당 없음			
실습장	해당 없음			
공구 · 재료실	30㎡, 60명을 초과 시 10㎡만 추가			전용

※ 훈련시설은 훈련과정/과목에 필요한 시설을 구축

#### 5. 교 사

- 「근로자직업능력 개발법」 제33조와 관련 규정에 따름
- 시각디자인관련 박사학위 취득 후 해당분야의 직종에서 1년 이상의 경력자
- 시각디자인관련 석사학위 취득 후 해당분야의 직종에서 5년 이상의 경력자
- 시각디자인관련 학사학위 취득 후 해당분야의 직종에서 7년 이상의 경력자

## II. 훈련과정

○ 과정/과목명 : 직업기초능력

- 훈련개요

훈련목표	직업인으로서 갖추어야 할 기본적인 소양을 함양
수 준	-
훈련시간	훈련과정 편성 시 전체 훈련시간의 10% 이하로 자율편성
훈련가능시설	강의실 또는 컴퓨터실
권장훈련방법	집체훈련 또는 원격훈련

- 편성내용

단 원 명	학 습 내 용
의사소통능력	문서이해능력, 문서작성능력, 경청능력, 의사표현능력, 기초외국어능력
수리능력	기초연산능력, 기초통계능력, 도표분석 능력, 도표작성능력
문제해결능력	사고력, 문제처리능력
자기개발능력	자아인식능력, 자기관리능력, 경력개발 능력
자원관리능력	시간자원관리능력, 예산자원관리능력, 물적자원관리능력, 인적자원관리능력
대인관계능력	팀웍능력, 리더십능력, 갈등관리능력, 협상능력, 고객서비스능력
정보능력	컴퓨터활용능력, 정보처리능력
기술능력	기술이해능력, 기술선택능력, 기술적용능력
조직이해능력	국제감각, 조직체제이해능력, 경영이해능력, 업무이해능력
직업윤리	근로윤리, 공동체윤리

○ 과정/과목명 : 0802010106\_15v2 프레젠테이션

- 훈련개요

훈련목표	디자인 시안에 대하여 클라이언트에게 디자인 의도를 효과적으로 보고하고 요구사항을 협의하고 참고하여 수정하거나 보완하는 능력을 함양
수 준	6수준
최소훈련시간	45시간
훈련가능시설	강의실, 컴퓨터실, 실습실
권장훈련방법	집체훈련

- 편성내용

단 원 명 (능력단위 요소명)	훈 련 내 용 (수행준거)	평가시 고려사항
프레젠테이션 기획하기	1.1 창의적인 프레젠테이션을 위하여 주제와 방향을 결정할 수 있다. 1.2 제작된 시안별 특징 파악을 통하여 각 시안의 차이점을 강조하기 위한 프레젠테이션을 기획할 수 있다. 1.3 효과적인 디자인 의도 표현을 위하여 디자인 전개 과정을 단계별로 알기 쉽게 설계하여 표현할 수 있다. 1.4 참석자의 이해를 돕기 위하여 각종 자료를 준비할 수 있다. 1.5 성공적인 프레젠테이션 계획을 위하여 참석예상자, 장소, 시간을 사전에 점검하고 문제 발생에 대해 대비할 수 있다.	- 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. • 프레젠테이션의 내용 이해 • 프레젠테이션의 목적 이해 • 핵심내용의 정확한 전달 여부 • 프레젠테이션에 대한 논리성
프레젠테이션 제작하기	2.1 기획된 프레젠테이션 제작을 위하여 각종 자료를 준비할 수 있다. 2.2 성공적인 프레젠테이션을 위하여 발표 전개 방법을 명확하고 체계적으로 계획할 수 있다. 2.3 시각적 자료와 논리적 자료의 활용으로 프레젠테이션의 이해와 설득력을 높일 수 있다. 2.4 성공적인 프레젠테이션을 위하여 리허설을 할 수 있다. 2.5 제작된 프레젠테이션의 사전 점검으로 발표에 차질이 없도록 대비할 수 있다.	
프레젠테이션하기	3.1 발표자는 발표내용을 정확히 파악하고 자신감과 열정을 가지고 발표를 리드할 수 있다. 3.2 시안별 차이점과 특징을 발표하여 최종 디자인 개발을 향한 디자인 선정을 유도할 수 있다. 3.3 초기 기획 방향을 유지하는 선에서 클라이언트의 의견을 협의할 수 있다. 3.4 설정된 프레젠테이션 계획에 따라 발표시간을 준수할 수 있다.	

- 지식 · 기술 · 태도

구 분	주 요 내 용
지 식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 상황에 대처할 수 있는 실전 경험</li> <li>○ 의견 협의 방법</li> <li>○ 프레젠테이션 발표 방법</li> <li>○ 프레젠테이션 구성 방법</li> <li>○ 프레젠테이션 자료 분석 방법</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 배색 이론</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 시안별 발표자료 구성 방법</li> <li>○ 프레젠테이션 구성 방법</li> <li>○ 프레젠테이션 자료 분석 방법</li> </ul>
기 술	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 시청각기자재 활용 기술</li> <li>○ 프레젠테이션 현장 상황 파악</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 기획된 디자인 표현에 적합한 매체·기법 결정 기술</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> </ul>
태 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 원활한 커뮤니케이션 창출을 위한 의지</li> <li>○ 신뢰성을 줄 수 있는 전달 태도</li> <li>○ 이해하기 쉬운 의사전달</li> <li>○ 성실하고 침착한 발표 태도</li> <li>○ 주어진 일정에 맞추는 추진력</li> <li>○ 제작된 프레젠테이션 파일의 정확한 관리 태도</li> <li>○ 계획된 프레젠테이션 제작을 위한 추진 태도</li> <li>○ 콘셉트에 따른 명확한 판단력</li> <li>○ 프레젠테이션 준비사항의 철저한 점검</li> <li>○ 체계적인 계획 설정 태도</li> </ul>

- 장비

장 비 명	단 위	활용구분(공용/전용)	1대당 활용인원
• 개인 전산장비 (컴퓨터)	대	전용	1
• 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)	대	공용	30
• 프레젠테이션 소프트웨어	개	전용	1
• 문서작성 소프트웨어	개	전용	1
• 그래픽 소프트웨어	개	전용	1

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

재 료 목 록
해당 없음

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010108\_13v1 디자인 제작 관리

- 훈련개요

훈련목표	완성된 디자인을 데이터 파일로 변환하여 샘플을 확인하고 발주·감리하는 능력을 함양
수 준	5수준
최소훈련시간	30시간
훈련가능시설	강의실, 컴퓨터실
권장훈련방법	집체훈련

- 편성내용

단 원 명 (능력단위 요소명)	훈 련 내 용 (수행준거)	평가지 고려사항
디자인 파일 작업하기	1.1 제작 발주를 위하여 확정된 최종 디자인을 제작용 데이터로 변환 작업할 수 있다. 1.2 매체에 따른 적용 오류 발생 가능성의 요소들을 확인하고 그에 따라 대처할 수 있다. 1.3 각종 제작기법을 확인하고 발주를 위한 주문 준비를 할 수 있다. 1.4 디자인 결과물에 대한 시각적 느낌을 예상하여 그에 맞는 매체, 소재, 아이템을 선택할 수 있다.	- 평가지는 다음의 사항을 평가해야 한다. • 일정에 관한 상세한 기록 • 현장 장비나 작업환경에 따른 지속적 관리 • 교정 감리에 대한 지식 • 후처리 방법에 대한 지식 • 표면가공의 종류와 특징에 대한 지식
샘플 확인하기	2.1 정확한 샘플 제작·확인을 위하여 납품 처에 맞는 매체별 데이터를 확인할 수 있다. 2.2 최종 발주를 위하여 교정·제작 요청을 할 수 있다. 2.3 교정본을 확인하여 색·오타·이미지 등을 확인할 수 있다. 2.4 디자인 오류 발견 시 데이터 수정 작업을 할 수 있다. 2.5 제작 오류 발견 시 제작 업체와 협의·조율할 수 있다.	• 매체, 소재, 아이템별 발주 감리 과정에 대한 지식 • 제작 불량 판별 여부 • CMYK, 별색, 지정색의 정확한 적용 여부
발주·감리하기	3.1 후가공 필요 시 제작 업체와의 충분한 협의 후 최종 발주할 수 있다. 3.2 최종 제작물의 색·오타·이미지 등을 확인하여 오류 여부를 확인할 수 있다. 3.3 최상의 최종 디자인 결과 제작을 위하여 매체에 따른 효과적인 후가공 방법을 선택할 수 있다. 3.4 정확한 제작 확인을 위하여 규격에 맞게 정밀한 치수로 제작 되었는지 확인할 수 있다. 3.5 재질에 따른 후가공의 내구성·균일성을 확인할 수 있다.	

- 지식 · 기술 · 태도

구 분	주 요 내 용
지 식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 발주 종류별 감리 방법</li> <li>○ 표면가공 지식</li> <li>○ 후가공 지식</li> <li>○ 표면가공 지식</li> <li>○ 후가공 지식</li> <li>○ 제작물 작업별 재단 지식</li> <li>○ 원고 교정 부호 식별</li> <li>○ 교정보는 방법</li> <li>○ 용도에 맞는 재료 선택 방법</li> <li>○ 제작 발주 프로세스 지식</li> <li>○ 표면가공 지식</li> <li>○ 후가공 지식</li> <li>○ 매체별 제작 지식</li> <li>○ 재료의 성질</li> <li>○ 재료의 종류</li> </ul>
기 술	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제작 불량 판별 기술</li> <li>○ 가공작업 확인 기술</li> <li>○ 색 확인 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 제작 불량 판별 기술</li> <li>○ 색 확인 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 별색·지정색 변환 기술</li> <li>○ 매체별 디자인 수정 기술</li> <li>○ 매체별 데이터 변환 기술</li> </ul>
태 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 꼼꼼하게 비교할 수 있는 정확한 태도</li> <li>○ 발주 감리에 대한 냉철한 판단</li> <li>○ 업체와의 원활한 커뮤니케이션 능력</li> <li>○ 마감일정에 대한 철저한 시간관리 태도</li> <li>○ 세밀한 제작 상태 검토 태도</li> <li>○ 꼼꼼하게 일을 처리할 수 있는 인내력</li> <li>○ 원본과 샘플을 최대한 근접하게 제작하는 추진력</li> <li>○ 제작 기준 준수</li> <li>○ 신속하고 정확하게 마무리하는 성실성</li> <li>○ 원활한 커뮤니케이션을 위한 긍정적 자세</li> <li>○ 기술과 비즈니스의 상호 관련성 수용</li> <li>○ 인쇄 기준 준수</li> </ul>

- 장비

장 비 명	단 위	활용구분(공용/전용)	1대당 활용인원
-------	-----	-------------	----------

• 개인 전산장비 (컴퓨터)	대	전용	1
• 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)	대	공용	30
• 프레젠테이션 소프트웨어	개	전용	1
• 문서작성 소프트웨어	개	전용	1
• 그래픽 소프트웨어	개	전용	1

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

－ 재료

재 료 목 록
해당 없음

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보



○ 과정/과목명 : 0802010109\_15v2 디자인 자료화

- 훈련개요

훈련목표	완성된 디자인 결과물을 최종 정리하여 보고서로 제작하여 제출 및 보관하고 내부에서 공유하여 활용하는 능력을 함양
수 준	4수준
최소훈련시간	30시간
훈련가능시설	강의실, 컴퓨터실
권장훈련방법	집체훈련

- 편성내용

단 원 명 (능력단위 요소명)	훈 련 내 용 (수행준거)	평가시 고려사항
프로젝트 결과보고서 작성하기	1.1 프로젝트 기획부터 최종 디자인까지 각 단계별 데이터 정리를 통하여 프로젝트 전반의 내용을 문서화할 수 있다. 1.2 프로젝트 결과보고서 작성 안내를 바탕으로 제출기한·양식에 관한 정보를 확인 할 수 있다. 1.3 정리된 문서를 기반으로 축약·편집하여 클라이언트에게 제시할 프로젝트 결과보고서를 작성할 수 있다. 1.4 계약서·정산서를 확인하여 프로젝트를 완료할 수 있다.	- 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. • 최종 결과물에 대한 고객 반응의 이해 • 각종 텍스트와 이미지 데이터를 정해진 규칙에 따라 분류, 보존, 폐기 • 생성된 데이터를 합리적으로 분류, 보존, 폐기 • 후속작업을 위한 관련 소프트웨어, 하드웨어, 기타 도구의 유지, 관리 • 지식재산권에 대한 이해 • 특허청정보검색 서비스의 이해
데이터베이스 관리하기	2.1 프로젝트 마감을 위하여 최종 디자인 파일·결과물을 데이터베이스화하여 클라이언트와 디자이너가 각각 소유할 수 있다. 2.2 향후 디자인 개발 참고를 위해 각종 콘텐츠와 이미지 데이터를 정해진 규칙에 따라 분류·보존·폐기 할 수 있다. 2.3 합리적 데이터베이스 관리를 위하여 시안 디자인 개발 전 단계에서 생성된 데이터를 분류·보존·폐기할 수 있다. 2.4 외부 업체로부터 제공받은 서비스·콘텐츠 내용을 파악하여, 데이터의 보존·응용 상태를 점검할 수 있다. 2.5 구축된 데이터베이스를 차후 디자인 개발에 참고할 수 있다.	
지식재산권 확보하기	3.1 최종 결과물의 지식재산권에 대하여 확인할 수 있다. 3.2 디자인 등록을 위해 제출해야 할 서류와 자료를 제작 할 수 있다. 3.3 정부기관에 등록함으로써 산업재산권을 포함한 지식재산권을 출원할 수 있다. 3.4 최종 결과물의 제작 배포로 지식재산권의 권리보호를 받을 수 있다.	

	3.5 필요한 경우 관계기관을 통하여 저작권과 같은 지식재산권에 대한 법적 보호절차를 밟을 수 있다.	
--	--	--

- 지식 · 기술 · 태도

구 분	주 요 내 용
지 식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 특허정보검색서비스(한국특허정보원)에 관한 정보</li> <li>○ 지식재산권 신청·등록 방법</li> <li>○ 디자인 등록 법률 지식</li> <li>○ 디자인 등록 방법</li> <li>○ 데이터베이스 관리 방법</li> <li>○ 분류 색인(index)화 방법</li> <li>○ 콘텐츠 분석 방법</li> <li>○ 디자인 파일의 특성</li> <li>○ 디자인 파일의 종류</li> <li>○ 프로젝트 전체의 통합적 검토 방법</li> </ul>
기 술	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 유효특허 조사 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 인터넷 활용 기술</li> <li>○ 데이터베이스 장치 활용 기술</li> <li>○ 데이터의 버전관리 기술</li> <li>○ 데이터 저장·관리 기술</li> <li>○ 체계적 파일 정리·관리 기술</li> <li>○ 관련 문서의 데이터 변환 기술</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> </ul>
태 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지식재산권에 대해 항시 대처하는 태도</li> <li>○ 지식재산권 보호를 위한 적극적 태도</li> <li>○ 디자인 등록을 위한 철저한 준비 자세와 태도</li> <li>○ 체계적 파일명 규칙 준수</li> <li>○ 데이터의 정확하고 치밀한 작업 수행 태도</li> <li>○ 객관적 분류 색인을 위한 태도</li> <li>○ 원활한 커뮤니케이션을 위한 태도</li> <li>○ 기술과 비즈니스의 상호 관련성 수용</li> <li>○ 계약서 약정 사항 준수</li> </ul>

- 장비

장 비 명	단 위	활용구분(공용/전용)	1대당 활용인원
• 개인 전산장비 (컴퓨터)	대	전용	1
• 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)	대	공용	30
• 프레젠테이션 소프트웨어	개	전용	1
• 문서작성 소프트웨어	개	전용	1
• 그래픽 소프트웨어	개	전용	1

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

재 료 목 록
해당 없음

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010110\_16v2 시각디자인 프로젝트 기획 구상

- 훈련개요

훈련목표	디자인 프로젝트의 목적, 내용, 일정, 요구사항을 파악하여 전체 디자인 프로세스를 기획하는 능력을 함양
수 준	5수준
훈련시간	30시간
훈련가능시설	강의실, 컴퓨터실
권장훈련방법	집체훈련

- 편성내용

단 원 명 (능력단위 요소명)	훈 련 내 용 (수행준거)	평가시 고려사항
프로젝트 준비하기	1.1 의뢰된 프로젝트에 대한 리뷰를 바탕으로 프로젝트를 이해할 수 있다. 1.2 제안요청서에 따라 프로젝트의 취지, 목적, 성격, 내용, 요구사항을 파악할 수 있다. 1.3 클라이언트에 대한 프로젝트 조사를 통하여 다양한 정보를 수집 파악할 수 있다. 1.4 프로젝트의 난이도를 파악하여 참여인력과 수준을 정할 수 있다.	- 평가지는 다음 사항을 평가해야 한다. • 클라이언트가 원하는 요구사항 파악 능력 • 디자인 범위 파악 능력 • 전체 디자인 프로세스 파악 능력 • 프로젝트 전체 기획을 조망할 수 있는 기획력
프로젝트 계획하기	2.1 제안요청서의 명확한 이해를 바탕으로 제안서에 반영되어야 할 항목과 내용을 도출할 수 있다. 2.2 제안서 작성을 위한 기초조사 자료수집과 클라이언트 요구사항 수렴을 통해 제안내용과 목표를 명확히 할 수 있다. 2.3 프로젝트의 난이도와 일정에 따라 적용 프로세스를 파악하고 각 단계별 진행계획을 수립할 수 있다. 2.4 견적서 작성법을 이해하여 항목별 프로젝트 소요 비용을 체계적으로 산출하고 정리할 수 있다. 2.5 문서작성·프레젠테이션 소프트웨어를 활용하여 설득력 있는 프로젝트 기획안을 제시할 수 있다. 2.6 프로젝트에 대한 제안자의 차별화와 장점 발표를 통하여 설득력 있는 프레젠테이션을 할 수 있다.	
프로젝트 계약문서 준비하기	3.1 프로젝트의 내용에 따라 클라이언트·수행자의 권리와 의무를 규정지을 수 있다. 3.2 용역표준계약서를 바탕으로 상호협의를 따른 계약서를 작성할 수 있다. 3.3 지식재산권을 포함한 상호간의 법률적 의무와 책임에 대해 합의하고 공유할 수 있다. 3.4 정확한 최종 결과물 개발을 위해 상호간의 지향점을 공유하고 제반 지원 사항을 계약서에 기재할 수 있다.	

--	--	--

- 지식·기술·태도

구 분	주 요 내 용
지 식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제안요청서 해석 지식</li> <li>○ 디자인 요구사항 해석 지식</li> <li>○ 클라이언트의 회사 소개 브로슈어·상품 카탈로그·홈페이지 해석 지식</li> <li>○ 디자인 기획·개발·제작 지식</li> <li>○ 기획 마케팅</li> <li>○ 일정 관리 방법</li> <li>○ 계약서 작성법</li> <li>○ 계약체결 절차</li> </ul>
기 술	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 분석 리포트 문서화 능력</li> <li>○ 회의 진행 기술</li> <li>○ 디자인 의뢰 목적 파악을 위한 클라이언트 인터뷰 기술</li> <li>○ 제안 내용의 시각화 표현 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술</li> </ul>
태 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로젝트의 적극적 추진 의지</li> <li>○ 프로젝트의 방향 설정을 위한 원활한 커뮤니케이션 태도</li> <li>○ 예상 결과물에 대한 개괄적 이해를 위한 노력</li> <li>○ 요구사항의 정확한 파악을 위한 적극적인 태도</li> <li>○ 정보의 객관적 판단 태도</li> <li>○ 요구사항 수용의 적극적인 자세</li> <li>○ 전체 일정을 차질 없게 이끌어가는 노력</li> <li>○ 프로젝트를 통해 디자인 역량을 키우려는 의지</li> <li>○ 적극적이고 믿음직한 태도</li> <li>○ 의뢰 사항을 정확히 반영하려는 태도</li> <li>○ 원활한 협의 조율 태도</li> <li>○ 신뢰를 바탕으로 한 유화적 태도</li> </ul>

- 장비

장 비 명	단 위	활용구분(공용/전용)	1대당 활용인원
● 개인 전산장비 (컴퓨터)	대	전용	1
● 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)	대	공용	30
● 프레젠테이션 소프트웨어	개	전용	1
● 문서작성 소프트웨어	개	전용	1
● 그래픽 소프트웨어	개	전용	1

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

재 료 목 록
---------

해당 없음
-------

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010111\_16v2 시각디자인 프로젝트 기획 수립

- 훈련개요

훈련목표	디자인 프로젝트의 목표를 달성하기 위해 효율적인 계획을 수립하여 기획서 제안 및 계약하는 능력을 함양.
수 준	7수준
훈련시간	30시간
훈련가능시설	강의실, 컴퓨터실
권장훈련방법	집체훈련, 원격훈련, 현장실습

- 편성내용

단 원 명 (능력단위 요소명)	훈 련 내 용 (수행준거)	평가시 고려사항
프로젝트 파악하기	1.1 의뢰된 프로젝트에 대한 리뷰를 바탕으로 프로젝트 수립과정을 이해할 수 있다. 1.2 제안요청서에 따라 수립된 프로젝트의 취지, 목적, 성격, 내용, 요구사항을 파악할 수 있다. 1.3 클라이언트에 대한 수립된 프로젝트 조사를 통하여 다양하게 정보를 파악할 수 있다. 1.4 프로젝트의 난이도를 파악하여 참여인력과 수립된 수준을 정할 수 있다.	- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다. • 프로젝트 진행을 위한 인적, 재정적 범위 기획 능력 • 제안서, 계약서 등 관련 서류 작성 능력 • 원만한 커뮤니케이션 및 프레젠테이션 능력 • 계약 관련 협상 능력
프로젝트 제안하기	2.1 제안요청서의 명확한 이해를 바탕으로 제안서에 반영되어야 할 수립 항목과 내용을 도출할 수 있다. 2.2 제안서 작성을 위한 기초조사 자료수집과 클라이언트 요구사항 수렴을 통해 수립될 수 있는 제안내용과 목표를 명확히 할 수 있다. 2.3 프로젝트의 난이도와 일정에 따른 적용 프로세스를 파악하고 각 단계별 진행계획을 수립할 수 있다. 2.4 견적서 작성법을 이해하여 항목별 수립된 프로젝트 소요 비용을 체계적으로 산출하고 정리할 수 있다. 2.5 문서작성·프레젠테이션 소프트웨어를 활용하여 설득력 있는 프로젝트 수립 기획안을 제시할 수 있다. 2.6 프로젝트에 대한 제안자의 차별화와 장점 발표를 통하여 설득력 있는 수립된 프레젠테이션을 할 수 있다.	
프로젝트 계약하기	3.1 프로젝트의 내용에 따라 클라이언트·수행자의 권리와 의무를 규정지어 수립할 수 있다. 3.2 용역표준계약서를 바탕으로 상호협의를 따른 계약서를 작성하고 수립 및 체결에 이를 수 있다. 3.3 지식재산권을 포함한 상호간의 법률적 의무와 책임에 대해 합의하고 수립된 내용을 공유할 수 있다. 3.4 정확한 최종 결과물 개발을 위해 상호간의 지향점을 공유하	

	고 제반 지원 사항을 수립하여 계약서에 기재할 수 있다.	
--	---------------------------------	--

- 지식 · 기술 · 태도

구 분	주 요 내 용
지 식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제안요청서 해석 지식</li> <li>○ 디자인 요구사항 해석 지식</li> <li>○ 클라이언트의 회사 소개 브로슈어 · 상품 카탈로그 · 홈페이지 해석 지식</li> <li>○ 프로젝트 요구조건 분석 방법</li> <li>○ 제안서 작성법</li> <li>○ 견적서 작성법</li> <li>○ 프로젝트 참여 인력 배분 방법</li> <li>○ 디자인 비용 책정 방법</li> <li>○ 인력 · 참여율에 따른 인건비 책정 방법</li> <li>○ 디자인 프로세스 산정 방법</li> <li>○ 디자인 기획 · 개발 · 제작 지식</li> <li>○ 기획 마케팅</li> <li>○ 일정 관리 방법</li> <li>○ 계약서 작성법</li> <li>○ 계약체결 절차</li> <li>○ 계약 내용에 대한 법리적 기본 지식</li> <li>○ 지식재산권 출원 · 소유권 · 분쟁발생시 법적 대응방법에 대한 지식</li> </ul>
기 술	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 분석 리포트 문서화 능력</li> <li>○ 회의 진행 기술</li> <li>○ 디자인 의뢰 목적 파악을 위한 클라이언트 인터뷰 기술</li> <li>○ 제안 내용의 시각화 표현 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 설득력 있는 커뮤니케이션 기술</li> </ul>
태 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로젝트의 적극적 추진 의지</li> <li>○ 프로젝트의 방향 설정을 위한 원활한 커뮤니케이션 태도</li> <li>○ 예상 결과물에 대한 개괄적 이해를 위한 노력</li> <li>○ 요구사항의 정확한 파악을 위한 적극적인 태도</li> <li>○ 정보의 객관적 판단 태도</li> <li>○ 정보의 분석적 태도</li> <li>○ 요구사항 수용의 적극적인 자세</li> <li>○ 원활한 커뮤니케이션 태도</li> <li>○ 전체 일정을 차질 없게 이끌어가는 노력</li> <li>○ 프로젝트를 통해 디자인 역량을 키우려는 의지</li> <li>○ 적극적이고 믿음직한 태도</li> <li>○ 의뢰 사항을 정확히 반영하려는 태도</li> <li>○ 원활한 협의 조율 태도</li> <li>○ 신뢰를 바탕으로 한 유화적 태도</li> </ul>



- 장비

장 비 명	단 위	활용구분(공용/전용)	1대당 활용인원
• 개인 전산장비 (컴퓨터)	대	전용	1
• 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)	대	공용	30
• 프레젠테이션 소프트웨어	개	전용	1
• 문서작성 소프트웨어	개	전용	1
• 그래픽 소프트웨어	개	전용	1

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

재 료 목 록
해당 없음

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010112\_16v2 시각디자인 리서치 조사

- 훈련개요

훈련목표	프로젝트의 성공적인 수행을 위하여 관련분야에 대한 다양한 자료를 수집하고 효과적인 디자인 개발을 위한 기초 조사하는 능력을 함양
수 준	3수준
훈련시간	20시간
훈련가능시설	강의실, 컴퓨터실
권장훈련방법	집체훈련, 원격훈련, 현장실습

- 편성내용

단 원 명 (능력단위 요소명)	훈 련 내 용 (수행준거)	평가시 고려사항
시장 환경 조사하기	1.1 프로젝트 파악 자료를 바탕으로 개발 디자인과 관련된 시장 현황, 향후 시장 전망, 시장 예상 수요를 이해·예측할 수 있다. 1.2 프로젝트 관련 디자인 이론을 이해하고 폭넓은 시각에서 개발 방향을 조망하고 시장 환경 정보를 수집·활용할 수 있다. 1.3 거시·미시 환경에 대한 수집 자료를 바탕으로 구체적인 요구사항을 파악할 수 있다. 1.4 프로젝트의 정보를 바탕으로 관련시장에 분포되어 있는 경쟁사·경쟁 디자인의 포지셔닝(positioning)을 파악할 수 있다. 1.5 직간접 경쟁사 디자인의 특징·장단점 분석을 통해 개발 디자인 콘셉트 수립을 위한 전략을 준비할 수 있다.	- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다. • 계약된 프로젝트의 정확한 이해 • 다양한 조사 방법의 이해 능력 • 적합한 조사 방법의 적용 • 효과적인 조사 설계 실시
디자인트렌드 조사하기	2.1 관련 디자인 환경의 파악을 통해 트렌드를 개발적으로 예측할 수 있다. 2.2 국내외 디자인 트렌드를 파악하여 디자인 자원으로 활용할 수 있다. 2.3 국내외 디자인 트렌드·유사 분야 디자인 분석을 고려하여 개발 디자인의 아이디어를 도출할 수 있다. 2.4 관련 디자인 분야의 전반적 트렌드뿐 아니라 조형적 트렌드를 조사하여 결과물의 디자인 포지셔닝을 설정할 수 있다.	
사용자 조사하기	3.1 개발 디자인에 대한 사용자 요구조건을 사전 예측하여 이를 충족시킬 수 있는 요건·사례를 수집할 수 있다. 3.2 사용자 경험과 행동에 영향을 미치는 요소들을 파악하고 이를 디자인 전략으로 적용할 수 있다. 3.3 주 사용자와 부 사용자를 설정하고 이들의 라이프스타일, 인구학적 경향, 소비심리학적 측면의 특성을 예측할 수 있다. 3.4 사용자의 구분을 통해 프로젝트의 개발 수준을 예측할 수 있다.	

- 지식 · 기술 · 태도

구 분	주 요 내 용
지 식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 최신정보 수집 방법</li> <li>○ 관련 시장 동향 파악 방법</li> <li>○ 자료의 조사 방법</li> <li>○ 소비심리학</li> <li>○ 관련 디자인 분야의 글로벌 트렌드 조사 방법</li> <li>○ 최근에 부각되는 이머징 이슈(emerging issue)</li> <li>○ 트렌드 조사 방법론</li> <li>○ 트렌드 예측 방법론</li> <li>○ 사용자 세분화 방법</li> <li>○ 사용자 행동패턴 조사기법</li> <li>○ 사용자의 인지를 파악할 수 있는 인지심리학</li> <li>○ 사용자의 소비행태를 파악할 수 있는 소비심리학</li> <li>○ 설문·인터뷰 방법</li> <li>○ 설문·인터뷰 조사 방법</li> </ul>
기 술	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 매체 정보 검색 기술</li> <li>○ 정보 분류 기술</li> <li>○ 조사 정보의 시각화 표현 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 인터넷 활용 기술</li> <li>○ 분석된 정보의 시각화 표현 기술</li> <li>○ 설문·인터뷰 설계 기술</li> </ul>
태 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자료조사에 적극적인 자세</li> <li>○ 세밀한 자료 조사 태도</li> <li>○ 시장의 다양한 요구에 대한 포용 의지</li> <li>○ 미래지향적으로 사고하려는 태도</li> <li>○ 통합적으로 사고하려는 태도</li> <li>○ 사회 전반적 트렌드의 적극적 파악 의지</li> <li>○ 트렌드 전반에 대한 폭넓은 조사 태도</li> <li>○ 거시적·미시적 트렌드의 연관성을 조사하려는 의지</li> <li>○ 객관적이고 폭넓은 정보를 조사하려는 태도</li> <li>○ 다양한 집단을 대상으로 표본설정·수행하려는 태도</li> <li>○ 사용자의 다양한 요구에 대한 포용 의지</li> <li>○ 관련 데이터의 엄정한 관리 태도</li> </ul>

- 장비

장 비 명	단 위	활용구분(공용/전용)	1대당 활용인원
• 개인 전산장비 (컴퓨터)	대	전용	1
• 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라,	대	공용	30

프로젝터 등)			
• 프레젠테이션 소프트웨어	개	전용	1
• 문서작성 소프트웨어	개	전용	1
• 그래픽 소프트웨어	개	전용	1

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

재 료 목 록
해당 없음

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010113\_16v3 시각디자인 리서치 분석

- 훈련개요

훈련목표	디자인 개발 프로젝트를 성공적으로 수행하기 위하여 관련분야에 대한 다양한 자료를 분류하고 분석하는 능력을 함양
수준	4수준
최소훈련시간	20시간
훈련가능시설	강의실, 컴퓨터실
권장훈련방법	집체훈련, 원격훈련, 현장실습

- 편성내용

단원명 (능력단위 요소명)	훈련내용 (수행준거)	평가지 고려사항
시장 환경 분석하기	1.1 프로젝트 파악 자료를 바탕으로 개발 디자인과 관련된 시장 현황, 향후 시장 전망, 시장 예상 수요를 분석하여 이해·예측할 수 있다. 1.2 프로젝트 관련 디자인 이론을 이해하고 폭넓은 시각에서 개발 방향을 분석하여 조망하고 시장 환경 정보를 수집·활용할 수 있다. 1.3 거시·미시 환경에 대한 분석된 수집 자료를 바탕으로 구체적인 요구사항을 파악할 수 있다. 1.4 프로젝트의 정보를 바탕으로 관련시장에 분포되어 있는 경쟁사·경쟁 디자인의 포지셔닝을 파악하고 분석할 수 있다. 1.5 직간접 경쟁사 디자인의 특징·장단점 분석을 통해 개발 디자인 콘셉트 수립을 위한 분석전략을 준비할 수 있다.	- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다. • 조사 분석 보고서 및 각종 자료의 정확한 파악 • 적극적인 시장조사 결과, 이슈화되는 트렌드 분석 • 목적 달성을 위한 사용자 설정 및 특성 파악 • 사용자 요구조건에의 정확한 분석 • 조사 분석 후 개발하는 디자인의 필수 핵심자료 추출 능력 • 개발 디자인의 포지셔닝 및 전개방향 설정
디자인트렌드 분석하기	2.1 관련 디자인 환경의 파악을 통해 트렌드를 개괄적으로 예측하고 분석할 수 있다. 2.2 국내·외 분석된 디자인 트렌트를 파악하여 디자인 자원으로 활용할 수 있다. 2.3 국내·외 디자인 트렌드·유사 분야 디자인을 고려하여 개발 디자인의 분석된 아이디어를 도출할 수 있다. 2.4 관련 디자인 분야의 전반적 트렌드뿐 아니라 조형적 트렌드를 조사하여 결과물의 분석된 디자인 포지셔닝을 설정할 수 있다.	• 리서치 결과의 객관적 분석 능력 • 리서치 결과의 시각화 표현 능력 • 리서치 결과의 설득력 있는 프레젠테이션 능력
사용자 분석하기	3.1 개발 디자인에 대한 사용자 요구조건을 사전 예측하여 이를 충족시킬 수 있는 분석된 요건·사례를 수집할 수 있다. 3.2 사용자 경험과 행동에 영향을 미치는 요소들을 파악하고 이를 디자인 전략으로 분석하여 적용할 수 있다. 3.3 주 사용자와 부 사용자를 설정하고 이들의 라이프스타일, 인구학적 경향, 소비심리학적 측면	

	의 특성을 분석하여 심화할 수 있다. 3.4 사용자의 구분을 통해 프로젝트의 개발 수준을 예측하여 분석할 수 있다.	
--	--	--

- 지식 · 기술 · 태도

구 분	주 요 내 용
지 식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 최신정보 수집 방법</li> <li>○ 관련시장 동향 파악 방법</li> <li>○ 자료의 분석 방법</li> <li>○ 소비심리학</li> <li>○ 관련 디자인 분야의 글로벌 트렌드 분석 방법</li> <li>○ 최근에 부각되는 이머징 이슈(emerging issue)</li> <li>○ 트렌드 조사 방법론</li> <li>○ 트렌드 예측 방법론</li> <li>○ 사용자 세분화 방법</li> <li>○ 사용자 행동패턴 조사 분석 기법</li> <li>○ 사용자의 인지를 파악할 수 있는 인지심리학</li> <li>○ 사용자의 소비행태를 파악할 수 있는 소비심리학</li> <li>○ 설문 · 인터뷰 방법</li> <li>○ 설문 · 인터뷰 결과 분석 방법</li> </ul>
기 술	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 매체 정보 검색 기술</li> <li>○ 분석 정보의 시각화 표현 기술</li> <li>○ 문서 작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 인터넷 활용 기술</li> <li>○ 다양한 매체 정보 검색 기술</li> <li>○ 분석된 정보의 시각화 표현 기술</li> <li>○ 문서 작성 소프트웨어 활용기술</li> <li>○ 설문 · 인터뷰 결과 분석 기술</li> </ul>
태 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자료 분석에 적극적인 자세</li> <li>○ 세밀한 자료 분석 태도</li> <li>○ 시장의 다양한 요구에 대한 포용 의지</li> <li>○ 미래 지향적으로 분석하려는 태도</li> <li>○ 통합적으로 분석하려는 태도</li> <li>○ 사회 전반적 트렌드의 적극적 파악 의지</li> <li>○ 트렌드 전반에 대한 폭넓은 분석 태도</li> <li>○ 거시적 · 미시적 트렌드의 연관성을 파악하려는 의지</li> <li>○ 객관적이고 폭넓은 정보를 파악하려는 태도</li> <li>○ 다양한 집단을 대상으로 표본 설정 · 수행하려는 태도</li> <li>○ 사용자의 다양한 요구에 대한 포용 의지</li> <li>○ 관련 데이터의 엄정한 관리 태도</li> </ul>

－ 장비

장 비 명	단 위	활용구분(공용/전용)	1대당 활용인원
• 개인 전산장비 (컴퓨터)	대	전용	1
• 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)	대	공용	30
• 프레젠테이션 소프트웨어	개	전용	1
• 문서작성 소프트웨어	개	전용	1
• 그래픽 소프트웨어	개	전용	1

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

－ 재료

재 료 목 록
해당 없음

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010114\_16v3 시각디자인 전략 수립

- 훈련개요

훈련목표	리서치를 통하여 수집, 분석된 자료를 바탕으로 의뢰된 디자인에 적합한 콘셉트를 추출하고 전략을 수립하기 위한 능력을 함양
수준	6수준
최소훈련시간	20시간
훈련가능시설	강의실, 컴퓨터실
권장훈련방법	집체훈련, 원격훈련, 현장실습

- 편성내용

단원명 (능력단위 요소명)	훈련내용 (수행준거)	평가지 고려사항
포지셔닝 전략 분석하기	1.1 개발 디자인에 대한 시장조사·트렌드·사용자 분석을 바탕으로 시장에서의 위치를 예측하고 그 방향을 설정할 수 있다. 1.2 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 개발 디자인의 방향·차별화 포인트에 대해 합목적성 있는 근거를 도출할 수 있다. 1.3 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 디자인의 수준과 관련 시장에서의 위치를 설정할 수 있다. 1.4 사용자 선호도와 구매패턴을 바탕으로 개발 디자인의 포지셔닝 전략을 분석할 수 있다.	- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다. • 콘셉트 설정의 과정 및 내용 • 리서치를 통한 디자인 방향 설정 • 시장 및 고객 세분화에 따른 포지셔닝 적합성 • 콘셉트와 크리에이티브 전략 수립
디자인 콘셉트 설정하기	2.1 프로젝트 조사 분석을 기반으로 개발 디자인의 목적과 목표를 설정할 수 있다. 2.2 디자인 개발방향을 설정하여 그에 따른 키워드를 도출할 수 있다. 2.3 키워드·콘셉트 도출로 프로젝트 결과물의 시각적 아이덴티티를 기획할 수 있다.	
크리에이티브 전략 수립하기	3.1 설정된 디자인 콘셉트에 따라 커뮤니케이션의 최적화 방안을 도출할 수 있다. 3.2 설정된 디자인 콘셉트에 따라 개발 디자인의 다양한 시각적 표현 방향을 도출할 수 있다. 3.3 사용자 요구조건을 충족시키기 위한 크리에이티브(creative) 전략을 수립할 수 있다.	

- 지식·기술·태도

구분	주요내용
지식	○ 마케팅 전략 방법 ○ 포지셔닝 전략 방법



	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 조사 자료 분석 방법</li> <li>○ 시장·사용자 세분화 전략 및 분석 방법</li> <li>○ 해당분야의 성공 전략 사례 분석 방법</li> <li>○ 기회요인의 장단점 분석 방법</li> <li>○ 디자인 콘셉트의 시각화 예측을 위한 경험과 역량</li> <li>○ 디자인의 조형적 판단 지식</li> <li>○ 콘셉트의 시각화를 위한 표현전략 방법</li> <li>○ 디자인 콘셉트 시각화 방법</li> <li>○ 시각적 구성요소 표현 방법</li> </ul>
기 술	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 인터넷 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 분석된 정보의 시각화 표현 기술</li> <li>○ 시각적 포지셔닝을 위한 다이어그램 표현 기술</li> <li>○ 각종 마케팅 보고서의 관련 데이터 추출 기술</li> <li>○ 분석된 결과의 논리적 문장력</li> <li>○ 분석된 결과의 시각화 표현력</li> <li>○ 설정된 콘셉트의 논리적 문장력</li> <li>○ 설정된 콘셉트의 시각화 표현력</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 관련 이미지 검색 기술</li> </ul>
태 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 객관적인 분석 태도</li> <li>○ 한 이미지로 의미를 전달할 수 있는 신중한 태도</li> <li>○ 클라이언트와 사용자 입장에서 시장을 조망하려는 자세</li> <li>○ 자료에 대한 이성적·분석적인 태도</li> <li>○ 사용자 요구조건 만족을 위한 의지</li> <li>○ 목표를 지속적으로 추구하는 태도</li> <li>○ 상대방 의견을 존중하는 태도</li> <li>○ 차별화를 실현할 사고력</li> <li>○ 이성적 분석력으로 콘셉트를 수립하려는 태도</li> <li>○ 감성적 창의력으로 크리에이티브 전략을 도출하려는 태도</li> </ul>

- 장비

장 비 명	단 위	활용구분(공용/전용)	1대당 활용인원
● 개인 전산장비 (컴퓨터)	대	전용	1
● 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)	대	공용	30
● 프레젠테이션 소프트웨어	개	전용	1
● 문서작성 소프트웨어	개	전용	1
● 그래픽 소프트웨어	개	전용	1

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

재 료 목 록
해당 없음

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010115\_16v3 시각디자인 전략 수립 운용

- 훈련개요

훈련목표	디자인 콘셉트 및 크리에이티브 전략을 수립한 후, 수립한 전략을 의뢰된 디자인에 적용할 수 있는 적절한 운용 능력을 함양
수 준	7수준
최소훈련시간	20시간
훈련가능시설	강의실, 컴퓨터실
권장훈련방법	집체훈련, 원격훈련

- 편성내용

단 원 명 (능력단위 요소명)	훈 련 내 용 (수행준거)	평가시 고려사항
포지셔닝 전략 도출하기	1.1 개발 디자인에 대한 시장조사·트렌드·사용자 분석을 바탕으로 시장에서의 위치를 예측하여 그 방향을 운용하고 설정할 수 있다. 1.2 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 운용하여 개발 디자인의 방향·차별화 포인트에 대해 합목적성 있는 근거를 도출할 수 있다. 1.3 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 운용하여 디자인의 수준과 관련 시장에서의 위치를 설정 할 수 있다. 1.4 사용자 선호도와 구매패턴을 바탕으로 개발 디자인의 포지셔닝 전략을 도출할 수 있다.	- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다. • 콘셉트와 크리에이티브 전략 이해 • 콘셉트의 시각화 및 차별화된 크리에이티브 운용 전략 구상 • 콘셉트의 시각화 및 차별화된 크리에이티브 운용 방식 선택
디자인 콘셉트 제안하기	2.1 프로젝트 조사 분석을 기반으로 개발 디자인의 목적과 목표를 운용하여 설정 할 수 있다. 2.2 디자인 개발방향을 설정하여 그에 따른 키워드를 도출할 수 있다. 2.3 키워드·콘셉트 도출로 프로젝트 결과물의 시각적 아이덴티티를 기획하고 전략을 수립하여 운용할 수 있다.	
크리에이티브 전략 운용하기	3.1 설정된 디자인 콘셉트에 따라 커뮤니케이션의 최적화 방안을 도출할 수 있다. 3.2 설정된 디자인 콘셉트에 따라 개발 디자인의 다양한 시각적 표현 방향을 도출할 수 있다. 3.3 사용자 요구조건을 충족시키기 위한 크리에이티브 (creative) 전략을 수립할 수 있다.	

- 지식·기술·태도

구 분	주 요 내 용
지 식	○ 마케팅 전략 방법 ○ 포지셔닝 전략 방법 ○ 조사 자료 분석 방법

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시장·사용자 세분화 전략 및 도출 방법</li> <li>○ 해당분야의 성공 전략 사례 분석 방법</li> <li>○ 기획요인의 장단점 분석 방법</li> <li>○ 디자인 콘셉트의 시각화 예측을 위한 경험과 역량</li> <li>○ 디자인의 조형적 판단 지식</li> <li>○ 콘셉트의 시각화를 위한 표현전략 방법</li> <li>○ 디자인 콘셉트 시각화 방법</li> <li>○ 시각적 구성요소 표현 방법</li> </ul>
기 술	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 인터넷 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 분석된 정보의 시각화 표현 기술</li> <li>○ 시각화적 포지셔닝을 위한 다이어그램 표현 기술</li> <li>○ 각종 마케팅 보고서의 관련 데이터 추출 기술</li> <li>○ 분석된 결과의 논리적 문장력</li> <li>○ 분석된 결과의 시각화 표현력</li> <li>○ 설정된 콘셉트의 논리적 문장력</li> <li>○ 설정된 콘셉트의 시각화 표현력</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> </ul>
태 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 객관적인 분석 태도</li> <li>○ 한 이미지로 의미를 전달할 수 있는 신중한 태도</li> <li>○ 클라이언트와 사용자 입장에서 시장을 조망하려는 자세</li> <li>○ 자료에 대한 이성적·분석적인 태도</li> <li>○ 사용자 요구 조건 만족을 위한 의지</li> <li>○ 목표를 지속적으로 추구하는 태도</li> </ul>

－ 장비

장 비 명	단 위	활용구분(공용/전용)	1대당 활용인원
● 개인 전산장비 (컴퓨터)	대	전용	1
● 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)	대	공용	30
● 프레젠테이션 소프트웨어	개	전용	1
● 문서작성 소프트웨어	개	전용	1
● 그래픽 소프트웨어	개	전용	1

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

－ 재료

재 료 목 록
해당 없음

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010116\_16v3 비주얼 아이디어션 구상

- 훈련개요

훈련목표	여러 가지 매체를 활용하여 자료를 수집하고 디자인적 지식을 바탕으로 다양한 아이디어를 구상하는 능력을 함양
수 준	3수준
최소훈련시간	20시간
훈련가능시설	강의실, 컴퓨터실, 실습실
권장훈련방법	집체훈련

- 편성내용

단 원 명 (능력단위 요소명)	훈 련 내 용 (수행준거)	평가시 고려사항
아이디어 구상하기	1.1 다양한 발상기법을 이해하여 새로운 아이디어를 도출할 수 있다. 1.2 문헌조사·인터넷·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 아이디어를 도출할 수 있다. 1.3 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계할 수 있다.	- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다. • 아이디어의 독창성 및 창의성 • 아이디어의 실현 가능성 • 아이디어의 경제성 • 아이디어의 조형성
아이디어 스케치 구상하기	2.1 다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 도출할 수 있다. 2.2 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화할 수 있다. 2.3 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어 스케치를 할 수 있다. 2.4 재료 사용·제작에 대한 다양한 점검으로 아이디어 스케치에 접근할 수 있다.	
비주얼 방향 구상하기	3.1 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전가능한 안을 선정할 수 있다. 3.2 디자인 개발 전개를 위해 도출된 아이디어 스케치를 프레젠테이션 할 수 있다. 3.3 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법을 결정할 수 있다 3.4 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 비주얼 전개 방향을 제시할 수 있다.	

- 지식 · 기술 · 태도

구 분	주 요 내 용
지 식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아이디어 발상 방법</li> <li>○ 아이디어 자료수집 방법</li> <li>○ 디자인 요소 표현기법</li> <li>○ 아이디어 스케치의 개념 · 목적 · 방법</li> <li>○ 콘셉트에 따른 이미지 활용 스케치 방법</li> <li>○ 자료 분석에 따른 키워드 중심의 스케치 방법</li> <li>○ 콘셉트에 따른 스케치 분류 방법</li> <li>○ 썸네일(thumbnail) 기법</li> <li>○ 논리적인 디자인 전개기법</li> <li>○ 색채 이론</li> </ul>
기 술	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 키 비주얼(key visual) 도출 능력</li> <li>○ 마인드맵(mind map) 능력</li> <li>○ 다이어그램(diagram) 활용 능력</li> <li>○ 브레인스토밍(brain storming) 능력</li> <li>○ 키 비주얼(key visual) 활용 기술</li> <li>○ 드로잉(drawing) 기술</li> <li>○ 다양한 이야기 구조화 기술</li> <li>○ 각종 스케치 도구 사용 기술</li> <li>○ 콘셉트에 따른 썸네일(thumbnail) 기술</li> <li>○ 콘셉트에 따른 아이디어 분류 기술</li> <li>○ 콘셉트에 따른 이미지 분류 기술</li> </ul>
태 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 새로운 것을 창조하고자하는 의지</li> <li>○ 타인의 의견을 경청하려는 태도</li> <li>○ 사물에 대한 세심한 관찰력</li> <li>○ 발상의 전환을 위한 적극적인 자세</li> <li>○ 항상 아이디어를 기록할 수 있는 준비</li> <li>○ 새로운 것에 대한 창조적 열정</li> <li>○ 발상의 전환을 통한 창의적 사고</li> <li>○ 세심하고 정교한 판단력</li> <li>○ 변화에 대한 적극적인 수용 자세</li> <li>○ 다양한 표현 도구의 활용 방법 습득을 위한 노력</li> <li>○ 분석적이고 명확한 판단력</li> <li>○ 상대방의 의견을 존중하는 태도</li> <li>○ 합리적 결정을 위한 능동적인 태도</li> </ul>

- 장비

장 비 명	단 위	활용구분(공용/전용)	1대당 활용인원
• 개인 전산장비 (컴퓨터)	대	전용	1
• 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)	대	공용	30
• 프레젠테이션 소프트웨어	개	전용	1
• 문서작성 소프트웨어	개	전용	1
• 그래픽 소프트웨어	개	전용	1

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

재 료 목 록
해당 없음

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010117\_16v3 비주얼 아이디어션 전개

- 훈련개요

훈련목표	비주얼 아이디어션 전개란 프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 효과적인 생각들을 시각적으로 표현하고 전개하는 능력이다.
수 준	4수준
훈련시간	20시간
훈련가능시설	강의실, 컴퓨터실
권장훈련방법	집체훈련, 원격훈련, 현장실습

- 편성내용

단 원 명 (능력단위 요소명)	훈 련 내 용 (수행준거)	평가시 고려사항
아이디어 전개하기	1.1 다양한 발상기법을 이해하여 새로운 아이디어를 전개할 수 있다. 1.2 문헌조사·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 아이디어를 전개 할 수 있다. 1.3 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계하여 전개할 수 있다.	- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다. • 콘셉트에 맞는 아이디어 전개 • 콘셉트에 맞는 이미지 전개 • 콘셉트에 맞는 콘셉트 전개 • 콘셉트에 맞는 비주얼 전개
아이디어 스케치 전개하기	2.1 다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 전개할 수 있다. 2.2 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화할 수 있다. 2.3 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어 스케치를 할 수 있다	
비주얼 방향 전개하기	3.1 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전가능한 응용안을 선정할 수 있다. 3.2 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법 부분을 전개하여 결정할 수 있다. 3.3 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 응용 비주얼 전개 방향을 제시할 수 있다.	

- 지식·기술·태도

구 분	주 요 내 용
-----	---------



지 식	색채 이론 논리적인 디자인 전개기법 썸네일(thumbnail) 기법 콘셉트에 따른 스케치 분류 방법 자료 분석에 따른 키워드 중심의 스케치 방법 콘셉트에 따른 이미지 활용 스케치 방법 아이디어 스케치의 개념·목적·방법 디자인 요소 표현기법 아이디어 자료수집 방법 아이디어 발상 방법
기 술	콘셉트에 따른 이미지 분류 기술 콘셉트에 따른 아이디어 분류 기술 콘셉트에 따른 썸네일(thumbnail) 기술 각종 스케치 도구 사용 기술 다양한 이야기 구조화 기술 드로잉(drawing) 기술 키 비주얼(key visual) 전개 능력 브레인스토밍(brain storming) 능력 키 비주얼(key visual) 도출 능력
태 도	합리적 결정을 위한 능동적인 태도 상대방의 의견을 존중하는 태도 분석적이고 명확한 판단력 다양한 표현 도구의 활용 방법 습득을 위한 노력 발상의 전환을 통한 창의적 사고 새로운 것에 대한 창조적 열정 항상 아이디어를 기록할 수 있는 준비 발상의 전환을 위한 적극적인 자세 사물에 대한 세심한 관찰력 타인의 의견을 경청하려는 태도 새로운 것을 창조하고자하는 의지

- 장비

장 비 명	단 위	활용구분(공용/전용)	1대당 활용인원
• 개인 전산장비 (컴퓨터)	대	전용	1
• 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)	대	공용	30
• 프레젠테이션 소프트웨어	개	전용	1
• 문서작성 소프트웨어	개	전용	1
• 그래픽 소프트웨어	개	전용	1

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

재 료 목 록
해당 없음

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010118\_16v3 비주얼 아이디어션 적용

- 훈련개요

훈련목표	브레인 스토밍과 마인드 맵에 기초하여 생성된 아이디어를 키 비주얼(key visual)화하는 능력을 함양
수 준	5수준
훈련시간	30시간
훈련가능시설	강의실, 컴퓨터실
권장훈련방법	집체훈련, 원격훈련, 현장실습

- 편성내용

단 원 명 (능력단위 요소명)	훈 련 내 용 (수행준거)	평가시 고려사항
아이디어 적용하기	1.1 다양한 발상기법을 이해하고 새로운 아이디어를 도출하여 적용할 수 있다. 1.2 문헌조사·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 심화된 아이디어를 도출할 수 있다. 1.3 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계하여 적용할 수 있다.	- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다. • 설정된 콘셉트와 아이디어 스케치의 일관성 있는 전개 • 트렌드에 맞는 비주얼 전개 • 트렌드에 맞는 콘셉트 설정 • 트렌드에 맞는 이미지 설정 • 트렌드에 맞는 아이디어 전개
아이디어 스케치 적용하기	2.1 다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 도출하여 적용할 수 있다. 2.2 심화된 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화하여 적용할 수 있다. 2.3 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어 스케치를 적용할 수 있다. 2.4 재료 사용·제작에 대한 다양한 점검으로 아이디어 스케치에 적용할 수 있다.	
비주얼 방향 적용하기	3.1 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전 가능한 안을 선정하여 적용할 수 있다. 3.2 디자인 개발 전개를 위해 도출된 아이디어 스케치를 적용하여 프레젠테이션 할 수 있다. 3.3 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법 부분을 결정하여 적용할 수 있다. 3.4 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 비주얼 전개 방향을 적용하여 제시할 수 있다.	

- 지식·기술·태도

구 분	주 요 내 용
-----	---------

지 식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아이디어 발상 방법</li> <li>○ 아이디어 자료수집 방법</li> <li>○ 디자인 요소 표현기법</li> <li>○ 아이디어 스케치의 개념·목적·방법</li> <li>○ 콘셉트에 따른 이미지 활용 스케치 방법</li> <li>○ 자료 분석에 따른 키워드 중심의 스케치 방법</li> <li>○ 콘셉트에 따른 스케치 분류 방법</li> <li>○ 썸네일(thumbnail) 기법</li> <li>○ 논리적인 디자인 전개기법</li> <li>○ 색채 이론</li> </ul>
기 술	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 키 비주얼(key visual) 도출 능력</li> <li>○ 마인드맵(mind map) 능력</li> <li>○ 다이어그램(diagram) 활용 능력</li> <li>○ 브레인스토밍(brain storming) 능력</li> <li>○ 키 비주얼(key visual) 전개 능력</li> <li>○ 드로잉(drawing) 기술</li> <li>○ 다양한 이야기 구조화 기술</li> <li>○ 각종 스케치 도구 사용 기술</li> <li>○ 콘셉트에 따른 썸네일(thumbnail) 기술</li> <li>○ 콘셉트에 따른 아이디어 분류 기술</li> <li>○ 콘셉트에 따른 이미지 분류 기술</li> </ul>
태 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 새로운 것을 창조하고자하는 의지</li> <li>○ 타인의 의견을 경청하려는 태도</li> <li>○ 사물에 대한 세심한 관찰력</li> <li>○ 발상의 전환을 위한 적극적인 자세</li> <li>○ 항상 아이디어를 기록할 수 있는 준비</li> <li>○ 새로운 것에 대한 창조적 열정</li> <li>○ 발상의 전환을 통한 창의적 사고</li> <li>○ 세심하고 정교한 판단력</li> <li>○ 변화에 대한 적극적인 수용 자세</li> <li>○ 다양한 표현 도구의 활용 방법 습득을 위한 노력</li> <li>○ 분석적이고 명확한 판단력</li> <li>○ 상대방의 의견을 존중하는 태도</li> <li>○ 합리적 결정을 위한 능동적인 태도</li> </ul>

- 장비

장 비 명	단 위	활용구분(공용/전용)	1대당 활용인원
• 개인 전산장비 (컴퓨터)	대	전용	1
• 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)	대	공용	30

• 프레젠테이션 소프트웨어	개	전용	1
• 문서작성 소프트웨어	개	전용	1
• 그래픽 소프트웨어	개	전용	1

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

재 료 목 록
해당 없음

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010119\_16v2 시안 디자인 개발 기초

- 훈련개요

훈련목표	각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안을 제안하고 제작하는 능력을 함양
수 준	3수준
최소훈련시간	20시간
훈련가능시설	강의실, 컴퓨터실, 실습실
권장훈련방법	집체훈련

- 편성내용

단 원 명 (능력단위 요소명)	훈 련 내 용 (수행준거)	평가지 고려사항
디자인 요소 수집하기	1.1 시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분할 수 있다. 1.2 설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 적용 및 적합 여부를 판단할 수 있다. 1.3 여러 가지 시안 개발을 위하여 수집한 자료에 따른 시안 작업 방법을 계획할 수 있다. 1.4 수집한 자료에 디자인 요소를 적용하여 개발 시안을 예상할 수 있다.	- 평가지는 다음 사항을 평가해야 한다. • 자료의 수집 및 분석력 • 썸네일 스케치능력 • 디자인 원리 이해력 • 제작과정의 이해력 • 관련 소프트웨어 사용능력 • 프로젝트의 정확한 파악 여부
아트웍하기	2.1 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통해 아이디어를 전개할 수 있다. 2.2 디자인 소프트웨어를 활용하여 이미지 구현을 할 수 있다. 2.3 디자인 콘셉트와 비주얼을 기반으로 타이포그래피를 사용할 수 있다. 2.4 인쇄 제작을 고려하여 CMYK 4원색과 별색을 구분하여 사용할 수 있다. 2.5 색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 배색 및 보정할 수 있다. 2.6 매체와 재료의 특성에 따라 적합한 색상을 구현할 수 있다. 2.7 입체물 제작 시 평면디자인 전개에서 결과물을 예상하여 제작할 수 있다	• 디자인 콘셉트의 정확한 파악 여부 • 매체와 기법 결정 능력 • 색의 선택, 조정, 배색, 보정 능력 • 사진, 그림 등에 대한 공급원, 사용허가 확인 여부 • 디자인 요소(텍스트, 이미지, 레이아웃, 배경, 재질 등)의 반영 여부 • 도출된 아이디어를 시각화하여 제시할 수 있는 능력
베리에이션하기	3.1 의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 기본 시안과 변형 시안의 범위를 계획할 수 있다. 3.2 매체별 특성을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 시안을 표현할 수 있다. 3.3 설정된 콘셉트를 유지하면서 다양한 베리에이션을 구현할 수 있다.	• 클라이언트의 요구에 부합하는 시안 제작 능력 • 디자인 전개에 필요한 입출력기기의 활용 능력

- 지식 · 기술 · 태도

구 분	주 요 내 용
지 식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자료수집 출처정보</li> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 자료 분석 방법</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> </ul>
기 술	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자료 수집·분류 기술</li> <li>○ 자료 보안·유지·관리 기술</li> <li>○ 썸네일 스케치(thumbnail sketch)기술</li> <li>○ 가독성 조절 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 스캐너·프린터·카메라 운용 기술</li> <li>○ 이미지 구현 기술</li> </ul>
태 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 적극적인 자료수집 의지</li> <li>○ 유연하고 창의적인 사고</li> <li>○ 시각적 창의력</li> <li>○ 새로운 것에 대한 창조적 열정</li> <li>○ 발상의 전환을 위한 적극적인 자세</li> <li>○ 계획된 시안 제작을 위한 추진력</li> </ul>

- 장비

장 비 명	단 위	활용구분(공용/전용)	1대당 활용인원
• 개인 전산장비 (컴퓨터)	대	전용	1
• 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)	대	공용	30
• 프레젠테이션 소프트웨어	개	전용	1
• 문서작성 소프트웨어	개	전용	1
• 그래픽 소프트웨어	개	전용	1

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

재 료 목 록

해당 없음

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보



○ 과정/과목명 : 0802010120\_16v2 시안 디자인 개발 응용

- 훈련개요

훈련목표	다양한 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안을 응용하여 제작하는 능력을 함양
수 준	3수준
훈련시간	20시간
훈련가능시설	강의실, 컴퓨터실
권장훈련방법	집체훈련, 원격훈련, 현장실습

- 편성내용

단 원 명 (능력단위 요소명)	훈 련 내 용 (수행준거)	평가시 고려사항
디자인 요소 응용하기	1.1 응용시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분할 수 있다. 1.2 설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 응용과 적합 여부를 판단할 수 있다. 1.3 여러 가지 응용시안 개발을 위하여 수집한 자료별 시안 작업 방법을 계획할 수 있다. 1.4 수집한 자료를 디자인 요소로 적용하여 응용 시안을 예상할 수 있다.	- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다. • 자료의 수집 및 분석력 • 썸네일 스케치능력 • 디자인 원리 • 디자인 해석 능력 • 관련 소프트웨어 사용능력 • 제작과정의 이해력
아트웍 응용화하기	2.1 준비된 자료를 바탕으로 디자인 콘셉트에 맞게 응용된 시안을 전개할 수 있다. 2.2 응용된 시안을 바탕으로 디자인 전개의 순서와 방법을 정할 수 있다. 2.3 디자인 소프트웨어를 활용하여 응용된 시안 이미지 구현을 할 수 있다. 2.4 응용된 시안을 기반으로 타이포그래피를 사용할 수 있다. 2.5 색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 응용하여 보정할 수 있다. 2.6 매체와 재료의 특성에 따른 응용된 색상을 구현할 수 있다. 2.7 입체물 제작 시 평면디자인 전개에서 응용된 결과물을 예상하여 제작 할 수 있다.	• 프로젝트의 정확한 파악 여부 • 디자인 콘셉트의 정확한 파악 여부 • 디자인 의도를 표현할 수 있는 매체와 기법 결정 능력 • 콘셉트에 적합한 색의 선택, 조정, 배색, 보정 능력 • 콘셉트에 맞는 이미지, 타이포그래피, 레이아웃의 적용 여부 • 새로운 그래픽 도구, 이미지, 폰트의 확보 및 사용가능 여부
베리에이션 좁히기	3.1 의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 기본 시안과 변형 시안을 응용하여 디자인할 수 있다 3.2 매체별 특징을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 응용 시안을 표현할 수 있다. 3.3 설정된 콘셉트를 벗어나지 않고 유지하면서 다양한 베리에이션을 구현할 수 있다.	• 콘텐츠 구성요소 별 서체와 크기 결정능력 • 사진, 그림 등에 대한 공급원, 사용허가 확인 여부 • 디자인 요소(텍스트, 이미지, 레이아웃, 배경, 재질 등)

		의 반영 여부 • 도출된 아이디어를 시각화하여 제시할 수 있는 능력 • 클라이언트의 요구에 부합하는 시안 제작 능력 • 디자인 전개에 필요한 입출력기기의 활용 능력
--	--	--

- 지식·기술·태도

구 분	주 요 내 용
지 식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 자료 분석 방법</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 작업 파일의 종류·특성</li> </ul>
기 술	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자료 수집·분류 기술</li> <li>○ 자료 보안·유지·관리 기술</li> <li>○ 이미지 구현 기술</li> <li>○ 인터넷 활용 기술</li> <li>○ 가독성 조절 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 스캐너·프린터·카메라 운용 기술</li> </ul>
태 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 적극적인 자료수집 의지</li> <li>○ 유연하고 창의적인 사고</li> <li>○ 계획적이고 분석적인 사고</li> <li>○ 시각적 창의력</li> <li>○ 새로운 것에 대한 창조적 열정</li> <li>○ 발상의 전환을 위한 적극적인 자세</li> <li>○ 계획된 시안 제작을 위한 추진력</li> </ul>

- 장비

장 비 명	단 위	활용구분(공용/전용)	1대당 활용인원
• 개인 전산장비 (컴퓨터)	대	전용	1
• 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기,	대	공용	30

카메라, 프로젝터 등)			
• 프레젠테이션 소프트웨어	개	전용	1
• 문서작성 소프트웨어	개	전용	1
• 그래픽 소프트웨어	개	전용	1

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

재 료 목 록
해당 없음

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010121\_16v2 시안 디자인 개발 심화

- 훈련개요

훈련목표	여러 가지 디자인 작업 도구 및 소프트웨어를 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞게 심화된 시안 제작 능력을 함양
수 준	4수준
훈련시간	30시간
훈련가능시설	강의실, 컴퓨터실
권장훈련방법	집체훈련, 원격훈련, 현장실습

- 편성내용

단 원 명 (능력단위 요소명)	훈 련 내 용 (수행준거)	평가시 고려사항
디자인 요소 확장하기	1.1 심화된 시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분할 수 있다. 1.2 설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 심화된 시안 적합 여부를 판단할 수 있다. 1.3 여러 가지 심화된 시안 개발을 위하여 수집한 자료별 작업 방법을 계획할 수 있다. 1.4 수집한 자료를 디자인 요소로 적용하여 심화된 개발 시안을 예상할 수 있다.	- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다. • 자료의 수집 및 분석력 • 디자인 원리 • 디자인 해석 능력 • 관련 소프트웨어 사용능력 • 제작과정의 이해력 • 프로젝트의 정확한 파악 여부
아트웍 고도화하기	2.1 준비된 자료를 바탕으로 디자인 콘셉트에 맞게 보다 심화된 시안을 제작할 수 있다. 2.2 설정된 콘셉트와 준비 자료를 바탕으로 심화된 디자인 전개와 방법을 정할 수 있다. 2.3 디자인 소프트웨어를 활용하여 심화된 이미지 구현을 할 수 있다. 2.4 디자인 콘셉트와 비주얼을 기반으로 심화된 타이포그래피를 사용할 수 있다. 2.5 색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 구체적으로 배색, 보정할 수 있다. 2.6 매체와 재료의 특성에 따른 색상을 구체적으로 구현할 수 있다. 2.7 평면 및 입체물 제작 시 심화된 결과물을 예상하여 제작 할 수 있다. 2.8 출력상태의 적정성을 판단하여, 문제점 발견 시 이를 보완하고 대처할 수 있다.	• 디자인 콘셉트의 정확한 파악 여부 • 디자인 의도를 표현할 수 있는 매체와 기법 결정 능력 • 콘셉트에 적합한 색의 선택, 조정, 배색, 보정 능력 • 콘셉트에 맞는 이미지, 타이포그래피, 레이아웃의 적용 여부 • 새로운 그래픽 도구, 이미지, 폰트의 확보 및 사용가능 여부 • 콘텐츠 구성요소 별 서체와 크기 결정능력
베리이션 완료하기	3.1 의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 심화된 기본 시안 및 변형 시안의 범위를 정할 수 있다 3.2 매체별 특징을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 심화된 시안을 표현할 수 있다.	• 사진, 그림 등에 대한 공급원, 사용허가 확인 여부 • 디자인 요소(텍스트, 이미지, 레이아웃, 배경, 재질 등)의 반영 여부

	3.3 설정된 개념을 유지하면서 심화된 배리어이션을 구현할 수 있다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도출된 아이디어를 시각화하여 제시할 수 있는 능력</li> <li>• 클라이언트의 요구에 부합하는 시안 제작 능력</li> <li>• 디자인 전개에 필요한 입출력기기의 활용 능력</li> <li>• 인쇄 가능 컬러 사용 능력</li> </ul>
--	--	---

- 지식 · 기술 · 태도

구 분	주 요 내 용
지 식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 자료 분석 방법</li> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류 · 특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 이미지 해상도 관리 방법</li> <li>○ 디지털이미지 관리방법</li> <li>○ 소재 · 재료에 대한 지식</li> <li>○ 작업 파일의 종류 · 특성</li> </ul>
기 술	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자료 수집 · 분류 기술</li> <li>○ 자료 보안 · 유지 · 관리 기술</li> <li>○ 이미지 구현 기술</li> <li>○ 인터넷 활용 기술</li> <li>○ 가독성 조절 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 스캐너 · 프린터 · 카메라 운용 기술</li> <li>○ 썸네일 스케치(thumbnail sketch)기술</li> </ul>
태 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 적극적인 자료수집 의지</li> <li>○ 유연하고 창의적인 사고</li> <li>○ 계획적이고 분석적인 사고</li> <li>○ 완성도를 높이기 위한 집중력</li> <li>○ 시각적 창의력</li> <li>○ 새로운 것에 대한 창조적 열정</li> <li>○ 발상의 전환을 위한 적극적인 자세</li> <li>○ 계획된 시안 제작을 위한 추진력</li> </ul>

- 장비

장 비 명	단 위	활용구분(공용/전용)	1대당 활용인원
• 개인 전산장비 (컴퓨터)	대	전용	1
• 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)	대	공용	30
• 프레젠테이션 소프트웨어	개	전용	1
• 문서작성 소프트웨어	개	전용	1
• 그래픽 소프트웨어	개	전용	1

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

재 료 목 록
해당 없음

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010122\_16v3 최종 디자인

- 훈련개요

훈련목표	선정된 시안에 필요한 일러스트레이션, 사진촬영, 카피라이팅, 타이포그래피, 레이아웃, 색상 등을 완성하고 그에 따른 어플리케이션 디자인까지 개발하는 능력을 함양
수 준	5수준
최소훈련시간	30시간
훈련가능시설	강의실, 컴퓨터실, 실습실
권장훈련방법	집체훈련

- 편성내용

단 원 명 (능력단위 요소명)	훈 련 내 용 (수행준거)	평가시 고려사항
디자인 준비하기	1.1 클라이언트와 협의한 프레젠테이션 결과에 따라 아트웍을 수정 보완할 수 있다. 1.2 생산성, 경쟁력, 품질, 원가에 대해 클라이언트와 협의·확인하여 디자인을 보완할 수 있다. 1.3 높은 디자인 완성도를 위해 최종 디자인 완성 전까지 수시로 수정 보완할 수 있다.	- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다. • 최종 디자인에 대한 성실도 • 최종 디자인에 대한 완성도 • 사용 색상 적용의 적절성 • 사용 색상의 정확한 데이터 입력
최종 디자인 개발하기	2.1 최종 디자인 아트웍을 하여 이미지합성, 타이포그래피, 그래픽요소 활용으로 레이아웃을 구성 할 수 있다. 2.2 최종 디자인을 완성하기 위하여 실제 작업 프로세스인 카피라이팅(copywriting), 일러스트레이션(illustration), 캘리그래피(calligraphy), 촬영의 외주 발주를 결정할 수 있다. 2.3 외주 발주에 대한 수정 보완이 있을 시 클라이언트와 협의하여 결정할 수 있다. 2.4 최종 디자인 확인을 위하여 완성된 최종안을 출력하여 점검할 수 있다.	• 타이포그래피 적용의 적절성 • 합의된 요구사항에 대한 부합성 • 어플리케이션 디자인의 배리어이션에서 소재와 크기 변화에 따른 적합성 • 외주 업체 데이터베이스 활용의 적합성 여부 • 외주 발주 시 매체별 프로세스에 대한 이해
어플리케이션 디자인 개발하기	3.1 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 사이즈에 적합한 디자인을 개발할 수 있다. 3.2 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 아이템에 적합한 디자인을 개발할 수 있다. 3.3 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 매체에 적합한 디자인을 개발할 수 있다. 3.4 통합적인 디자인 완성을 위하여 주가 되는 최종 디자인과 부가 되는 어플리케이션 디자인을 조화롭게 개발할 수 있다.	

- 지식 · 기술 · 태도

구 분	주 요 내 용
지 식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류 · 특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 디지털 이미지 관리 방법</li> <li>○ 소재 · 재료에 대한 지식</li> <li>○ 작업 파일의 종류 · 특성</li> <li>○ 인쇄기법</li> <li>○ 적용환경과 공간에 대한 지식</li> <li>○ 사이즈 · 아이템 · 매체에 대한 실무경험</li> <li>○ 트렌드 변화에 따른 소재 · 재료 분석 방법</li> </ul>
기 술	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 가독성 조절 기술</li> <li>○ 타이포그래피 전개 기술</li> <li>○ 이미지 조절 기술</li> <li>○ 디자인 인프라 활용을 위한 전문가 네트워크 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> </ul>
태 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 원활한 커뮤니케이션 창출을 위한 의지</li> <li>○ 클라이언트 요청의 적극적인 수용</li> <li>○ 제시된 시안 보안을 위한 추진력</li> <li>○ 정교하고 섬세한 검토 자세</li> <li>○ 완성도 높은 디자인을 위한 세심한 관찰력</li> <li>○ 디자인 완성에 대한 종합적인 판단력</li> <li>○ 다양한 매체 환경의 적응력</li> <li>○ 새로운 매체와 소재에 대한 적극적인 자세</li> </ul>

- 장비

장 비 명	단 위	활용구분(공용/전용)	1대당 활용인원
• 개인 전산장비 (컴퓨터)	대	전용	1
• 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기,	대	공용	30



카메라, 프로젝터 등)			
• 프레젠테이션 소프트웨어	개	전용	1
• 문서작성 소프트웨어	개	전용	1
• 그래픽 소프트웨어	개	전용	1

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

재 료 목 록
해당 없음

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0802010123\_16v3 최종 디자인 개발 완료

- 훈련개요

훈련목표	최종 디자인을 개발하여 제안하고 피드백을 반영하는 능력을 함양
수 준	6수준
최소훈련시간	30시간
훈련가능시설	강의실, 컴퓨터실
권장훈련방법	집체훈련, 원격훈련, 현장실습

- 편성내용

단 원 명 (능력단위 요소명)	훈 련 내 용 (수행준거)	평가지 고려사항
디자인 보완하기	1.1 클라이언트와 협의한 프레젠테이션 결과에 따라 아트웍을 수정 보완하여 완료할 수 있다. 1.2 생산성, 경쟁력, 품질, 원가에 대해 클라이언트와 협의·확인하여 디자인을 보완하여 완료할 수 있다. 1.3 높은 디자인 완성도를 위해 최종 디자인 완성 전까지 수시로 수정 보완하여 완료할 수 있다.	- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다. • 최종 디자인에 대한 성실도 • 최종 디자인에 대한 완성도 • 사용 색상 적용의 적절성 • 사용 색상의 정확한 데이터 입력
최종 디자인 완성하기	2.1 최종 디자인 아트웍을 하여 이미지합성, 타이포그래피, 그래픽요소 활용으로 레이아웃을 구성하여 완료할 수 있다. 2.2 최종 디자인을 완성하기 위하여 실제 작업 프로세스인 카피라iting, 일러스트레이션, 캘리그래피, 촬영의 외주 발주를 결정하고 완료할 수 있다. 2.3 외주 발주에 대한 수정 보완이 있을 시 내용을 클라이언트와 협의하여 결정하고 완료할 수 있다. 2.4 최종 디자인 확인을 위하여 심화과정을 거쳐 완성된 최종안을 출력하여 점검하고 완료할 수 있다.	• 타이포그래피 적용의 적절성 • 합의된 요구사항에 대한 부합성 • 어플리케이션 디자인의 베리에이션에서 소재와 크기 변화에 따른 적합성 • 외주 업체 데이터베이스 활용의 적합성 여부 • 외주 발주 시 매체별 프로세스에 대한 이해
어플리케이션 디자인 완성하기	3.1 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 사이즈에 적합한 디자인을 개발하고 완료할 수 있다. 3.2 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 아이템에 적합한 디자인을 개발하고 완료할 수 있다. 3.3 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 매체에 적합한 디자인을 개발하고 완료할 수 있다. 3.4 통합적인 디자인 완성을 위하여 주가 되는 최종 디자인과 부가 되는 어플리케이션 디자인을 조화롭게 개발하고 완료할 수 있다.	• 완성된 최종 디자인에 대한 평가 및 피드백

- 지식 · 기술 · 태도

구 분	주 요 내 용
지 식	○ 시각디자인 기초 이론

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 디지털 이미지 관리 방법</li> <li>○ 소재·재료에 대한 지식</li> <li>○ 작업 파일의 종류·특성</li> <li>○ 인쇄기법</li> <li>○ 외주 발주처의 요구 재검토</li> </ul>
기 술	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 가독성 조절 기술</li> <li>○ 타이포그래피 전개 기술</li> <li>○ 이미지 조절 기술</li> <li>○ 디자인 인프라 활용을 위한 전문가 네트워크 기술</li> <li>○ 디자인 소프트웨어 활용 기술</li> <li>○ 도큐메이션 기술</li> </ul>
태 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 원활한 커뮤니케이션 창출을 위한 의지</li> <li>○ 클라이언트 요청의 적극적인 수용</li> <li>○ 제시된 시안 보완을 위한 추진력</li> <li>○ 정교하고 섬세한 검토 자세</li> <li>○ 완성도 높은 디자인을 위한 세심한 관찰력</li> <li>○ 디자인 완성에 대한 종합적인 판단력</li> <li>○ 디자인 트렌드에 대한 종합적인 판단력</li> <li>○ 다양한 매체 환경의 적응력</li> <li>○ 새로운 매체와 소재에 대한 적극적인 자세</li> <li>○ 어플리케이션 확장에 임하는 지속적 인내심</li> </ul>

- 장비

장 비 명	단 위	활용구분(공용/전용)	1대당 활용인원
● 개인 전산장비 (컴퓨터)	대	전용	1
● 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)	대	공용	30
● 프레젠테이션 소프트웨어	개	전용	1
● 문서작성 소프트웨어	개	전용	1
● 그래픽 소프트웨어	개	전용	1

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

재 료 목 록
해당 없음

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보



### Ⅲ. 고려사항

#### 1. 활용방법

- 훈련기준에서 제시한 이외의 과정수립에 필요한 사항은 「근로자직업능력개발법」 등 관련 규정을 참고하시기 바랍니다.
- 본 훈련기준의 훈련과정은 모듈식으로, 장-단기과정 모두에서 활용가능하며, 훈련사업별로 요구하는 훈련과정 편성지침에 따라 편성할 수 있습니다.
- 3월 350시간 이상의 장기 훈련과정을 편성하는 경우, 수강생의 수준에 적합하게 훈련이수체계도에서 제시한 해당직종의 훈련과정/과목을 필수로 반영하고, 이외 관련 직종의 과정/과목을 선택하여 편성할 수 있습니다.
  - 단, 훈련생이 ‘필수과정’의 일부 훈련 과정/과목을 이수하거나, 직무수행경력이 있는 경우에는 해당 훈련과정/과목을 제외하고 훈련할 수 있습니다.
  - 효율적으로 훈련하기 위해 둘 이상의 과정/과목을 결합하여 대(大)과목으로 편성하거나, 하나의 과정/과목을 둘 이상의 세(細)과목으로 편성하여 훈련할 수 있습니다.
  - 훈련과정/과목에서 제시한 훈련시간은 훈련생의 학습능력을 고려하여 최대 50%까지 연장하여 훈련할 수 있습니다.

#### 2. 참고사항

##### 가. 관련자격종목

- 시각디자인기사                      ○ 시각디자인산업기사
- 컬러리스트기사                      ○ 컬러리스트산업기사
- 컴퓨터그래픽스 운용기능사

##### 나. 직업활동 영역

- 기업 디자인부서                      ○ 공공기관 디자인부서, 공공디자인부서
- 컬러 전문기업                      ○ 디자인 전문기업, 디자인 컨설팅기업

##### 다. 국가직무능력표준 관련 직종

##### 라. 관련 홈페이지 안내

- 훈련기준 및 국가직무능력표준 : <http://www.ncs.go.kr>
- 자격정보 : <http://www.q-net.or.kr>
- 훈련교재 및 매체 : <http://book.hrdkorea.or.kr>

### 3 출 제 기 준

#### □ 개발목적

- 각종 자격의 시험문제 작성시 활용하는 기준을 NCS에 따라 제시하기 위하여 출제기준(시안)\* 개발

\* 출제기준(시안) : 출제기준의 경우에는 이를 확정하는 절차를 법령으로 정하여 운영함에 따라 확정된 '출제기준'과 NCS를 근거로 마련된 출제기준을 구분하기 위하여 '출제기준(시안)' 용어 사용

#### □ 활용대상

- 국가기술자격법에 따른 국가기술자격
- 개별법령에 따른 국가전문자격
- 자격기본법에 따른 공인민간자격, 민간자격
- 고용보험법에 따른 사업내 자격

#### □ 활용(예시)

- 자격 및 자격취득자 특성에 따라 능력단위별 출제기준(시안)을 조합하여 출제기준으로 활용

<방법> NCS 개발시 관련자격 개선 의견(예시)로 제시된 내용을 그대로 활용

자격종목	능력단위		수준
	분류번호	명칭	
레도기능사(가칭)	14220603_12v1	레도부설	5
	14220602_12v1	레일용접	4
	14220605_12v1	부대공사	3

## □ 출제기준 개요

- 개념: 국가기술자격 등과 같이 직무능력을 검정하기 위한 자격의 시험 문제를 출제하기 위해 필요한 기준을 제시한 것
  - ※ 「국가기술자격법 시행규칙」 제38조에 따른 출제기준은 출제기준(시안) 등을 참고하여 산업현장·교육훈련 전문가 등의 검토 등을 통해 확정 공지되며, 지속 의견 수렴을 거쳐 개선
- 구성요소: NCS의 능력단위별로 평가영역, 평가방법, 평가시설·장비, 평가소요시간, 관련지식 등 제시
  - 출제기준(시안)은 NCS의 능력단위 기술서, 평가지침을 토대로 작성

### | NCS와 출제기준(시안)의 활용 범위 비교 |

NCS	출제기준(시안)
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 직무               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해당 직무의 능력단위의 집합</li> <li>- 직무 및 기능(function)의 구분단위</li> <li>- 능력단위 구성의 유연성</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 직무               <ul style="list-style-type: none"> <li>- NCS의 세분류(직무) 유사</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 능력단위               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 직무수행 시 요구되는 능력들의 단위</li> <li>- 능력단위요소의 집합</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 능력단위               <ul style="list-style-type: none"> <li>- NCS의 능력단위와 유사</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 능력단위요소               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 능력단위를 구성하는 요소</li> <li>- 능력단위를 세분화하여 작성</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 능력단위요소(세부항목)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- NCS의 능력단위요소와 유사</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 수행준거               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 능력단위요소를 수행하기 위해 요구되는 수행수준</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 수행준거(세세항목)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- NCS의 수행준거와 유사</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 적용범위               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 능력단위요소별 수행기준이 적용되는 환경 및 조건, 필요지식, 공구장비</li> </ul> </li> </ul>	-
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 평가지침               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해당 능력단위를 평가할 때 고려할 사항, 기타 능력 등을 기술</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 평가방법               <ul style="list-style-type: none"> <li>- NCS의 평가지침 참고</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 직업기초능력               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 능력단위별 해당 직업기초능력의 중요도를 평가</li> </ul> </li> </ul>	-



## 1.1. 출제기준(시안)

### I. 자격개요

#### 1. 자격 정의

자격종목명	시각디자인기사 시각디자인산업기사 컴퓨터그래픽스 운용기능사	분류번호	080201
자격종목정의	시각디자인은 시각정보 전달을 목적으로 콘셉트에 맞는 아이디어를 발상하여 디자인 요소를 시각화하고 매체별 다양한 제작기법을 활용하여 창의적으로 표현하는 일이다.		

### II. 능력단위별 출제기준(시안)

능력단위	프레젠테이션	능력단위 수준	6수준
분류번호	0802010106_15v2		
능력단위 정의	프레젠테이션이란 디자인 시안에 대하여 클라이언트에게 디자인 의도를 효과적으로 보고하고, 요구사항을 협의하고 참고하여 수정하거나 보완하는 능력이다.		
평가 방법	지필평가:선택형, 단답형	시 간	30분
	실무평가:포트폴리오, 수행평가	시 간	60분
평가 내용	능력단위 요소 (세부항목)	수행준거 (세세항목)	
	0802010106_15v2.1 프레젠테이션 기획하기	1.1 창의적인 프레젠테이션을 위하여 주제와 방향을 결정할 수 있다. 1.2 제작된 시안별 특징 파악을 통하여 각 시안의 차이점을 강조하기 위한 프레젠테이션을 기획할 수 있다. 1.3 효과적인 디자인 의도 표현을 위하여 디자인 전개 과정을 단계별로 알기 쉽게 설계하여 표현할 수 있다. 1.4 참석자의 이해를 돕기 위하여 각종 자료를 준비할 수 있다. 1.5 성공적인 프레젠테이션 계획을 위하여 참석예상자, 장소, 시간을 사전에 점검하고 문제 발생에 대해 대비할 수 있다.	
	0802010106_15v2.2 프레젠테이션 제작하기	2.1 기획된 프레젠테이션 제작을 위하여 각종 자료를 준비할 수 있다. 2.2 성공적인 프레젠테이션을 위하여 발표 전개 방법을 명확하고 체계적으로 계획할 수 있다. 2.3 시각적 자료와 논리적 자료의 활용으로 프레젠테이션의 이해와 설득력을 높일 수 있다. 2.4 성공적인 프레젠테이션을 위하여 리허설을 할 수 있다. 2.5 제작된 프레젠테이션의 사전 점검으로 발표에 차질이 없도록 대비할 수 있다.	
	0802010106_15v2.3 프레젠테이션하기	3.1 발표자는 발표내용을 정확히 파악하고 자신감과 열정을 가지고 발표를 리드할 수 있다. 3.2 시안별 차이점과 특징을 발표하여 최종 디자인 개발을 향한 디자인 선정을 유도할 수 있다. 3.3 초기 기획 방향을 유지하는 선에서 클라이언트의 의견을 협의할 수 있다. 3.4 설정된 프레젠테이션 계획에 따라 발표시간을 준수할 수 있다.	
관련 지식	○ 프레젠테이션 자료 분석 방법 ○ 프레젠테이션 구성 방법 ○ 시안별 발표자료 구성 방법 ○ 공간조형 ○ 평면조형 ○ 색채 계획 방법 ○ 배색 이론 ○ 그리드 시스템 ○ 레이아웃의 구성 요소		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 프레젠테이션 발표 방법</li> <li>○ 의견 협의 방법</li> <li>○ 다양한 상황에 대처할 수 있는 실전 경험</li> </ul>
평가 시설· 장비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개인 전산장비 (컴퓨터)</li> <li>○ 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어</li> <li>○ 그래픽 소프트웨어</li> </ul>

능력단위	디자인 제작 관리	능력단위 수준	5수준
분류번호	0802010108_13v1		
능력단위 정의	디자인 제작 관리란 완성된 디자인을 데이터 파일로 변환하여 샘플을 확인하고 발주·감리하는 능력이다.		
평가 방법	지필평가:선택형, 단답형	시 간	30분
	실무평가:수행평가	시 간	분
평가 내용	능력단위 요소 (세부항목)	수행준거 (세세항목)	
	0802010108_13v1.1 디자인 파일 작업하기	1.1 제작 발주를 위하여 확정된 최종 디자인을 제작용 데이터로 변환 작업할 수 있다. 1.2 매체에 따른 적용 오류 발생 가능성의 요소들을 확인하고 그에 따라 대처할 수 있다. 1.3 각종 제작기법을 확인하고 발주를 위한 주문 준비를 할 수 있다. 1.4 디자인 결과물에 대한 시각적 느낌을 예상하여 그에 맞는 매체, 소재, 아이템을 선택할 수 있다.	
	0802010108_13v1.2 샘플 확인하기	2.1 정확한 샘플 제작·확인을 위하여 납품 처에 맞는 매체별 데이터를 확인할 수 있다. 2.2 최종 발주를 위하여 교정·제작 요청을 할 수 있다. 2.3 교정보본을 확인하여 색·오타·이미지 등을 확인할 수 있다. 2.4 디자인 오류 발견 시 데이터 수정 작업을 할 수 있다. 2.5 제작 오류 발견 시 제작 업체와 협의·조율할 수 있다.	
	0802010108_13v1.3 발주·감리하기	3.1 후가공 필요 시 제작 업체와의 충분한 협의 후 최종 발주할 수 있다. 3.2 최종 제작물의 색·오타·이미지 등을 확인하여 오류 여부를 확인할 수 있다. 3.3 최상의 최종 디자인 결과 제작을 위하여 매체에 따른 효과적인 후가공 방법을 선택할 수 있다. 3.4 정확한 제작 확인을 위하여 규격에 맞게 정밀한 치수로 제작되었는지 확인할 수 있다. 3.5 재질에 따른 후가공의 내구성·균일성을 확인할 수 있다.	
관련 지식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 재료의 종류</li> <li>○ 재료의 성질</li> <li>○ 매체별 제작 지식</li> <li>○ 후가공 지식</li> <li>○ 표면가공 지식</li> <li>○ 제작 발주 프로세스 지식</li> <li>○ 용도에 맞는 재료 선택 방법</li> <li>○ 교정보는 방법</li> <li>○ 원고 교정 부호 식별</li> <li>○ 제작물 작업별 재단 지식</li> <li>○ 발주 종류별 감리 방법</li> </ul>		
평가	○ 개인 전산장비 (컴퓨터)		

시설· 장비	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)</li><li>○ 프레젠테이션 소프트웨어</li><li>○ 문서작성 소프트웨어</li><li>○ 그래픽 소프트웨어</li></ul>
-----------	--

능력단위	디자인 자료화	능력단위 수준	4수준
분류번호	0802010109_15v2		
능력단위 정의	디자인 자료화란 완성된 디자인 결과물을 최종 정리하여 보고서로 제작하여 제출 및 보관하고, 내부에서 공유하여 활용하는 능력이다.		
평가방법	지필평가:선택형, 단답형	시간	30분
	실무평가:수행평가	시간	분
평가내용	능력단위 요소 (세부항목)	수행준거 (세세항목)	
	0802010109_15v2.1 프로젝트 결과보고서 정리하기	1.1 프로젝트 기획부터 최종 디자인까지 각 단계별 데이터 정리를 통하여 프로젝트 전반의 스토리를 문서화할 수 있다. 1.2 프로젝트 결과보고서 작성 안내를 바탕으로 제출기한·양식에 관한 정보를 확인 할 수 있다. 1.3 정리된 문서를 기반으로 축약·편집하여 클라이언트에게 제시할 프로젝트 결과보고서를 작성할 수 있다. 1.4 계약서·정산서를 확인하여 프로젝트를 완료할 수 있다.	
	0802010109_15v2.2 데이터베이스 관리하기	2.1 프로젝트 마감을 위하여 최종 디자인 파일·결과물을 데이터베이스화하여 클라이언트와 디자이너가 각각 소유할 수 있다. 2.2 향후 디자인 개발 참고를 위해 각종 콘텐츠와 이미지 데이터를 정해진 규칙에 따라 분류·보존·폐기할 수 있다. 2.3 합리적 데이터베이스 관리를 위하여 시안 디자인 개발 전 단계에서 생성된 데이터를 분류·보존·폐기할 수 있다. 2.4 외부 업체로부터 제공받은 서비스·콘텐츠 내용을 파악하여, 데이터의 보존·응용 상태를 점검할 수 있다. 2.5 구축된 데이터베이스를 차후 디자인 개발에 참고할 수 있다.	
	0802010109_15v2.3 지식재산권 확보하기	3.1 최종 결과물의 지식재산권에 대하여 확인할 수 있다. 3.2 디자인 등록을 위해 제출해야 할 서류와 자료를 제작할 수 있다. 3.3 정부기관에 등록함으로써 산업재산권을 포함한 지식재산권을 출원할 수 있다. 3.4 최종 결과물의 제작 배포로 지식재산권의 권리보호를 받을 수 있다. 3.5 필요한 경우 관계기관을 통하여 저작권과 같은 지식재산권에 대한 법적 보호절차를 밟을 수 있다.	
관련 지식	○ 프로젝트 전체의 통합적 검토 방법 ○ 디자인 파일의 종류 ○ 디자인 파일의 특성 ○ 콘텐츠 분석 방법 ○ 분류 색인(index)화 방법 ○ 데이터베이스 관리 방법 ○ 디자인 등록 방법 ○ 디자인 등록 법률 지식 ○ 지식재산권 신청·등록 방법 ○ 특허정보검색서비스(한국특허정보원)에 관한 정보		

---

평가 시설· 장비	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 개인 전산장비 (컴퓨터)</li><li>○ 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)</li><li>○ 프레젠테이션 소프트웨어</li><li>○ 문서작성 소프트웨어</li><li>○ 그래픽 소프트웨어</li></ul>
-----------------	--

---

능력 단위 분류 번호	시각디자인 프로젝트 기획 구상 0802010110_16v2	능력단위 수준	5수준
능력단위 정의	시각디자인 프로젝트 기획 구상이란 의뢰된 디자인 프로젝트의 목적, 내용, 일정, 요구사항을 파악하여 전체 디자인 프로세스를 준비하는 능력이다.		
평가 방법	지필평가:선택형, 단답형	시 간	30분
	실무평가:수행평가	시 간	30분
평가 내용	능력단위 요소 (세부 항목)	수행준거 (세세항목)	
	0802010110_16v2.1 프로젝트 준비하기	1.1 의뢰된 프로젝트에 대한 리뷰를 바탕으로 프로젝트를 이해할 수 있다. 1.2 제안요청서에 따라 프로젝트의 취지, 목적, 성격, 내용, 요구사항을 파악할 수 있다. 1.3 클라이언트에 대한 프로젝트 조사를 통하여 다양한 정보를 수집 파악할 수 있다. 1.4 프로젝트의 난이도를 파악하여 참여인력과 수준을 정할 수 있다.	
	0802010110_16v2.2 프로젝트 계획하기	2.1 제안요청서의 명확한 이해를 바탕으로 제안서에 반영되어야 할 항목과 내용을 도출할 수 있다. 2.2 제안서 작성을 위한 기초조사 자료수집과 클라이언트 요구사항 수렴을 통해 제안내용과 목표를 명확히 할 수 있다. 2.3 프로젝트의 난이도와 일정에 따라 적용 프로세스를 파악하고 각 단계별 진행계획을 수립할 수 있다. 2.4 견적서 작성법을 이해하여 항목별 프로젝트 소요 비용을 체계적으로 산출하고 정리할 수 있다. 2.5 문서작성·프레젠테이션 소프트웨어를 활용하여 설득력 있는 프로젝트 기획안을 제시할 수 있다. 2.6 프로젝트에 대한 제안자의 차별화와 장점 발표를 통하여 설득력 있는 프레젠테이션을 할 수 있다.	
	0802010110_16v2.3 프로젝트 계약문서 준비하기	3.1 프로젝트의 내용에 따라 클라이언트·수행자의 권리와 의무를 규정지을 수 있다. 3.2 용역표준계약서를 바탕으로 상호협약에 따른 계약서를 작성할 수 있다. 3.3 지식재산권을 포함한 상호간의 법률적 의무와 책임에 대해 합의하고 공유할 수 있다. 3.4 정확한 최종 결과물 개발을 위해 상호간의 지향점을 공유하고 제반 지원 사항을 계약서에 기재할 수 있다.	
관련 지식	○ 제안요청서 해석 지식 ○ 디자인 요구사항 해석 지식 ○ 클라이언트의 회사 소개 브로슈어·상품 카탈로그·홈페이지 해석 지식 ○ 디자인 기획·개발·제작 지식 ○ 기획 마케팅 ○ 일정 관리 방법 ○ 계약서 작성법 ○ 계약체결 절차		
평가	○ 개인 전산장비 (컴퓨터)		



시설· 장비	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)</li><li>○ 프레젠테이션 소프트웨어</li><li>○ 문서작성 소프트웨어</li><li>○ 그래픽 소프트웨어</li></ul>
-----------	--

능력 단위	시각디자인 프로젝트 기획 수립	능력단위 수준	7수준
분류 번호	0802010111_16v2		
능력단위 정의	시각디자인 프로젝트 기획 수립이란 프로젝트 기획 구상에서 파악된 전체 디자인 프로세스를 목적, 내용, 일정 등의 구체적 프로세스로 구상하는 능력이다.		
평가 방법	지필평가:선택형, 단답형	시 간	30분
	실무평가:수행평가	시 간	30분
평가 내용	능력단위 요소 (세부 항목)	수행준거 (세세항목)	
	0802010111_16v2.1 프로젝트 파악하기	1.1 의뢰된 프로젝트에 대한 리뷰를 바탕으로 프로젝트 수립과정을 이해할 수 있다. 1.2 제안요청서에 따라 수립된 프로젝트의 취지, 목적, 성격, 내용, 요구사항을 파악할 수 있다. 1.3 클라이언트에 대한 수립된 프로젝트 조사를 통하여 다양하게 정보를 파악할 수 있다. 1.4 프로젝트의 난이도를 파악하여 참여인력과 수립된 수준을 정할 수 있다.	
	0802010111_16v2.2 프로젝트 제안하기	2.1 제안요청서의 명확한 이해를 바탕으로 제안서에 반영되어야 할 수립 항목과 내용을 도출할 수 있다. 2.2 제안서 작성을 위한 기초조사 자료수집과 클라이언트 요구사항 수립을 통해 수립될 수 있는 제안내용과 목표를 명확히 할 수 있다. 2.3 프로젝트의 난이도와 일정에 따른 적용 프로세스를 파악하고 각 단계별 진행계획을 수립할 수 있다. 2.4 견적서 작성법을 이해하여 항목별 수립된 프로젝트 소요 비용을 체계적으로 산출하고 정리할 수 있다. 2.5 문서작성·프레젠테이션 소프트웨어를 활용하여 설득력 있는 프로젝트 수립 기획안을 제시할 수 있다. 2.6 프로젝트에 대한 제안자의 차별화와 장점 발표를 통하여 설득력 있는 수립된 프레젠테이션을 할 수 있다.	
	0802010111_16v2.3 프로젝트 계약하기	3.1 프로젝트의 내용에 따라 클라이언트·수행자의 권리와 의무를 규정지어 수립할 수 있다. 3.2 용역표준계약서를 바탕으로 상호협의를 따른 계약서를 작성하고 수립 및 체결에 이를 수 있다. 3.3 지식재산권을 포함한 상호간의 법률적 의무와 책임에 대해 합의하고 수립된 내용을 공유할 수 있다. 3.4 정확한 최종 결과물 개발을 위해 상호간의 지향점을 공유하고 제반 지원 사항을 수립하여 계약서에 기재할 수 있다.	
관련 지식	○ 제안요청서 해석 지식 ○ 디자인 요구사항 해석 지식 ○ 클라이언트의 회사 소개 브로슈어·상품 카탈로그·홈페이지 해석 지식 ○ 프로젝트 요구조건 분석 방법 ○ 제안서 작성법 ○ 견적서 작성법		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로젝트 참여 인력 배분 방법</li> <li>○ 디자인 비용 책정 방법</li> <li>○ 인력·참여율에 따른 인건비 책정 방법</li> <li>○ 디자인 프로세스 산정 방법</li> <li>○ 디자인 기획·개발·제작 지식</li> <li>○ 기획 마케팅</li> <li>○ 일정 관리 방법</li> <li>○ 계약서 작성법</li> <li>○ 계약체결 절차</li> <li>○ 계약 내용에 대한 법리적 기본 지식</li> <li>○ 지식재산권 출원·소유권·분쟁발생시 법적 대응방법에 대한 지식</li> </ul>
평가 시설· 장비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개인 전산장비 (컴퓨터)</li> <li>○ 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어</li> <li>○ 그래픽 소프트웨어</li> </ul>

능력단위	시각디자인 리서치 조사	능력단위 수준	3수준
분류번호	0802010112_16v2		
능력단위 정의	시각디자인 리서치 조사란 프로젝트를 성공적으로 수행하기 위하여 관련 분야에 관한 다양한 자료를 수집, 분류, 분석하여 효과적 디자인 개발을 위한 기초를 마련하고자 조사하는 능력이다.		
평가방법	지필평가:선택형, 단답형	시간	30분
	실무평가:포트폴리오, 수행평가, 시뮬레이션	시간	분
평가내용	능력단위 요소 (세부항목)	수행준거 (세세항목)	
	0802010112_16v2.1 시장 환경 조사하기	1.1 프로젝트 파악 자료를 바탕으로 개발 디자인과 관련된 시장 현황, 향후 시장 전망, 시장 예상 수요를 이해·예측할 수 있다. 1.2 프로젝트 관련 디자인 이론을 이해하고 폭넓은 시각에서 개발 방향을 조망하고 시장 환경 정보를 수집·활용할 수 있다. 1.3 거시·미시 환경에 대한 수집 자료를 바탕으로 구체적인 요구사항을 파악할 수 있다. 1.4 프로젝트의 정보를 바탕으로 관련시장에 분포되어 있는 경쟁사·경쟁 디자인의 포지셔닝(positioning)을 파악할 수 있다. 1.5 직간접 경쟁사 디자인의 특징·장단점 분석을 통해 개발 디자인 컨셉 수립을 위한 전략을 준비할 수 있다.	
	0802010112_16v2.2 디자인트렌드 조사하기	2.1 관련 디자인 환경의 파악을 통해 트렌드를 개괄적으로 예측할 수 있다. 2.2 국내외 디자인 트렌트를 파악하여 디자인 자원으로 활용할 수 있다. 2.3 국내외 디자인 트렌드·유사 분야 디자인 분석을 고려하여 개발 디자인의 아이디어를 도출할 수 있다. 2.4 관련 디자인 분야의 전반적 트렌드뿐 아니라 조형적 트렌드를 조사하여 결과물의 디자인 포지셔닝을 설정할 수 있다.	
	0802010112_16v2.3 사용자 조사하기	3.1 개발 디자인에 대한 사용자 요구조건을 사전 예측하여 이를 충족시킬 수 있는 요건·사례를 수집할 수 있다. 3.2 사용자 경험과 행동에 영향을 미치는 요소들을 파악하고 이를 디자인 전략으로 적용할 수 있다. 3.3 주 사용자와 부 사용자를 설정하고 이들의 라이프스타일, 인구학적 경향, 소비심리학적 측면의 특성을 예측할 수 있다. 3.4 사용자의 구분을 통해 프로젝트의 개발 수준을 예측할 수 있다.	
관련 지식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 최신정보 수집 방법</li> <li>○ 관련 시장 동향 파악 방법</li> <li>○ 자료의 조사 방법</li> <li>○ 소비심리학</li> <li>○ 관련 디자인 분야의 글로벌 트렌드 조사 방법</li> <li>○ 최근에 부각되는 이머징 이슈(emerging issue)</li> <li>○ 트렌드 조사 방법론</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 트렌드 예측 방법론</li> <li>○ 사용자 세분화 방법</li> <li>○ 사용자 행동패턴 조사기법</li> <li>○ 사용자의 인지를 파악할 수 있는 인지심리학</li> <li>○ 사용자의 소비행태를 파악할 수 있는 소비심리학</li> <li>○ 설문·인터뷰 방법</li> <li>○ 설문·인터뷰 조사 방법</li> </ul>
평가 시설· 장비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개인 전산장비 (컴퓨터)</li> <li>○ 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어</li> <li>○ 그래픽 소프트웨어</li> </ul>

능력 단위	시각디자인 리서치 분석	능력단위 수준	4수준
분류 번호	0802010113_16v3		
능력단위 정의	시각디자인 리서치 분석이란 프로젝트를 성공적으로 수행하기 위하여 관련 분야에 관한 다양한 자료를 수집, 분류, 분석하여 효과적 디자인 개발을 위한 리서치를 통해 얻어진 결과를 심도있게 분석하는 능력이다.		
평가 방법	지필평가:선택형, 단답형	시 간	30분
	실무평가:포트폴리오, 수행평가, 시뮬레이션	시 간	분
평가 내용	능력단위 요소 (세부 항목)	수행준거 (세세항목)	
	0802010113_16v3.1 시장 환경 분석하기	1.1 프로젝트 과약 자료를 바탕으로 개발 디자인과 관련된 시장 현황, 향후 시장 전망, 시장 예상 수요를 분석하여 이해·예측할 수 있다. 1.2 프로젝트 관련 디자인 이론을 이해하고 폭넓은 시각에서 개발 방향을 분석하여 조망하고 시장 환경 정보를 수집·활용할 수 있다. 1.3 거시·미시 환경에 대한 분석된 수집 자료를 바탕으로 구체적인 요구사항을 파악할 수 있다. 1.4 프로젝트의 정보를 바탕으로 관련시장에 분포되어 있는 경쟁사·경쟁 디자인의 포지셔닝을 파악하고 분석할 수 있다. 1.5 직간접 경쟁사 디자인의 특징·장단점 분석을 통해 개발 디자인 콘셉트 수립을 위한 분석전략을 준비할 수 있다.	
	0802010113_16v3.2 디자인트렌드 분석하기	2.1 관련 디자인 환경의 파악을 통해 트렌드를 개괄적으로 예측하고 분석할 수 있다. 2.2 국내·외 분석된 디자인 트렌트를 파악하여 디자인 자원으로 활용할 수 있다. 2.3 국내·외 디자인 트렌드·유사 분야 디자인을 고려하여 개발 디자인의 분석된 아이디어를 도출할 수 있다. 2.4 관련 디자인 분야의 전반적 트렌드뿐 아니라 조형적 트렌드를 조사하여 결과물의 분석된 디자인 포지셔닝을 설정할 수 있다.	
	0802010113_16v3.3 사용자 분석하기	3.1 개발 디자인에 대한 사용자 요구조건을 사전 예측하여 이를 충족시킬 수 있는 분석된 요건·사례를 수집할 수 있다. 3.2 사용자 경험과 행동에 영향을 미치는 요소들을 파악하고 이를 디자인 전략으로 분석하여 적용할 수 있다. 3.3 주 사용자와 부 사용자를 설정하고 이들의 라이프스타일, 인구학적 경향, 소비심리학적 측면의 특성을 분석하여 심화할 수 있다. 3.4 사용자의 구분을 통해 프로젝트의 개발 수준을 예측하여 분석할 수 있다.	
관련 지식	○ 다양한 최신정보 수집 방법 ○ 관련시장 동향 파악 방법 ○ 자료의 분석 방법 ○ 소비심리학 ○ 관련 디자인 분야의 글로벌 트렌드 분석 방법 ○ 최근에 부각되는 이머징 이슈(emerging issue) ○ 트렌드 조사 방법론		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 트렌드 예측 방법론</li> <li>○ 사용자 세분화 방법</li> <li>○ 사용자 행동패턴 조사 분석 기법</li> <li>○ 사용자의 인지를 파악할 수 있는 인지심리학</li> <li>○ 사용자의 소비행태를 파악할 수 있는 소비심리학</li> <li>○ 설문·인터뷰 방법</li> <li>○ 설문·인터뷰 결과 분석 방법</li> </ul>
평가 시설· 장비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개인 전산장비 (컴퓨터)</li> <li>○ 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어</li> <li>○ 그래픽 소프트웨어</li> </ul>

능력단위	시각디자인 전략 수립	능력단위 수준	6수준
분류번호	0802010114_16v3		
능력단위 정의	시각디자인 전략 수립이란 리서치를 통하여 수집·분석된 자료를 바탕으로 의뢰된 디자인에 적합한 콘셉트를 추출하고 디자인 콘셉트 및 크리에이티브 전략을 수립하기 위한 능력이다.		
평가방법	지필평가:선택형, 단답형	시간	30분
	실무평가:포트폴리오, 수행평가	시간	30분
평가내용	능력단위 요소 (세부항목)	수행준거 (세세항목)	
	0802010114_16v3.1 포지셔닝 전략 분석하기	1.1 개발 디자인에 대한 시장조사·트렌드·사용자 분석을 바탕으로 시장에서의 위치를 예측하고 그 방향을 설정할 수 있다. 1.2 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 개발 디자인의 방향·차별화 포인트에 대해 합목적성 있는 근거를 도출할 수 있다. 1.3 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 디자인의 수준과 관련 시장에서의 위치를 설정할 수 있다. 1.4 사용자 선호도와 구매패턴을 바탕으로 개발 디자인의 포지셔닝 전략을 분석할 수 있다.	
	0802010114_16v3.2 디자인 콘셉트 설정하기	2.1 프로젝트 조사 분석을 기반으로 개발 디자인의 목적과 목표를 설정할 수 있다. 2.2 디자인 개발방향을 설정하여 그에 따른 키워드를 도출할 수 있다. 2.3 키워드·콘셉트 도출로 프로젝트 결과물의 시각적 아이덴티티를 기획할 수 있다.	
	0802010114_16v3.3 크리에이티브 전략 수립하기	3.1 설정된 디자인 콘셉트에 따라 커뮤니케이션의 최적화 방안을 도출할 수 있다. 3.2 설정된 디자인 콘셉트에 따라 개발 디자인의 다양한 시각적 표현 방향을 도출할 수 있다. 3.3 사용자 요구조건을 충족시키기 위한 크리에이티브 (creative) 전략을 수립할 수 있다.	
관련지식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 마케팅 전략 방법</li> <li>○ 포지셔닝 전략 방법</li> <li>○ 조사 자료 분석 방법</li> <li>○ 시장·사용자 세분화 전략 및 분석 방법</li> <li>○ 해당분야의 성공 전략 사례 분석 방법</li> <li>○ 기회요인의 장단점 분석 방법</li> <li>○ 디자인 콘셉트의 시각화 예측을 위한 경험과 역량</li> <li>○ 디자인의 조형적 판단 지식</li> <li>○ 콘셉트의 시각화를 위한 표현전략 방법</li> <li>○ 디자인 콘셉트 시각화 방법</li> <li>○ 시각적 구성요소 표현 방법</li> </ul>		
평가시설·장비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개인 전산장비 (컴퓨터)</li> <li>○ 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어</li> </ul>		



---

○ 문서작성 소프트웨어

○ 그래픽 소프트웨어

---

능력단위	시각디자인 전략 수립 운용	능력단위 수준	7수준
분류번호	0802010115_16v3		
능력단위 정의	시각디자인 전략 수립 운용이란 리서치를 통하여 수집·분석된 자료를 바탕으로 추출된 디자인 콘셉트 및 크리에이티브 전략을 수립하고, 수립된 전략을 프로젝트의 목표에 맞게 운용하기 위한 능력이다.		
평가 방법	지필평가:선택형, 단답형	시 간	30분
	실무평가:포트폴리오, 수행평가	시 간	30분
평가 내용	능력단위 요소 (세부항목)	수행준거 (세세항목)	
	0802010115_16v3.1 포지셔닝 전략 도출하기	1.1 개발 디자인에 대한 시장조사·트렌드·사용자 분석을 바탕으로 시장에서의 위치를 예측하여 그 방향을 운용하고 설정할 수 있다. 1.2 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 운용하여 개발 디자인의 방향·차별화 포인트에 대해 합목적성 있는 근거를 도출할 수 있다. 1.3 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 운용하여 디자인의 수준과 관련된 시장에서의 위치를 설정할 수 있다. 1.4 사용자 선호도와 구매패턴을 바탕으로 개발 디자인의 포지셔닝 전략을 도출할 수 있다.	
	0802010115_16v3.2 디자인 콘셉트 제안하기	2.1 프로젝트 조사 분석을 기반으로 개발 디자인의 목적과 목표를 운용하여 설정할 수 있다. 2.2 디자인 개발방향을 설정하여 그에 따른 키워드를 도출할 수 있다. 2.3 키워드·콘셉트 도출로 프로젝트 결과물의 시각적 아이덴티티를 기획하고 전략을 수립하여 운용할 수 있다.	
	0802010115_16v3.3 크리에이티브 전략 운용하기	3.1 설정된 디자인 콘셉트에 따라 커뮤니케이션의 최적화 방안을 도출하여 운용할 수 있다. 3.2 설정된 디자인 콘셉트에 따라 개발 디자인의 다양한 시각적 표현 방향을 도출하여 운용할 수 있다. 3.3 사용자 요구조건을 충족시키기 위한 크리에이티브(creative)전략을 수립하고 운용할 수 있다.	
관련 지식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 마케팅 전략 방법</li> <li>○ 포지셔닝 전략 방법</li> <li>○ 조사 자료 분석 방법</li> <li>○ 시장·사용자 세분화 전략 및 분석 방법</li> <li>○ 해당분야의 성공 전략 사례 분석 방법</li> <li>○ 기회요인의 장단점 분석 방법</li> <li>○ 디자인 콘셉트의 시각화 예측을 위한 경험과 역량</li> <li>○ 디자인의 조형적 판단 지식</li> <li>○ 콘셉트의 시각화를 위한 표현전략 방법</li> <li>○ 디자인 콘셉트 시각화 방법</li> <li>○ 시각적 구성요소 표현 방법</li> </ul>		
평가 시설·장비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개인 전산장비 (컴퓨터)</li> <li>○ 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어</li> </ul>		



능력단위	비주얼 아이디어션 구상	능력단위 수준	3수준
분류번호	0802010116_16v3		
능력단위 정의	비주얼 아이디어션 구상이란 프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 다양한 생각들을 확산하고 표현하는 능력이다.		
평가 방법	지필평가:선택형, 단답형	시 간	30분
	실무평가:작품제작, 포트폴리오, 수행평가	시 간	60분
평가 내용	능력단위 요소 (세부항목)	수행준거 (세세항목)	
	0802010116_16v3.1 아이디어 구상하기	1.1 다양한 발상기법을 이해하여 새로운 아이디어를 도출할 수 있다. 1.2 문헌조사·인터넷·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 아이디어를 도출할 수 있다. 1.3 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계할 수 있다.	
	0802010116_16v3.2 아이디어 스케치 구상하기	2.1 다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 도출할 수 있다. 2.2 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화할 수 있다. 2.3 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어 스케치를 할 수 있다. 2.4 재료 사용·제작에 대한 다양한 점검으로 아이디어 스케치에 접근할 수 있다.	
	0802010116_16v3.3 비주얼 방향 구상하기	3.1 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전가능한 안을 선정할 수 있다. 3.2 디자인 개발 전개를 위해 도출된 아이디어 스케치를 프레젠테이션 할 수 있다. 3.3 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법을 결정할 수 있다. 3.4 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 비주얼 전개 방향을 제시할 수 있다.	
관련 지식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아이디어 발상 방법</li> <li>○ 아이디어 자료수집 방법</li> <li>○ 디자인 요소 표현기법</li> <li>○ 아이디어 스케치의 개념·목적·방법</li> <li>○ 콘셉트에 따른 이미지 활용 스케치 방법</li> <li>○ 자료 분석에 따른 키워드 중심의 스케치 방법</li> <li>○ 콘셉트에 따른 스케치 분류 방법</li> <li>○ 썸네일(thumbnail) 기법</li> <li>○ 논리적인 디자인 전개기법</li> <li>○ 색채 이론</li> </ul>		
평가 시설·장비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개인 전산장비 (컴퓨터)</li> <li>○ 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어</li> </ul>		

---

○ 문서작성 소프트웨어

○ 그래픽 소프트웨어

---

능력 단위	비주얼 아이디어션 전개	능력단위 수준	4수준
분류 번호	0802010117_16v3		
능력단위 정의	비주얼 아이디어션 전개란 프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 효과적인 생각들을 시각적으로 표현하고 전개하는 능력이다.		
평가 방법	지필평가:선택형, 단답형	시 간	30분
	실무평가:작품제작, 포트폴리오, 수행평가	시 간	60분
평가 내용	능력단위 요소 (세부 항목)	수행준거 (세세항목)	
	0802010117_16v3.1 아이디어 전개하기	1.1 다양한 발상기법을 이해하여 새로운 아이디어를 전개할 수 있다. 1.2 문헌조사·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 아이디어를 전개할 수 있다. 1.3 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계하여 전개할 수 있다.	
	0802010117_16v3.2 아이디어 스케치 전개하기	2.1 다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 전개할 수 있다. 2.2 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화할 수 있다. 2.3 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어 스케치를 할 수 있다	
	0802010117_16v3.3 비주얼 방향 전개하기	3.1 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전가능한 응용안을 선정할 수 있다. 3.2 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법 부분을 전개하여 결정할 수 있다. 3.3 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 응용 비주얼 전개 방향을 제시할 수 있다.	
관련 지식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아이디어 발상 방법</li> <li>○ 아이디어 자료수집 방법</li> <li>○ 디자인 요소 표현기법</li> <li>○ 아이디어 스케치의 개념·목적·방법</li> <li>○ 콘셉트에 따른 이미지 활용 스케치 방법</li> <li>○ 자료 분석에 따른 키워드 중심의 스케치 방법</li> <li>○ 콘셉트에 따른 스케치 분류 방법</li> <li>○ 썸네일(thumbnail) 기법</li> <li>○ 논리적인 디자인 전개기법</li> <li>○ 색채 이론</li> </ul>		
평가 시설·장비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개인 전산장비 (컴퓨터)</li> <li>○ 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어</li> <li>○ 그래픽 소프트웨어</li> </ul>		

능력 단위	비주얼 아이디어션 적용	능력단위 수준	5수준
분류 번호	0802010118_16v3		
능력단위 정의	비주얼 아이디어션 적용이란 프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 효과적인 생각들을 시각적으로 표현하고 적용하는 능력이다.		
평가 방법	지필평가:선택형, 단답형	시 간	30분
	실무평가:작품제작, 포트폴리오, 수행평가	시 간	60분
평가 내용	능력단위 요소 (세 부 항목)	수 행 준 거 (세 세 항목)	
	0802010118_16v3.1 아이디어 적용하기	1.1 다양한 발상기법을 이해하고 새로운 아이디어를 도출하여 적용할 수 있다. 1.2 문헌조사·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 심화된 아이디어를 도출할 수 있다. 1.3 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계하여 적용할 수 있다.	
	0802010118_16v3.2 아이디어 스케치 적용하기	2.1 다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 도출하여 적용할 수 있다. 2.2 심화된 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화하여 적용할 수 있다. 2.3 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어 스케치를 적용할 수 있다. 2.4 재료 사용·제작에 대한 다양한 점검으로 아이디어 스케치에 적용할 수 있다.	
	0802010118_16v3.3 비주얼 방향 적용하기	3.1 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전 가능한 안을 선정하여 적용할 수 있다. 3.2 디자인 개발 전개를 위해 도출된 아이디어 스케치를 적용하여 프레젠테이션 할 수 있다. 3.3 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법 부분을 결정하여 적용할 수 있다. 3.4 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 비주얼 전개 방향을 적용하여 제시할 수 있다.	
관련 지식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아이디어 발상 방법</li> <li>○ 아이디어 자료수집 방법</li> <li>○ 디자인 요소 표현기법</li> <li>○ 아이디어 스케치의 개념·목적·방법</li> <li>○ 콘셉트에 따른 이미지 활용 스케치 방법</li> <li>○ 자료 분석에 따른 키워드 중심의 스케치 방법</li> <li>○ 콘셉트에 따른 스케치 분류 방법</li> <li>○ 썸네일(thumbnail) 기법</li> <li>○ 논리적인 디자인 전개기법</li> <li>○ 색채 이론</li> </ul>		
평가 시설·장비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개인 전산장비 (컴퓨터)</li> <li>○ 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어</li> </ul>		





능력단위	시안 디자인 개발 기초	능력단위 수준	3수준
분류번호	0802010119_16v2		
능력단위 정의	시안 디자인 개발 기초란 각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안을 제안하고 제작하는 능력이다.		
평가 방법	지필평가:선택형, 단답형	시 간	60분
	실무평가:작품제작, 수행평가	시 간	30분
평가 내용	능력단위 요소 (세부항목)	수행준거 (세세항목)	
	0802010119_16v2.1 디자인 요소 수집하기	1.1 시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분할 수 있다. 1.2 설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 적용 및 적합 여부를 판단할 수 있다. 1.3 여러 가지 시안 개발을 위하여 수집한 자료에 따른 시안 작업 방법을 계획할 수 있다. 1.4 수집한 자료에 디자인 요소를 적용하여 개발 시안을 예상할 수 있다.	
	0802010119_16v2.2 아트웍하기	2.1 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통해 아이디어를 전개할 수 있다. 2.2 디자인 소프트웨어를 활용하여 이미지 구현을 할 수 있다. 2.3 디자인 콘셉트와 비주얼을 기반으로 타이포그래피를 사용할 수 있다 2.4 인쇄 제작을 고려하여 CMYK 4원색과 별색을 구분하여 사용할 수 있다. 2.5 색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 배색 및 보정할 수 있다. 2.6 매체와 재료의 특성에 따라 적합한 색상을 구현할 수 있다. 2.7 입체물 제작 시 평면디자인 전개에서 결과물을 예상하여 제작할 수 있다	
	0802010119_16v2.3 베리이션하기	3.1 의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 기본 시안과 변형 시안의 범위를 계획할 수 있다. 3.2 매체별 특성을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 시안을 표현할 수 있다. 3.3 설정된 콘셉트를 유지하면서 다양한 베리이션을 구현할 수 있다.	
관련 지식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자료수집 출처정보</li> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 자료 분석 방법</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 레이아웃의 구성 요소</li><li>○ 타이포그래피 이론</li></ul>
평가 시설· 장비	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 개인 전산장비 (컴퓨터)</li><li>○ 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)</li><li>○ 프레젠테이션 소프트웨어</li><li>○ 문서작성 소프트웨어</li><li>○ 그래픽 소프트웨어</li></ul>

능력단위	시안 디자인 개발 응용		능력단위 수준	3수준
분류번호	0802010120_16v2			
능력단위 정의	시안 디자인 개발 응용이란 각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안을 응용하여 제작하는 능력이다.			
평가 방법	지필평가:선택형, 단답형	시 간	60분	
	실무평가:작품제작, 수행평가	시 간	30분	
평가 내용	능력단위 요소 (세 부 항목)	수 행 준 거 (세 세 항목)		
	0802010120_16v2.1 디자인 요소 응용하기	1.1 응용시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분할 수 있다. 1.2 설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 응용과 적합 여부를 판단할 수 있다. 1.3 여러 가지 응용시안 개발을 위하여 수집한 자료별 시안 작업 방법을 계획할 수 있다. 1.4 수집한 자료를 디자인 요소로 적용하여 응용 시안을 예상할 수 있다.		
	0802010120_16v2.2 아트웍 응용화하기	2.1 준비된 자료를 바탕으로 디자인 콘셉트에 맞게 응용된 시안을 전개할 수 있다. 2.2 응용된 시안을 바탕으로 디자인 전개의 순서와 방법을 정할 수 있다. 2.3 디자인 소프트웨어를 활용하여 응용된 시안 이미지 구현을 할 수 있다. 2.4 응용된 시안을 기반으로 타이포그래피를 사용할 수 있다. 2.5 색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 응용하여 보정할 수 있다. 2.6 매체와 재료의 특성에 따른 응용된 색상을 구현할 수 있다. 2.7 입체물 제작 시 평면디자인 전개에서 응용된 결과물을 예상하여 제작 할 수 있다.		
	0802010120_16v2.3 베리이션 좁히기	3.1 의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 기본 시안과 변형 시안을 응용하여 디자인할 수 있다 3.2 매체별 특징을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 응용 시안을 표현할 수 있다. 3.3 설정된 콘셉트를 벗어나지 않고 유지하면서 다양한 베리이션을 구현할 수 있다.		
관련 지식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 자료 분석 방법</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> </ul>			

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 작업 파일의 종류·특성</li> </ul>
평가 시설· 장비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개인 전산장비 (컴퓨터)</li> <li>○ 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어</li> <li>○ 그래픽 소프트웨어</li> </ul>

능력단위	시안 디자인 개발 심화		능력단위 수준	4수준
분류번호	0802010121_16v2			
능력단위 정의	시안 디자인 개발 심화란 각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안의 완성도를 높이는 능력이다.			
평가방법	지필평가:선택형, 단답형	시 간	60분	
	실무평가:작품제작, 수행평가	시 간	30분	
평가내용	능력단위 요소 (세부항목)	수행준거 (세세항목)		
	0802010121_16v2.1 디자인 요소 확장하기	1.1 심화된 시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분할 수 있다. 1.2 설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 심화된 시안 적합 여부를 판단할 수 있다. 1.3 여러 가지 심화된 시안 개발을 위하여 수집한 자료별 작업 방법을 계획할 수 있다. 1.4 수집한 자료를 디자인 요소로 적용하여 심화된 개발 시안을 예상할 수 있다.		
	0802010121_16v2.2 아트웍 고도화하기	2.1 준비된 자료를 바탕으로 디자인 콘셉트에 맞게 보다 심화된 시안을 제작할 수 있다. 2.2 설정된 콘셉트와 준비 자료를 바탕으로 심화된 디자인 전개와 방법을 정할 수 있다. 2.3 디자인 소프트웨어를 활용하여 심화된 이미지 구현을 할 수 있다. 2.4 디자인 콘셉트와 비주얼을 기반으로 심화된 타이포그래피를 사용할 수 있다. 2.5 색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 구체적으로 배색, 보정할 수 있다. 2.6 매체와 재료의 특성에 따른 색상을 구체적으로 구현할 수 있다. 2.7 평면 및 입체물 제작 시 심화된 결과물을 예상하여 제작할 수 있다. 2.8 출력상태의 적정성을 판단하여, 문제점 발견 시 이를 보완하고 대처할 수 있다.		
	0802010121_16v2.3 베리이션 완료하기	3.1 의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 심화된 기본 시안 및 변형 시안의 범위를 정할 수 있다 3.2 매체별 특징을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 심화된 시안을 표현할 수 있다. 3.3 설정된 콘셉트를 유지하면서 심화된 베리이션을 구현할 수 있다.		
관련지식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자료 분석 방법</li> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> </ul>			

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 이미지 해상도 관리 방법</li> <li>○ 디지털이미지 관리방법</li> <li>○ 소재 · 재료에 대한 지식</li> <li>○ 작업 파일의 종류 · 특성</li> </ul>
평가 시설· 장비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개인 전산장비 (컴퓨터)</li> <li>○ 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어</li> <li>○ 그래픽 소프트웨어</li> </ul>

능력단위	최종 디자인	능력단위 수준	5수준
분류번호	0802010122_16v3		
능력단위 정의	최종 디자인이란 선정된 시안에 필요한 일러스트레이션, 사진촬영, 카피라이팅, 타이포그래피, 레이아웃, 색상 등을 완성하고, 그에 따른 어플리케이션 디자인까지 개발하는 능력이다.		
평가 방법	지필평가:선택형, 단답형	시 간	30분
	실무평가:작품제작, 포트폴리오	시 간	60분
평가 내용	능력단위 요소 (세부항목)	수행준거 (세세항목)	
	0802010122_16v3.1 디자인 준비하기	1.1 클라이언트와 협의한 프레젠테이션 결과에 따라 아트웍을 수정 보완할 수 있다. 1.2 생산성, 경쟁력, 품질, 원가에 대해 클라이언트와 협의·확인하여 디자인을 보완할 수 있다. 1.3 높은 디자인 완성도를 위해 최종 디자인 완성 전까지 수시로 수정 보완할 수 있다.	
	0802010122_16v3.2 최종 디자인 개발하기	2.1 최종 디자인 아트웍을 하여 이미지합성, 타이포그래피, 그래픽요소 활용으로 레이아웃을 구성 할 수 있다. 2.2 최종 디자인을 완성하기 위하여 실제 작업 프로세스인 카피라이팅(copywriting), 일러스트레이션(illustration), 캘리그래피(calligraphy), 촬영의 외주 발주를 결정할 수 있다. 2.3 외주 발주에 대한 수정 보완이 있을 시 클라이언트와 협의하여 결정할 수 있다. 2.4 최종 디자인 확인을 위하여 완성된 최종안을 출력하여 점검할 수 있다.	
	0802010122_16v3.3 어플리케이션 디자인 개발하기	3.1 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 사이즈에 적합한 디자인을 개발할 수 있다. 3.2 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 아이টে에 적합한 디자인을 개발할 수 있다. 3.3 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 매체에 적합한 디자인을 개발할 수 있다. 3.4 통합적인 디자인 완성을 위하여 주가 되는 최종 디자인과 부가 되는 어플리케이션 디자인을 조화롭게 개발할 수 있다.	
관련 지식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 디지털 이미지 관리 방법</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 소재·재료에 대한 지식</li> <li>○ 작업 파일의 종류·특성</li> <li>○ 인쇄기법</li> <li>○ 적용환경과 공간에 대한 지식</li> <li>○ 사이즈·아이템·매체에 대한 실무경험</li> <li>○ 트렌드 변화에 따른 소재·재료 분석 방법</li> </ul>
평가 시설· 장비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개인 전산장비 (컴퓨터)</li> <li>○ 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어</li> <li>○ 그래픽 소프트웨어</li> </ul>



능력단위	최종 디자인 개발 완료	능력단위 수준	6수준
분류번호	0802010123_16v3		
능력단위 정의	최종 디자인 개발 완료란 선정된 시안에 필요한 일러스트레이션, 사진 촬영, 카피라이팅, 타이포그래피, 레이아웃, 색상 등을 완성하고, 그에 따른 어플리케이션 디자인까지 완료하여 피드백을 반영하는 능력이다.		
평가 방법	지필평가:선택형, 단답형	시 간	30분
	실무평가:작품제작, 포트폴리오	시 간	60분
평가 내용	능력단위 요소 (세부항목)	수행준거 (세세항목)	
	0802010123_16v3.1 디자인 보완하기	1.1 클라이언트와 협의한 프레젠테이션 결과에 따라 아트웍을 수정 보완하여 완료할 수 있다. 1.2 생산성, 경쟁력, 품질, 원가에 대해 클라이언트와 협의·확인하여 디자인을 보완하여 완료할 수 있다. 1.3 높은 디자인 완성도를 위해 최종 디자인 완성 전까지 수시로 수정 보완하여 완료할 수 있다.	
	0802010123_16v3.2 최종 디자인 완성하기	2.1 최종 디자인 아트웍을 하여 이미지합성, 타이포그래피, 그래픽요소 활용으로 레이아웃을 구성하여 완료할 수 있다. 2.2 최종 디자인을 완성하기 위하여 실제 작업 프로세스인 카피라이팅, 일러스트레이션, 캘리그래피, 촬영의 외주 발주를 결정하고 완료할 수 있다. 2.3 외주 발주에 대한 수정 보완이 있을 시 내용을 클라이언트와 협의하여 결정하고 완료할 수 있다. 2.4 최종 디자인 확인을 위하여 심화과정을 거쳐 완성된 최종안을 출력하여 점검하고 완료할 수 있다.	
	0802010123_16v3.3 어플리케이션 디자인 완성하기	3.1 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 사이즈에 적합한 디자인을 개발하고 완료할 수 있다. 3.2 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 아이টে에 적합한 디자인을 개발하고 완료할 수 있다. 3.3 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 매체에 적합한 디자인을 개발하고 완료할 수 있다. 3.4 통합적인 디자인 완성을 위하여 추가 되는 최종 디자인과 부가 되는 어플리케이션 디자인을 조화롭게 개발하고 완료할 수 있다.	
관련 지식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각디자인 기초 이론</li> <li>○ 시각디자인 실무 프로세스</li> <li>○ 시각디자인 전개 방법론</li> <li>○ 다양한 시각적 효과 구현 방법</li> <li>○ 형태의 분류·특징 분석 방법</li> <li>○ 공간조형</li> <li>○ 평면조형</li> <li>○ 색채 계획 방법</li> <li>○ 그리드 시스템</li> <li>○ 레이아웃의 구성 요소</li> <li>○ 타이포그래피 이론</li> <li>○ 디지털 이미지 관리 방법</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 소재·재료에 대한 지식</li> <li>○ 작업 파일의 종류·특성</li> <li>○ 인쇄기법</li> <li>○ 외주 발주처의 요구 재검토</li> </ul>
평가 시설· 장비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개인 전산장비 (컴퓨터)</li> <li>○ 공용 전산장비 (프린터, 스캐너, 복사기, 카메라, 프로젝터 등)</li> <li>○ 프레젠테이션 소프트웨어</li> <li>○ 문서작성 소프트웨어</li> <li>○ 그래픽 소프트웨어</li> </ul>

## 4 융합 활용 참고 자료

### □ 개발목적

- 해당 NCS의 직무수행을 위해 직·간접적으로 연관성이 있는 타 NCS의 능력단위 제시를 통해 기업(관) 및 근로자가 해당 직무를 수행함에 있어 다양한 능력단위를 융합하여 활용하는데 참고 할 수 있는 자료로서의 역할 제공

### □ 구성요소

- 직무명, 직무정의, 해당 NCS 능력단위, 연관성 있는 타 NCS 능력단위로 구성

## 직무명 : 시각디자인

### 1. 직무 정의

시각디자인은 시각정보 전달을 목적으로 콘셉트에 맞는 아이디어를 발상하여 디자인 요소를 시각화하고 매체별 다양한 제작기법을 활용하여 창의적으로 표현하는 일이다.

### 2. 해당 NCS 능력단위

분류 번호	능력 단위 명	수준	능력 단위 요소	비고
0802010106_15v2	프레젠테이션	6	프레젠테이션 기획하기	
			프레젠테이션 제작하기	
			프레젠테이션하기	
0802010108_13v1	디자인 제작 관리	5	디자인 파일 작업하기	
			샘플 확인하기	
			발주·감리하기	
0802010109_15v2	디자인 자료화	4	프로젝트 결과보고서 정리하기	
			데이터베이스 관리하기	
			지식재산권 확보하기	
0802010110_16v2	시각디자인 프로젝트 기획 구상	5	프로젝트 준비하기	
			프로젝트 계획하기	
			프로젝트 계약문서 준비하기	
0802010111_16v2	시각디자인 프로젝트 기획	7	프로젝트 파악하기	

분류번호	능력단위명	수준	능력단위요소	비고
	수립		프로젝트 제안하기	
			프로젝트 계약하기	
0802010112_16v3	시각디자인 리서치 조사	3	시장 환경 조사하기	
			디자인트렌드 조사하기	
			사용자 조사하기	
0802010113_16v3	시각디자인 리서치 분석	4	시장 환경 분석하기	
			디자인트렌드 분석하기	
			사용자 분석하기	
0802010114_16v3	시각디자인 전략수립	6	포지셔닝 전략 분석하기	
			디자인 콘셉트 설정하기	
			크리에이티브 전략 수립하기	
0802010115_16v3	시각디자인 전략 수립 운용	7	포지셔닝 전략 도출하기	
			디자인 콘셉트 제안하기	
			크리에이티브 전략 운용하기	
0802010116_16v3	비주얼 아이디어션 구상	3	아이디어 구상하기	
			아이디어 스케치 구상하기	
			비주얼 방향 구상하기	
0802010117_16v3	비주얼 아이디어션 전개	4	아이디어 전개하기	
			아이디어 스케치 전개하기	
			비주얼 방향 전개하기	
0802010118_16v3	비주얼 아이디어션 적용	5	아이디어 적용하기	
			아이디어 스케치 적용하기	
			비주얼 방향 적용하기	
0802010119_16v2	시안 디자인 개발 기초	3	디자인 요소 수집하기	
			아트웍하기	
			베리메이션하기	
0802010120_16v2	시안 디자인 개발 응용	3	디자인 요소 응용하기	
			아트웍 응용화하기	
			베리메이션 좁히기	
0802010121_16v2	시안 디자인 개발 심화	4	디자인 요소 확장하기	
			아트웍 고도화하기	
			베리메이션 완료하기	
0802010122_16v3	최종 디자인	5	디자인 준비하기	
			최종 디자인 개발하기	
			어플리케이션 디자인 개발하기	
0802010123_16v3	최종 디자인 개발 완료	6	디자인 보완하기	

