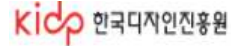


'19년 일학습병행 OJT운영 모범 예시

(대분류: 08.문화·예술·디자인·방송)

2019. 10.

디자인·문화콘텐츠 ISC
(한국디자인진흥원)



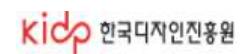
'19년 일학습병행 OJT운영 모범 예시

(능력단위명: 시안 디자인 개발 기초)

2019. 10.

디자인·문화콘텐츠산업
인적자원개발위원회(한국디자인진흥원)

구 분	소 속	성 명
개발진	(주)섹시쥬	박기남
개발진	한국폴리텍대학	최진경
개발진	한국광고홍보협동조합	허기주



1️⃣ 훈련 계획 및 준비

○ 능력단위별 OJT 실시 계획안(예시-A타입)

OJT 운영유형	업무수행특성 기업현장교사/학습근로자 배치 <input type="checkbox"/> 단독공정 <input type="checkbox"/> 연속공정 <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 (교과목명)	시안 디자인 개발 기초 (시안 디자인)	능력단위코드 0802010119_16v2	훈련시간 50시간
훈련목표	각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안을 제안하고 제작할 수 있다.		
세부교육훈련내용 (능력단위 요소)	1. 디자인 요소 수집하기 2. 아트웍하기 3. 베리에이션하기		
준비물	훈련시설 (필수) 강의실, 컴퓨터실	훈련장비 (필수) <ul style="list-style-type: none"> ▪ 전산장비 : 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 카메라 등 ▪ 소프트웨어 : 디자인 소프트웨어 ▪ 기타 : 인터넷 	
지도내용		소요시간	교수·학습방법
실시전	- 학습 목표 및 개요 설명 - 학습평가에 필요한 장비 및 도구 준비 - 작업 재료의 필요에 따른 사용방법	2h	강의, 멘토링
실시중	- 시안 개발을 위한 기초자료 수집·구분 방법 - 썸네일 스케치 사례 - 소프트웨어 활용 - 타이포그래피 사례 - 컬러 시스템 적용 사례 - 매체별 특성과 베리에이션 - 매체별 규격과 컬러모드 적용	45h	강의, 실습, 프로젝트, 문제해결학습
실시후	- 학습 목표에 맞는 성취도 확인 - 능력단위 '최종디자인 개발 완료'의 평가방법으로 일지/저널과 작업장평가로 진행 - 교육훈련태도 및 수행결과 정리	3h	강의, 실습, 평가, 멘토링
지도상 유의점	·지도내용과 관련하여 다음과 같은 것을 유의하여 지도한다. - 새로운 그래픽 도구, 이미지, 폰트의 확보 및 사용 가능 여부를 확인한다.		

	- 디자인의 목적과 품질을 충족하는 해당 콘텐츠의 확보 및 사용 가능 여부를 확인한다. - 사진, 그림 등에 대한 공급원, 사용허가 사항을 확인한다. - 디자인 요소(텍스트, 이미지, 레이아웃, 배경, 재질 등)를 반영하도록 지도한다. - 시안을 클라이언트의 요구와 자원의 제약조건, 표현 및 재현 가능성에 관해 지도한다. - 디자인 전개를 위한 디자인 소프트웨어 활용방법을 지도한다. - 디자인 전개에 필요한 입출력기기의 활용방법을 지도한다.
--	---

② 훈련실행 단계

○ 훈련 지도안

능력단위명 (교과목명)	세부교육훈련내용 (능력단위 요소)	교육훈련 키워드	관련학습자료				
시안 디자인 개발 기초 (시안 디자인)	디자인 요소 수집하기	콘셉트의 시각화를 위한 자료 수집	NCS 학습모듈 “시안디자인 개발과 응용”				
		수집한 자료에 따른 시안 작업 방법 계획					
		디자인 요소를 적용하여 개발 시안 예상					
	아트웍하기	썸네일 스케치			도서 “좋아 보이는 것들의 비밀-편집&그리드”		
		디자인 소프트웨어 활용					
		타이포그래피					
	베리에이션하기	매체별 특성을 고려한 레이아웃					
		콘셉트를 유지하며 베리에이션 구현					
	수행준거	실습과제				필요 자료/재료	필요 장비/도구
	시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분하고 자료에 따른 시안 작업 방법을 계획한다.	디자인 요소 수집 데이터 - 이미지, 서체, 컬러 시스템				기획서, 회의자료, A4 용지, 연필, 지우개, 컬러샘플	컴퓨터, 디자인 소프트웨어 , 프린터
수집한 기초자료를 바탕으로 썸네일 스케치를 통해 아이디어를 전개하고 디자인 소프트웨어를 활용하여 구현한다.	스케치, 디자인 시안 제작물 - Photoshop, indesign, illustrations						
매체별 특성을 이해하여 다양한 레이아웃으로 베리에이션을 구현한다.	베리에이션 한 디자인 시안 제작물 - Photoshop, indesign, illustrations						
교수·학습 방법							
<ul style="list-style-type: none"> • ‘디자인 요소 수집하기’에서 사용되는 지식으로 다음과 같은 것을 확인한다. <ul style="list-style-type: none"> - 비주얼 자료 선정 시, 이미지와 콘셉트의 일치성, 크기 및 해상도 등에 유의한다. 							

<ul style="list-style-type: none"> • ‘아트웍하기’에서 사용되는 지식으로 다음과 같은 것을 확인한다. <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 진행에서 색의 혼색, 배색, CMYK, 색의 상징성, 심리적 효과, 매체의 특성, 재질에 따른 인쇄 특성, 조명에 따른 특성 등에 유의한다. - 디자인 소프트웨어를 활용하여 이미지 보정(해상도, 컬러 모드, 규격 설정), 위치 설정, 오브젝트의 색상과 형태 등에 유의한다. - 클라이언트가 이해할 수 있도록 완성도 높은 시안 작업을 할 수 있도록 지도한다. - 디자인 작업 수행 시에는 저작권 및 초상권 등의 침해에 유의한다.
<ul style="list-style-type: none"> • ‘베리에이션하기’에서 사용되는 지식으로 다음과 같은 것을 확인한다. <ul style="list-style-type: none"> - 스캐너, 프린터 등의 입출력기기의 활용 및 컬러 표준화 작업을 진행하도록 지도한다. - 준비된 비주얼 자료를 판면으로 가져와 크기와 위치를 조절하도록 지도한다.

○ 평가문제(3문제 이상)
 - 「포트폴리오」 내부평가 예시 문제

평가일자	20 년 월 일	학습근로자	
능력단위명 (교과목명)	시안 디자인 개발 기초 (시안 디자인)	평가자1	(인)
		평가자2	(인)
능력단위요소명	디자인 요소 수집하기	평가자3	(인)
평가결과(필수)	PASS / FAIL		
성취기준	60점 이상일 경우 PASS		
구 분	평가기준	교수자 평가	
		배점	득점
포트폴리오	1. 콘셉트에 부합하는 자료 수집	50	
	2. 예상 가능한 심벌의 디자인 요소 제시	20	
	3. 예상 가능한 로고 제시	15	
	4. 컬러 시스템 제시	15	
계		100	

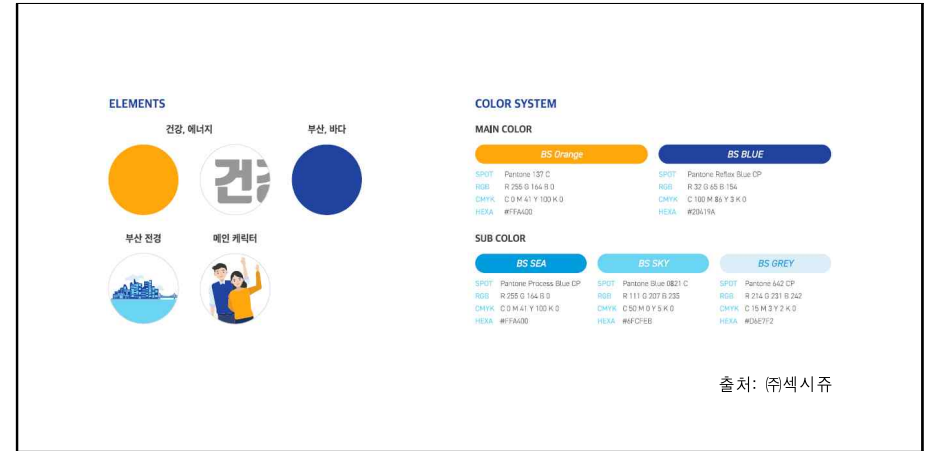
과 제: 도시를 모티브 한 일러스트 형식의 심벌과 '티몬 소리' 서체를 활용하여 가시성이 돋보이도록 '건강도시 부산'의 로고를 디자인하려 한다. 시안 개발을 위하여 자료를 수집하고 디자인 요소와 컬러 시스템을 적용하여 개발 시안을 예상할 수 있도록 제시한다. (평가시간: 90분)

- 산출물 : 디자인 요소 수집, 예상 가능한 심벌의 디자인 요소, 로고, 컬러 시스템 제시

[예시답안]



출처: <https://www.freepik.com>, <http://www.pixabay.com>



출처: ㈜섹시주

평가 시 유의사항

- 제한시간 : 90분
- 평가장소 : 컴퓨터실, 실습실

1. 콘셉트에 부합하는 자료 수집에 대한 평가 : 5단계로 구분

매우 우수	우수	보통	미흡	매우미흡
50점	40점	30점	20점	10점

2. 심벌의 디자인 요소 제시에 대한 평가 : 5단계로 구분

매우 우수	우수	보통	미흡	매우미흡
20점	16점	12점	8점	4점

3. 로고의 제시에 대한 평가 : 5단계로 구분

매우 우수	우수	보통	미흡	매우미흡
15점	12점	9점	6점	3점

4. 컬러 시스템에 대한 평가 : 5단계로 구분

매우 우수	우수	보통	미흡	매우미흡
15점	12점	9점	6점	3점

- 「포트폴리오」 내부평가 예시 문제

평가일자	20 년 월 일	학습근로자	
능력단위명 (교과목명)	시안 디자인 개발 기초 (시안 디자인)	평가자1	(인)
		평가자2	(인)
능력단위요소명	아트웍하기	평가자3	(인)
평가결과(필수)	PASS / FAIL		
성취기준	60점 이상일 경우 PASS		
구 분	평가기준	교수자 평가	
		배점	특점
포트폴리오	1. 썸네일 스케치하기	30	
	2. 디자인 소프트웨어를 활용하기	40	
	3. 타이포그래피 활용	10	
	4. 콘셉트에 부합하는 배색	10	
	5. CMYK/RGB의 color 모드 구분	10	
계		100	

과 제: 도시를 모티브한 일러스트 형식의 심벌과 ‘티몬 소리’ 서체를 활용하여 로고의 가시성이 돋보이도록 ‘건강도시 부산’의 로고를 스케치하고 디자인 소프트웨어를 활용하여 인쇄용으로 완성하여 제출한다.(평가시간: 90분)

- 산출물 : 스케치 1안, 디자인 소프트웨어를 활용한 완성본 1안.

[예시답안]



(스케치)



(완성본)

출처 : (주)섹시쥬

평가 시 유의사항				
<ul style="list-style-type: none"> 제한시간 : 90분 평가장소 : 컴퓨터실, 실습실 				
1. 스케치에 대한 평가 : 5단계로 구분				
매우 우수	우수	보통	미흡	매우미흡
30점	24점	18점	12점	6점
2. 소프트웨어 활용에 대한 평가 : 5단계로 구분				
매우 우수	우수	보통	미흡	매우미흡
40점	32점	24점	16점	8점
3. 타이포그래피 활용에 대한 평가 : 5단계로 구분				
매우 우수	우수	보통	미흡	매우미흡
10점	8점	6점	4점	2점
4. 배색에 대한 평가 : 5단계로 구분				
매우 우수	우수	보통	미흡	매우미흡
10점	8점	6점	4점	2점
5. CMYK 모드 적용에 대한 평가 : 2단계로 구분				
적용	미적용			
10점	0점			

- 「문제해결 시나리오」 내부평가 예시 문제

평가일자	20 년 월 일	학습근로자	
능력단위명 (교과목명)	시안 디자인 개발 기초 (시안 디자인)	평가자1	(인)
		평가자2	(인)
능력단위요소명	베리레이션하기	평가자3	(인)
평가결과(필수)	PASS / FAIL		
성취기준	60점 이상일 경우 PASS		
구분	평가기준	교수자 평가	
		배점	득점
문제해결 시나리오	1. 제시된 규격을 준수하여 작업	20	
	2. 매체별 특성을 고려하여 레이아웃 구현	40	
	3. 설정된 콘셉트를 유지하면서 베리레이션 구현	40	
계		100	

과 제: 도시를 모티브한 일러스트 형식의 심벌과 ‘티몬 소리’ 서체를 활용하여 로고의 가시성이 돋보이도록 제작한 로고이다. 각 문항에 제시된 규격에 맞춰 베리레이션 한다.(평가시간: 90분)

1. 프로필 이미지 매체별 2개안 제작하기

- 페이스북 규격 : 180px X 180px
- 유튜브 규격 : 800px X 800px

2. 유튜브 배너 제작하기

- TV규격 : 2560px X 1440px
- 데스크탑 MAX : 2560px X 423px
- 태블릿 : 1885px X 423px
- 데스크탑 MINIMUM, MOBILE : 1546px X 423px

3. 페이스북 배너 제작하기

- 규격 : 851px X 315px
- VISIBLE AREA : 658px X 210px

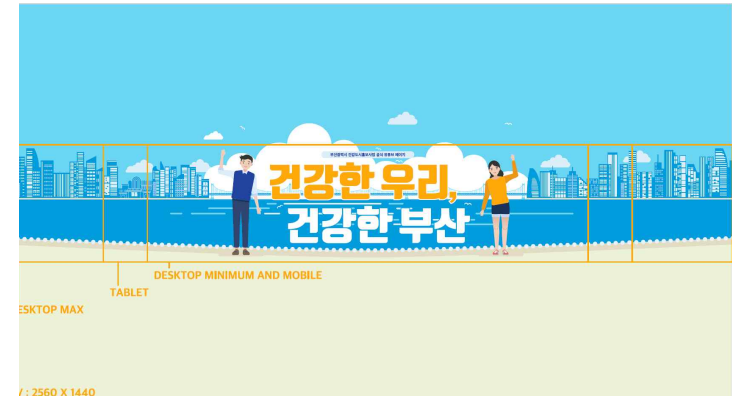
[예시답안]

1. 프로필 이미지 2개안 제작하기



출처: ㈜섹시주

2. 유튜브 배너 제작하기



DESKTOP MINIMUM AND MOBILE



TABLET



DESKTOP MAX



출처: ㈜섹시주

3. 페이스북 배너 제작하기



출처: ㈜섹시주

평가 시 유의사항

- 제한시간 : 90분
- 평가장소 : 컴퓨터실, 실습실

1. 제시된 규격 준수에 대한 평가 : 7단계로 구분

모두 준수	6개 준수	5개 준수	4개 준수	3개 준수	2개 준수	1개 준수
20점	17점	14점	11점	8점	5점	2점

2. 매체별 특성을 고려한 레이아웃에 대한 평가 : 5단계로 구분

매우 우수	우수	보통	미흡	매우미흡
40점	32점	24점	16점	8점

3. 설정된 콘셉트를 유지한 배리에이션 구현에 대한 평가 : 5단계로 구분

매우 우수	우수	보통	미흡	매우미흡
40점	32점	24점	16점	8점

○ 학습일지

월(주차)	기업현장교사	훈련기간	20
	0 0 0		

OJT 실행 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. 디자인 요소 수집하기 <ul style="list-style-type: none"> - 시안디자인 개발 과정에서 아트웍 과정을 파악하고 실행하도록 지도. 2. 아트웍하기 <ul style="list-style-type: none"> - 인쇄용 파일과 화면용 파일의 컬러 모드의 차이를 교육하고 적용할 수 있도록 지도. - 디자인 소프트웨어를 활용하여 구현이 가능하도록 지도. 3. 배리에이션하기 <ul style="list-style-type: none"> - 타이포그래피의 활용 지도. - 배색 지도.
기업현장교사 및 훈련강사 의견(총평)	<p>디지털 작업에 익숙해진 지금의 디자이너들은 펜과 종이로 아트웍을 하는 부분에 많이 약함을 보임. 생각한 디자인을 그대로 담아내려면 스케치 부분도 많이 신경을 써야 할 것으로 판단. 기준이 되는 디자인을 응용하고, 기존 디자인에서 다른 부분을 디자인하기 위해 장점을 뽑아오는 부분은 간단해 보이면서 어려운 부분이기때 조금 더 디테일한 작업을 할 수 있도록 함. 자신이 생각한 콘셉트를 조금 더 계획적으로 생각할 수 있도록 훈련에서 계속 알려야 할 것으로 생각 됨.</p>

세부평가계획	<ol style="list-style-type: none"> 1. 평가 유형 <ul style="list-style-type: none"> - 포트폴리오 - 문제해결시나리오 2. 평가 시기 <ul style="list-style-type: none"> - 교과목 종료시 / 진도를 40%시점과 80% 시점 등 3. 평가 항목 <ul style="list-style-type: none"> - 콘셉트에 부합하는 썸네일 스케치의 적합성 판단 - 디자인 소프트웨어를 활용하여 구현 가능 여부 - 타이포그래피 활용 가능 여부 - 배색의 적합성 - 컬러 모드의 적합성 판단 4. 평가 결과 <ul style="list-style-type: none"> - 60점 이상 PASS / 60점 미만 FAIL 5. 평가자 : 기업현장교사
---------------	--

○ 학습활동서

월(주차)		훈련기간	20
기업현장교사	○○○		

훈련시간	능력단위명	훈련내용	기타 의견 및 요청사항
50h	시안 디자인 개발 기초	1. 디자인 요소 수집하기 - 시안 개발에 적합한 자료의 수집 및 구분 방법 숙지 - 자료 적합 여부 기준 숙지(포맷, 해상도, 저작권 등) - 자료의 변형 및 적합한 판단 요령 숙지	- 개발 의도와 상용 디자인에 적합한 자료 선별을 위한 판단력 강조
		2. 아트웍하기 - 수입한 요소의 적합한 활용 방법 숙지 - 썸네일 스케치와 실 작업과의 차이점 숙지 - CMYK와 RGB 칼라 색상의 차이점 숙지 - 타이포그래피의 활용 방법 숙지 - 색상별 특징을 고려한 적합한 배색 방법 숙지 - 디자인 소프트웨어 활용 방법 숙지	- 매체와 재료의 특성에 따른 적합성 판단
		3. 베리에이션 하기 - 다양한 레이아웃 활용 방법 숙지 - 기본 시안과 변형 시안의 범위 숙지 - 다양한 베리에이션 콘셉트 설계 방법 숙지	- 기본 시안의 정체성을 유지할 수 있는 변형 시안의 범위 판단

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?		√	집중하여 관찰하고 실습에 반영할 것을 당부함.
	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]

• NCS 학습모듈

- “시안디자인 개발과 응용”

• 회사자료

- ㈜색시주 디자인 최종안 파일
- 기획서, 프레젠테이션 결과 회의록
- 제작용 데이터
- 회의자료
- 컬러샘플

- 좋아 보이는 것들의 비밀-편집&그리드 (길벗)

편집 디자인 및 조판 작업을 위한 그리드, 레이아웃, 타이포그래피, 컬러, 인쇄와 후가공, 디자인 분석 등으로 구성되어 개인의 취향이 아닌 명확한 콘셉트와 주제를 가진 디자인을 할 수 있도록 안내한다.

• 기타 학습자료

도서 자료

- 평면·색채·입체디자인 인 (아트북)
- 브랜드 마인드셋 (비엘씨컨설팅)
- COLOUR (안그라픽스)
- GRIDS (안그라픽스)
- 그래픽 디자인 스킴 (디자인하우스)
- 크리에이티브 워크샵 (한빛미디어)
- 색채 디자인 교과서 (안그라픽스)
- 새로운 그래픽 디자인 입문 (시공사)
- 디자인 방법론 불변의 법칙 100가지 (고려문화사)
- 그래픽 디자인 씽킹 (비즈앤비즈)
- 그래픽 디자인 새로운 기초 (비즈앤비즈)
- 편집디자인 퍼다 보다 끌리다 (디자인소호)
- 새로운 편집디자인 (나남)
- 디자인 사전 (안그라픽스)
- 디자인 개념과 원리 (안그라픽스)
- 브랜드 매니지먼트 (브랜드앤컴퍼니)
- 디자인 프로세스 관리 콘셉트 개발 (디자인리서치앤플래닝)
- 일반인을 위한 그래픽 디자인 (디자인리서치앤플래닝)
- 디자인 발상 이론과 실제 (태학원)