

'19년 일학습병행 OJT운영 모범 예시

(대분류: 08.문화·예술·디자인·방송)

2019. 10.

디자인·문화콘텐츠ISC
(한국디자인진흥원)



kidp 한국디자인진흥원

'19년 일학습병행 OJT운영 모범 예시

(능력단위명: 시각디자인전략수립)

2019. 10.

디자인·문화콘텐츠산업
인적자원개발위원회(한국디자인진흥원)

구분	소속	성명
개발진	(주)디자인마레컨설팅사	김영화
개발진	한국폴리텍대학 서울정수캠퍼스	최정환
개발진	한국폴리텍대학 서울정수캠퍼스	김경조



kidp 한국디자인진흥원

㉑ 훈련 계획 및 준비

○ 능력단위별 OJT 실시 계획안(예시-A타입)

OJT 운영유형	업무수행특성 <input checked="" type="checkbox"/> 단독공정 <input type="checkbox"/> 연속공정		기업현장교사/학습근로자 배치 <input type="checkbox"/> 1:1 <input checked="" type="checkbox"/> 1:多		
	훈련장소 <input checked="" type="checkbox"/> 실제직무현장 <input type="checkbox"/> 유사직무현장 <input type="checkbox"/> 기타현장(기업 내 회의실 등)				
능력단위명 (교과과목명)	시각디자인전략수립 (시각디자인전략수립)		능력단위코드	0802010114_16v3	
			훈련시간	50	
훈련목표	리서치를 통하여 수집·분석된 자료를 바탕으로 의뢰된 디자인에 적합한 콘셉트를 추출하고 디자인 콘셉트 및 크리에이티브 전략을 수립할 수 있다.				
세부교육훈련내용 (능력단위 요소)	1. 포지셔닝전략 수립하기 2. 디자인 콘셉트 설정하기 3. 크리에이티브 전략 수립하기				
준비물	훈련시설 (필수)	강의실, 컴퓨터실	훈련장비 (필수)	• 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 카메라, 복사기, 프로젝터 등 • 소프트웨어 : 문서작성 소프트웨어, 프레젠테이션 소프트웨어, 디자인 소프트웨어 등 • 컬러 차트 (프로세스 차트, 별색 차트) • 인터넷 • 프레젠테이션 보드	
지도내용			소요시간	교수·학습방법	평가방법
실시전	- 학습 목표 설명 - 학습 개요와 절차 설명		5	강의, 멘토링	
실시중	- 개발 디자인에 대한 시장조사·트렌드·사용자 분석을 바탕으로 시장에서의 위치를 예측하고 그 방향을 설정할 수 있도록 한다. - 리서치 결과를 바탕으로 개발 디자인의 방향·차별화 포인트에 대해 함목적성 있는 근거를 도출할 수 있도록 한다. - 리서치 결과를 바탕으로 디자인의 수준과 관련 시장에서의 위치를 설정할 수 있도록 한다. - 사용자 선호도와 구매패턴 분석을 바탕으로 개발 디자인의 포지셔닝 전략을 예측할 수 있도록 한다. - 설정된 디자인 콘셉트에 따라 커뮤니케이션의		40	강의, 실습, 프로젝트 문제 해결학습	포트폴리오, 구두발표, 사례연구 (교과목 학습 종료 시 수시평가)

	최적화 방안을 도출하여 운용할 수 있다. - 설정된 디자인 콘셉트에 따라 개발 디자인의 다양한 시각적 표현 방향을 도출하여 운용할 수 있다.. - 사용자 요구조건을 충족시키기 위한 크리에이티브(creative) 전략을 수립하고 운용할 수 있다.			
실시후	- 학습근로자의 실습 제작물 확인 및 보충 교육 - 실습 제작물에 대한 발표	5	강의, 토의	
지도상 유의점	- 시각디자인 업무유형 파악을 위해 조사된 자료의 출처를 확인하도록 한다. - 실습을 위한 팀을 구성하여 자유로운 논의를 하되 소란하지 않게 유도한다. - 클라이언트의 요구 사항과 프로젝트의 핵심 내용을 파악하도록 한다. 기업 관계자 및 프로젝트 조직팀(TFT) 간의 원활한 커뮤니케이션을 유지한다. - 프로젝트의 규모와 방향, 필요 자원, 기간, 예상 결과물 등을 면밀히 파악한다. - 효과적인 설득제안을 하여 세부 사항의 꼼꼼한 점검과 기획반영 태도를 유지한다. - 각 팀원의 자발적 의견을 적극적으로 수용하는 자세를 유지한다. - 제안서를 여러 명이 분담해서 작성할 경우, 제안 전략을 충분히 공유하고 목차와 핵심 내용을 함께 정리한 후 작성할 내용을 분담하도록 한다.			

㉔ 훈련실행 단계

○ 훈련 지도안

능력단위명 (교과목명)	세부교육훈련내용 (능력단위 요소)	교육훈련 키워드	관련학습자료	
시각디자인 전략 수립	포지셔닝 전략 분석하기	시장에서의 위치를 예측하고 그 방향을 설정	<ul style="list-style-type: none"> · NCS 학습모듈 [시각디자인 전략 수립과 운용] www.ncs.go.kr/unity/th03/ncsResultSearch.do 	
		디자인의 방향·차별화 포인트에 대해 함목적성 있는 근거를 도출		
		디자인 수준과 관련 시장에서의 위치를 설정		
		개발 디자인의 포지셔닝 전략 분석		
	디자인 콘셉트 설정하기	디자인의 목적과 목표 설정		
		키워드 도출		
크리에이티브 전략 수립하기	시각적 아이덴티티 기획			
	커뮤니케이션 최적화 방안 도출			
	시각적 표현 방향 도출			
	크리에이티브(creative) 전략 수립			
			필요 자료/재료	필요 장비/도구
	<ul style="list-style-type: none"> - 개발 디자인에 대한 시장 조사·트렌드·사용자 분석을 바탕으로 시장에서의 위치를 예측하고 그 방향을 설정할 수 있다. - 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 개발 디자인의 방향·차별화 포인트에 대해 함목적성 있는 근거를 도출할 수 있다. - 개발 디자인에 대한 리서치 결과를 바탕으로 디자인의 수준과 관련 시장에서의 위치를 설정 할 수 있다. - 사용자 선호도와 구매패 	리서치 자료를 통한 개발 디자인의 포지션을 전략 분석하시오.	A4 용지 등	컴퓨터, 프린터 등

시각디자인 전략 수립	<ul style="list-style-type: none"> - 턴을 바탕으로 개발 디자인의 포지셔닝 전략을 분석할 수 있다. 		A4 용지 등	컴퓨터, 프린터 등
	<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트 조사 분석을 기반으로 개발 디자인의 목적과 목표를 설정 할 수 있다. - 디자인 개발방향을 설정하여 그에 따른 키워드를 도출할 수 있다. - 키워드·콘셉트 도출로 프로젝트 결과물의 시각적 아이덴티티를 기획할 수 있다. 	SWOT 분석, USP 전략, 아이디어 발상을 통하여 프로젝트 컨셉트를 설정하시오.		
	<ul style="list-style-type: none"> - 설정된 디자인 콘셉트에 따라 커뮤니케이션의 최적화 방안을 도출할 수 있다. - 설정된 디자인 콘셉트에 따라 개발 디자인의 다양한 시각적 표현 방향을 도출할 수 있다. - 사용자 요구조건을 충족시키기 위한 크리에이티브 전략을 수립할 수 있다. 	설정된 디자인 콘셉트로 크리에이티브 전략 수립하시오.		
교수·학습 방법				
<ul style="list-style-type: none"> • 포지셔닝 전략 분석하기 - 자료 수집을 통해 시장의 트렌드를 조사할 수 있도록 조사의 과정을 설명한다. - 디자인 포지셔닝 전략을 도출하기 위해 상황에 맞는 시장 조사 방법을 제시하며 문제와 개발 목적을 중심으로 선택할 수 있도록 시장 조사의 종류와 특징을 설명한다. - 현장 방문형 설문조사를 실시하여 결과를 정리하는 방법을 설명한다. - 시장 조사 자료로 경쟁 디자인과 포지셔닝을 차별화 할 수 있도록 방법을 설명한다. - 경쟁디자인과 포지셔닝 차별화 프레젠테이션 자료를 작성할 수 있도록 방법을 설명한다. - 조사 시 저작권의 확보 및 침해 사례에 대한 내용을 프레젠테이션 자료로 설명한다. - 자료 수집을 통해 시장의 트렌드를 조사할 수 있는 방법과 과정을 학습한다. - 포지셔닝 전략을 도출하기 위해 상황에 맞는 시장 조사 방법을 학습하며 문제와 개발 목적을 중심으로 선택할 수 있도록 한다. - 설문지 구성과 개발 방법을 설명하여 설문지를 작성할 수 있도록 학습한다. - 조사자가 참여를 통해 시장조사하여 결과를 정리하는 방법을 학습한다. - 조사자가 관찰을 통해 시장조사하여 결과를 정리하는 방법을 학습한다. - 현장 방문형 설문조사를 실시하여 결과를 정리하는 방법을 학습한다. 				

시각디자인 전략 수립	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 콘셉트 설정하기 - 포지셔닝 전략, 디자인 콘셉트, 크리에이티브 전략에 관한 여러 사례를 보여 주어 전체적인 디자인 전략 수립 과정과 학습을 설명한다. - 디자인 개발 목적과 목표를 구축하기 위한 SWOT 분석과 USP 전략을 설명한다. - 다양한 아이디어 발상법을 설명한다. - 디자인 콘셉트를 연구하기 위한 SWOT 분석, USP 전략, 아이디어 발상법을 설명한다. - 다양한 방법으로 도표 작성하는 방법을 설명한다. - SWOT 분석법과 USP 전략을 기준으로 디자인 개발 방향 연구를 학습한다. - 브레인스토밍, 알파벳 순서, 마인드맵, 강제 연결법을 사용하는 방법을 학습한다. - 아이디어 발상법에 의한 아이디어들 중에 디자인 콘셉트를 선택하는 방법을 학습한다. - 다양한 표현 방법으로 도표 작성하는 방법을 학습한다.
	<ul style="list-style-type: none"> • 크리에이티브 전략 수립하기 - 크리에이티브 전략 수립을 위한 준비로서 크리에이티브 브리프 작성 방법을 설명한다. - 브랜드 아이덴티티 개발을 위한 크리에이티브 전략 수립 단계를 설명한다. - 브랜드 개발을 위한 크리에이티브 전략 수립의 원칙과 영역을 설명한다. - 브랜드 퍼스널리티 제작을 위한 방법을 설명한다. - 콘셉트의 시각화를 위한 요소인 이미지와 타이포그래피의 활용 특성에 따른 구분 방법을 설명한다. - 시각화 요소인 색채의 속성, 연상과 상징에 관해 설명한다. - 시각적 크리에이티브 표현을 위한 스타일 차용에 관한 사례를 들어 설명한다. - 시각적 스토리텔링 방식에 관해 사례를 들어 설명한다. - 크리에이티브 전략 수립을 위한 준비로서 크리에이티브 브리프 작성 방법을 학습한다. - 브랜드 아이덴티티 개발을 위한 크리에이티브 전략 수립 단계를 학습한다. - 브랜드 퍼스널리티 제작을 위한 방법을 학습한다. - 시각적 크리에이티브 표현을 위한 스타일 차용에 관해 학습한다. - 시각적 스토리텔링 방식에 관해 학습한다.

○ 평가문제(3문제 이상)

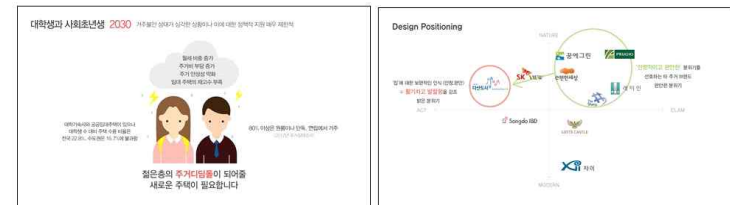
- 「포트폴리오」 내부평가 예시 문제

평가일자	20 년 월 일	학습근로자	
능력단위명 (교과목명)	시각디자인 전략수립	평가자1	(인)
		평가자2	(인)
능력단위요소명	1. 포지셔닝 전략분석하기	평가자3	(인)
평가결과(필수)	PASS / FAIL		
성취기준	60점 이상일 경우 PASS		
구 분	평가기준	교수자 평가	
		배점	특점
포트폴리오	1. 문서작성·프레젠테이션 소프트웨어를 활용 능력	15	
	2. 조사 자료의 분석 능력	20	
	3. 도표 및 인포그래픽 능력	35	
	4. 프레젠테이션 자료의 화면구성 능력	30	
	계	100	

과 제 : 리서치한 결과물을 바탕으로 다음 단계에 맞춰 포지셔닝 전략을 수립한 후 발표내용을 도표 및 인포그래픽 형식으로 프레젠테이션 소프트웨어를 활용하여 프레젠테이션용 자료 4~5page 정도 제작하시오.

1. 자사의 강점 약점 및 시장의 기회, 위기 요인을 분석 후 SWOT 매트릭스 작성
2. 시장 세분화
3. 타겟 결정
4. 포지셔닝 매트릭스 작성

<정답예시>



계	100																																			
평가 시 유의사항																																				
<p>-제한시간 : 4시간 -평가장소: 컴퓨터실</p> <p>1. 소프트웨어 활용능력에 대한 평가: 5단계로 구분</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>매우 잘함</td> <td>잘함</td> <td>보통</td> <td>노력필요</td> <td>못함</td> </tr> <tr> <td>15점</td> <td>12점</td> <td>9점</td> <td>6점</td> <td>3점</td> </tr> </table> <p>2. 조사자료 분석능력 평가: 4단계로 구분</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>매우 잘함</td> <td>잘함</td> <td>보통</td> <td>노력필요</td> </tr> <tr> <td>20점</td> <td>16점</td> <td>12점</td> <td>8점</td> </tr> </table> <p>3. 인포그래픽 활용능력 평가: 4단계로 구분</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>매우 잘함</td> <td>잘함</td> <td>보통</td> <td>노력필요</td> </tr> <tr> <td>35점</td> <td>30점</td> <td>25점</td> <td>20점</td> </tr> </table> <p>4. 프레젠테이션 화면구성능력 평가: 4단계로 구분</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>매우 잘함</td> <td>잘함</td> <td>보통</td> <td>노력필요</td> </tr> <tr> <td>30점</td> <td>25점</td> <td>20점</td> <td>15점</td> </tr> </table>			매우 잘함	잘함	보통	노력필요	못함	15점	12점	9점	6점	3점	매우 잘함	잘함	보통	노력필요	20점	16점	12점	8점	매우 잘함	잘함	보통	노력필요	35점	30점	25점	20점	매우 잘함	잘함	보통	노력필요	30점	25점	20점	15점
매우 잘함	잘함	보통	노력필요	못함																																
15점	12점	9점	6점	3점																																
매우 잘함	잘함	보통	노력필요																																	
20점	16점	12점	8점																																	
매우 잘함	잘함	보통	노력필요																																	
35점	30점	25점	20점																																	
매우 잘함	잘함	보통	노력필요																																	
30점	25점	20점	15점																																	

- 「사례 연구」 내부평가 예시 문제

평가일자	20 년 월 일	학습근로자	
능력단위명 (교과목명)	시각디자인 전략수립	평가자1	(인)
능력단위요소명	3. 크리에이티브 전략 수립하기	평가자2	(인)
		평가자3	(인)
평가결과(필수)	PASS / FAIL		
성취기준	60점 이상일 경우 PASS		
구분 ^o	평가기준	교수자 평가	
		배점	특점
사례 연구	1. 시장 및 경쟁상황이 충분히 분석 되었는가?	20	
	2. 타겟에 대한 분석이 정확히 이루어졌는가?	20	
	3. 참고할 수 있는 포지셔닝 전략 사례를 조사하였는가?	20	
	4. 크리에이티브 전략이 정확히 분석되었는가?	40	
	계	100	

과제 : 동종업계 경쟁제품의 크리에이티브 전략수립 사례를 조사한 후 아래 제시된 양식에 의거 크리에이티브 브리프를 작성하시오.

CREATIVE BRIEF

광고주		작성일	
브랜드		작성자	
시장상황/ 경쟁상황			
타겟/구매패턴			
제품특징			
포지셔닝 전략			
크리에이티브 전략			
광고목표			

<정답예시>

CREATIVE BRIEF

광고주	LG전자	작성일	0000년 00월 00일
브랜드	LG 울트라HD TV	작성자	0 0 0
시장상황/ 경쟁상황	<ul style="list-style-type: none"> - 개인 미디어가 활성화됨에 따라 TV시장이 위축되고 있는 추세에서 기존 Full HD대비 4배 더 선명한 울트라HDTV 시장이 태동하고 있는 상황, 2014년 월드컵, 아시안게임 등 스포츠이벤트로 인한 대형, 초고화질 TV수요 확대 기대감 존재. - 경쟁사인 삼성전자가 곡면 UHD TV를 내세운 기술로 브랜드 리더쉽 강화 - LG전자는 울트라HDTV의 대중화 선도라는 마케팅 방향을 통해 시장을 확대하는 전략 		
타겟/구매패턴	<ul style="list-style-type: none"> - 30~40대 남녀가 주요 타겟 층 - 주로 결혼, 이사 등 주거변동 시점에서 구매가 이뤄지며 스포츠 이벤트도 구매자극의 요인이 되기도 함. TV의 기술혁신에 따라서 이를 체험하고 소유하고자 하는 소비자 층의 구매가 이뤄지기도 함 . 		
제품특징	<ul style="list-style-type: none"> - 울트라HD는 3840*2160 pixel(full HD의 4배)이 만들어 내는 초고화질 영상으로 기존full HD보다 4배 더 디테일과 현실감이 살아있다. - 라인업 : UB9800모델(49, 55, 65, 79인치) - 주요 USP : <ol style="list-style-type: none"> 1) 3D까지 4배 더 선명한 울트라HD초고화질 2) 명품 IPS패널(178도 광 시야각, 최적의 자연색 구현) 3) 쉽고 편한 스마트 기능인 Web OS, 4) 사운드 명가 Harman/Kardon 사운드의 강점 		
포지셔닝 전략	<p>울트라HD TV가 시장견인의 핵심이 되면서 화질이 시장의 화두가 된 시점이므로 TV의 본질인 화질 Leadership(화질은 LG)라는 기존 소비자 인식의 유지, 강화가 광고의 주요전략</p>		
크리에이티브 전략	<p>아시안게임 시즌에서 스포츠 시청은 대형, 고화질 TV 수요를 자극할 수 있는 좋은 기회임. 아시안게임이라는 스포츠이벤트의 시즌을 LG 울트라HD TV 브랜드와 함께 세일즈를 강화할 수 있는 기회로 삼고자 함. 따라서 아시안게임이라는 스포츠이벤트의 이슈와 적절히 연결된 LG 울트라HD TV의 초고화질을 소비자에게 인식시키고자 함.</p>		
광고목표	<p>시장 No1 브랜드로서 입지를 강화하고 경쟁사와 차별화 달성</p>		

계

100

평가 시 유의사항

-제한시간 : 6시간
-평가장소: 컴퓨터실

1. 시장상황 분석능력 평가: 5단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	노력필요
20점	16점	12점	8점

2. 타겟 분석능력 평가: 4단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	노력필요
20점	16점	12점	8점

3. 포지셔닝 전략사례 조사 정리 평가: 4단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	노력필요
20점	16점	12점	8점

4. 크리에이티브 전략 분석능력 평가: 4단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	노력필요
40점	25점	20점	15점

- 「평가자 질문」 내부평가 예시 문제

평가일자	20 년 월 일	학습근로자	
능력단위명 (교과목명)	시각디자인 전략수립	평가자1	(인)
		평가자2	(인)
능력단위요소명	2. 디자인컨셉트 설정하기	평가자3	(인)
평가결과(필수)	PASS / FAIL		
성취기준	60점 이상일 경우 PASS		
구분	평가기준	교수자 평가	
		배점	득점
평가자 질문	1. 개발 디자인의 목적과 목표 설정 질문	20	
	2. 키워드 도출관련 관련 질문	20	
	3. 아이디어발상법 관련 질문	20	
	4. 시각적 아이덴티티 기획 관련 질문	40	
	계	100	

과제 :

- 구두질문1. SWOT의 개념과 매트릭스 작성 방법을 이해하였습니까(10점)?
- 구두질문2. SWOT분석을 통해 선택할 수 있는 전략은 무엇인가(20점)?
- 구두질문3. 추진할 SWOT 전략을 선택하고 프로젝트 목표를 정할 수 있나(20점)?
- 구두질문4. 프로젝트 목표에서 키워드를 도출할 수 있나(10점)?
- 구두질문5. 아이디어 발상법 중 마인드맵의 원리를 설명해 보세요(20점)?
- 구두질문6. 콘셉트를 시각화시킬 때 고려해야할 차별화 요소는 무엇인가(20점)?

[예시답안]

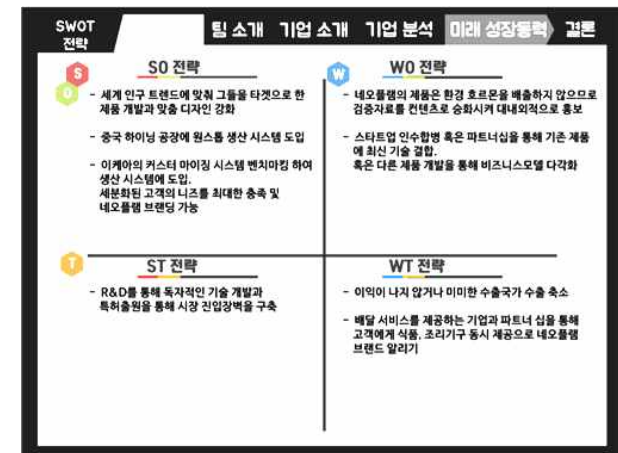
1. SWOT이란, Strength / Weakness / Opportunity / Threat 각 단어의 앞 글자를 따서 만든 약어이다. 여기서 Strength와 Weakness에 해당하는 SW는 기업의 내부 즉, 기업이 갖고 있는 제품, 서비스의 소구점, 재무건전성 및 구성원 등 기업 내부의 총체적인 강점과 약점들이 해당된다. 그리고 Opportunity와 Threat에 해당하는 OT는 각각 해당 기업을 둘러싸고 있는 내부가 아닌 외부환경을 말한다. 이 외부환경이 긍정적으로 작용한다면 Opportunity 즉, 기회라고 볼 수 있을 것이고, 부정적으로 작용한다면 Threat 위협으로 볼 수 있다.

내부요인	S(강점)	W(약점)
외부요인	O(기회)	T(위험)



[출처] <https://hanjh9494.blog.me/221393756547/>

2. SWOT 분석을 통해 선택할 수 있는 전략을 모두 제시하시오.



[출처] <https://hanjh9494.blog.me/221393756547/>

3. 추진할 SWOT전략을 선택하고 프로젝트 목표를 설정할 수 있나요?

SWOT전략	프로젝트 목표
SO전략	커스터마이징(맞춤제작)을 통해 다각화된 고객의 니즈를 최대한 충족시킬 수 있는 브랜드의 입지를 강화시킨다.

4. 프로젝트 목표에서 키워드를 도출해 보세요.

키워드 : 커스터마이징(맞춤제작)

5. 아이디어 발상법 중 마인드맵의 원리를 설명하고 마인드맵을 실행하는 가장 큰 장점 하나를 설명해 보세요.

마인드맵은 중심으로부터 방사하는 자연적인 구조를 가지며 일련의 자연적이고 두뇌 친화적인 규칙에 따라 곡선, 상징, 단어, 이미지를 사용한다.

장점 : 단어나 이미지들 간의 의미연결을 통한 창의력 향상과 끊임없는 아이디어발상이 가능하다.

6. 콘셉트에 시각적 아이덴티티를 부여 시 고려해야할 차별화 요소는 무엇인가요?

- 1) 기존 디자인과 차별화 가능한 차별성
- 2) 콘셉트를 아름답고 매력적으로 전달 할 수 있는 심미성
- 3) 즐거운, 호감, 재미 등을 부여할 수 있는 흥미성
- 4) 콘셉트의 새로운 경험을 제시할 수 있도록 설정방향을 명확하게 규정짓지 않고 기준을 부여하지 않는 모호성 등

평가 시 유의사항

1. 개발 디자인의 목적과 목표 설정능력 평가: 4단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	노력필요
20점	15점	10점	5점

2. 키워드 도출능력 평가: 4단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	노력필요
20점	15점	10점	5점

3. 아이디어발상법 전개능력 평가: 4단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	노력필요
20점	15점	10점	5점

4. 시각적 아이덴티티 기획능력 평가: 4단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	노력필요
40점	25점	20점	15점

- 「구두 발표」 내부평가 예시 문제

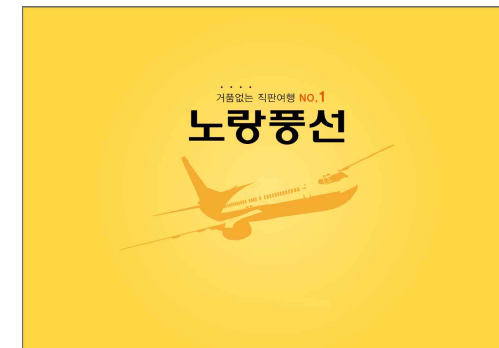
평가일자	20 년 월 일	학습근로자	
능력단위명 (교과목명)	시각디자인 전략수립	평가자1	(인)
능력단위 요소명	1. 포지셔닝 전략 분석하기 2. 디자인 콘셉트 설정하기	평가자2	(인)
		평가자3	(인)
평가결과(필수)	PASS / FAIL		
성취기준	60점 이상일 경우 PASS		
구분	⑨평가기준	교수자 평가	
		배점	특점
구두 발표	1. 발표 자료에 창의력과 독창성 요소가 들어 있는가?	20	
	2. 발표 자료에 시각요소(인포그래피, 도표 등)가 반영되어 있는가?	20	
	3. 발표 시 의사 전달력과 청중과의 소통이 이루어졌는가?	20	
	4. 발표 내용이 수행내용이 요구하는 문제를 해결하였는가?	30	
	5. 발표 시간을 준수하였는가?	10	
합 계		100	

과제명 : 현재 기업에서 수행중이거나 수행했던 프로젝트의 디자인 전략을 아래와 같은 절차에 의해 수립하고 발표하시오(브랜드의 특성에 따라 절차가 변경될 수 있음).

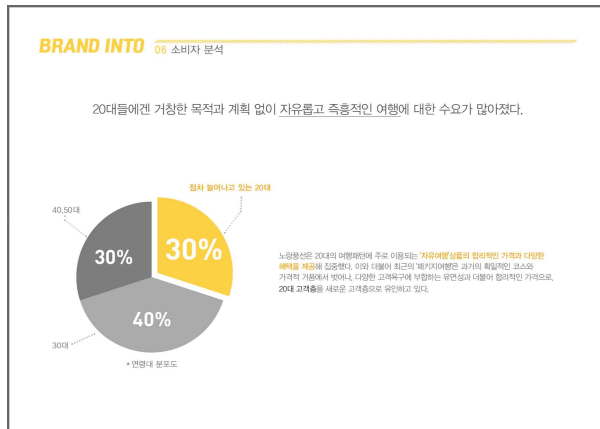
수행내용	요구조건
1. 프로젝트 명 : 수행 브랜드명	
2. 브랜드 소개	
3. 시장분석(시장규모, 경쟁상황 등)	시각요소(도표 또는 인포그래피 등) 활용
4. 소비자 분석(소비 트렌드 등)	시각요소(도표 또는 인포그래피 등) 활용
5. SWOT 분석	시각요소(도표 또는 인포그래피 등) 활용
6. 시장세분화	시각요소(도표 또는 인포그래피 등) 활용
7. 타겟팅	
8. 포지셔닝 전략	시각요소(도표 또는 인포그래피 등) 활용
9. 콘셉트 도출	

<답안 예시>

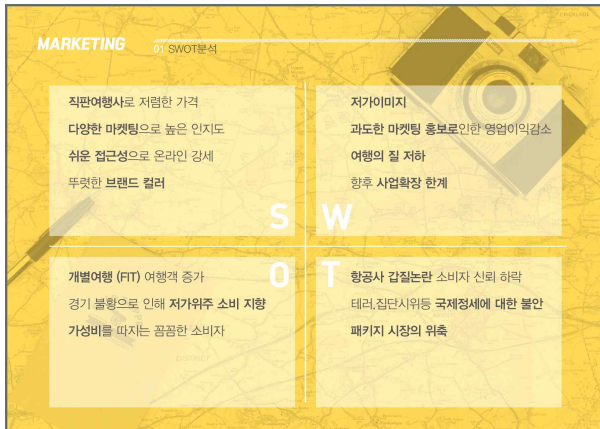
- 브랜드명 : 노랑풍선



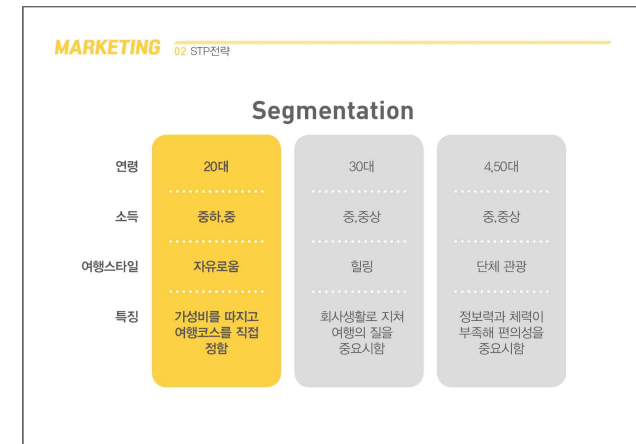
3. 소비자분석



4. SWOT분석



5. 시장세분화



6. 타겟팅



7. 포지셔닝 전략



8. 콘셉트 도출



평가 시 유의사항

- 발표시간 : 10분
- 발표장소 : 소회의실

1. 창의력과 독창성 평가 : 4단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	노력필요
20점	15점	10점	5점

2. 인포그래피 및 도표 활용 능력 평가: 4단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	노력필요
20점	15점	10점	5점

3. 의사전달 능력 평가: 4단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	노력필요
20점	15점	10점	5점

4. 프로젝트의 목적과 결과물의 적합성 평가: 3단계로 구분

적합	보통	부족
30점	20점	10점

5. 발표시간 준수여부 평가: 3단계로 구분

시간준수	5분 이내 초과	5분 이상 초과
10점	2점 감점	5점 감점

○ 학습일지

OJT 실행 내용	<p>OJT 능력단위 요소</p> <p>3. 포지셔닝전략 수립하기</p> <p>사용자 선호도와 구매패턴 분석을 바탕으로 개발 디자인의 포지셔닝 전략을 수립하는 능력 지도</p> <p>OJT 실행 내용</p> <p>1. 시장에서의 차별화 요소 파악하기</p> <p>2. 포지셔닝 맵 제작하기</p> <p>경쟁시장에서의 차별화를 이루기 위한 요소를 파악하고 이를 바탕으로 포지셔닝의 축을 설정하는 능력 훈련지도</p>
------------------	---

기업현장교사 및 훈련강사 의견(총평)	<p>기업현장교사 의견(총평)</p> <p>포지셔닝 전략을 도출하기 위해서는 리서치된 자료의 분석을 통해 차별화 요소 추출이 선행되어야 하며, 이를 통해서 포지셔닝 맵의 4축을 이루는 요소(형용사)가 만들어져야 한다.</p>
-----------------------------	--

세부평가계획	<p>1. 평가 유형</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포트폴리오 - 사례연구 <p>2. 평가 시기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교과목 (능력 단위) 훈련 완료 후 - 수시 평가 <p>3. 평가 항목</p> <ul style="list-style-type: none"> - 문서작성 · 프레젠테이션 소프트웨어 활용 능력 - 조사 자료의 분석 능력 - 도표 및 인포그래픽 능력 - 프레젠테이션 자료의 화면구성 능력 <p>4. 평가 결과</p> <ul style="list-style-type: none"> - 60점 이상 PASS / 60점 이하 FAIL <p>5. 평가자 : 기업현장교사</p>
---------------	--

○ 학습활동서

월(주차)		훈련기간	
기업현장교사			

훈련시간	능력단위명	훈련내용	기타 의견 및 요청사항
50	시각디자인 전략 수립	<p>1. 포지셔닝 전략 분석하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 시장에서의 위치를 예측하고 그 방향을 설정하기 - 디자인의 방향 · 차별화 포인트에 대해 함목적성 있는 근거를 도출하기 - 디자인 수준과 관련 시장에서의 위치를 설정하기 - 개발디자인의 포지셔닝 전략 분석하기 	<p>포지셔닝 축에 대한 이해가 부족하여 리서치 자료에서 차별화 시킬 수 있는 요소를 추출하는 방법 추가 지도 수행</p>
		<p>2. 디자인콘셉트 설정하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디자인의 목적과 목표 설정하기 - 키워드 도출하기 - 시각적 아이덴티티 구축하기 	<p>비주얼 아이덴티티를 일관되게 적용해야 하는 이유에 대해 보충지도</p>
		<p>3. 크리에이티브 전략 수립하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 커뮤니케이션 최적화 방안 도출하기 - 시각적 표현 방향 도출하기 - 크리에이티브(creative) 전략수립하기 	<p>트렌드 조사의 필요성 및 조사 방법 보충 지도</p>

3. 점검 및 환류

○ OJT 실시 확인 체크리스트

단계	확인 항목	확인 결과		조치사항
		Yes	No	
실시 전	학습목표를 제시하고 학습근로자가 달성해야 할 기준을 안내하였는가?	√		
	학습 내용의 중요성과 업무와의 연관성을 설명하였는가?	√		
	Off-JT 또는 이전 OJT 학습내용과의 연계성을 설명하였는가?	√		
	당일 학습할 내용의 전체 절차를 설명하였는가?	√		
실시 중	학습근로자들이 집중해야 하는 부분을 미리 제시하였는가?	√		
	학습근로자는 기업현장교사의 시범을 주의 깊게 관찰하였는가?		√	학습 근로자들의 학습 분위기가 산만하여 기업현장교사의 시연 지도에 집중을 하지 못하므로 학습근로자가 집중할 수 있도록 환경 조성이 필요함
	시연 관찰이 끝난 후 질의응답 또는 의견 교류를 실시하였는가?	√		
	학습근로자는 기업현장교사의 시연을 그대로 잘 따라하였는가?	√		
	학습근로자는 단계별 절차를 따라 스스로 학습을 실행하였는가?	√		
	학습근로자의 실행을 관찰하여 실습 결과를 확인하였는가?	√		
	실행에 어려움을 겪는 학습근로자의 경우 반복 학습을 실시하였는가?	√		
실시 후	마무리 평가를 실시하고 구체적인 피드백을 제공하였는가?	√		
	학습 종료 후 기자재와 실습장을 정리하였는가?	√		

[학습자료 사본 및 사진]

자료명 : 출처

1. <https://hanjh9494.blog.me/221393756547> / 훈블로그/SWOT분석/2018.11.07.



2. www.ncs.go.kr/unity/th03/ncsResultSearch.do/NCS 학습모듈 [시각디자인 전략수립과 운용]

