’19년 일학습병행 OJT운영 모범 예시

(대분류: 08.문화·예술·디자인·방송)

2019. 10.

디자인·문화콘텐츠산업

인적자원개발위원회(한국디자인진흥원)

고용노동부 한국산업인력공단 HUMAN RESOURCES DEVELOPMENT SERVICE OF KOREA kidp 한국디자인진흥원

’19년 일학습병행 OJT운영 모범 예시

(능력단위명: 최종디자인)

2019. 10.

디자인·문화콘텐츠산업

인적자원개발위원회(한국디자인진흥원)

구 분	소 속	성 명
개발진	WTFM	장하리
개발진	한국폴리텍대학 아산캠퍼스	김혜진
개발진	한국폴리텍대학 강서캠퍼스	권동은

고용노동부 한국산업인력공단 HUMAN RESOURCES DEVELOPMENT SERVICE OF KOREA kidp 한국디자인진흥원

1 훈련 계획 및 준비

ㅇ 능력단위별 OJT 실시 계획안(예시-A타입)

<table>
<tr><td rowspan="2">OJT 운영유형</td><td colspan="5">업무수행특성 기업현장교사/학습근로자 배치
☐ 단독공정 ☐ 연속공정 ☐ 1:1 ■ 1:多

훈련장소
■ 실제직무현장 ☐ 유사직무현장 ☐ 기타현장(기업 내 회의실 등)</td></tr>
<tr><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>능력단위명
(교과목명)</td><td colspan="2">최종디자인
(최종디자인)</td><td>능력단위코드</td><td colspan="2">0802010122_16v3</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>훈련시간</td><td colspan="2">50시간</td></tr>
<tr><td>훈련목표</td><td colspan="5">선정된 시안에 필요한 일러스트레이션, 사진촬영, 카피라이팅, 타이포그래피, 레이아웃, 색상 등을 완성하고, 그에 따른 어플리케이션 디자인까지 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>세부교육훈련내용
(능력단위 요소)</td><td colspan="5">1. 디자인 준비하기
2. 최종 디자인 개발하기
3. 어플리케이션 디자인 개발하기</td></tr>
<tr><td>준비물</td><td>훈련시설
(필수)</td><td>강의실,
컴퓨터실</td><td>훈련장비
(필수)</td><td colspan="2">-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</td></tr>
<tr><td colspan="2">지도내용</td><td>소요시간</td><td colspan="2">교수 · 학습방법</td><td>평가
방법</td></tr>
<tr><td>실시전</td><td>- 학습 목표 설명
- 학습 개요와 절차 설명</td><td>5h</td><td colspan="2">강의,
맨토링</td><td rowspan="2">포트폴리오
구두발표</td></tr>
<tr><td>실시중</td><td>1. 디자인 준비하기
- 아트웍 수정 보완
- 생산성, 경쟁력, 품질, 원가에 대해 클라이언트와 협의하여 디자인 보완
- 최종 디자인 완성 전까지 수시로 수정 보완

2. 최종 디자인 개발하기
- 이미지합성, 타이포그래피, 그래픽요소 활용으로 레이아웃 구성
- 카피라이팅(copywriting), 일러스트레이션(illustration),</td><td>40h</td><td colspan="2">집체훈련 실습</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>캘리그래피(calligraphy), 촬영의 외주 발주를 결정 협의하여 결정
- 외주 발주에 대한 수정 보완 시 클라이언트와 협의하여 결정
- 완성된 최종안을 출력하여 점검

3. 어플리케이션 디자인 개발하기
- 사이즈에 적합한 디자인 개발
- 아이템에 적합한 디자인 개발
- 다양한 매체에 적합한 디자인 개발
- 어플리케이션 디자인을 조화롭게 개발</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>실시후</td><td>- 학습근로자의 실습 제작물 확인 및 보충 교육
- 실습 제작물에 대한 발표</td><td>5h</td><td>집체훈련 실습</td><td></td></tr>
<tr><td>지도상 유의점</td><td colspan="4">- 최종 디자인에 대한 성실도, 완성도를 확인한다.
- 사용 색상 적용의 적절성, 사용 색상의 정확한 데이터 입력을 확인한다.
- 타이포그래피 적용의 적절성을 확인한다.
- 합의된 요구사항에 대한 부합성을 확인한다.
- 어플리케이션 디자인의 베리에이션에서 소재와 크기변화에 따른 적합성을 확인한다.
- 외주 발주 시 매체별 프로세스에 대한 이해와 외주 업체 데이터베이스 활용의 적합성 여부를 확인한다.</td></tr>
</table>

2 훈련실행 단계

ㅇ 훈련 지도안

능력단위명 (교과목명)	세부교육훈련내용 (능력단위 요소)	교육훈련 키워드	관련학습자료	
최종디자인 (최종디자인)	디자인 준비하기	프레젠테이션 결과에 따른 아트웍 수정 보완	- NCS 학습모듈 - "최종 디자인 개발 완료" p.3~53 한국직업능력개발원	
		클라이언트와의 협의하여 디자인 보완		
		최종 디자인 완성까지 수정 보완		
	최종 디자인 개발하기	레이아웃 구성		
		카리라이팅, 일러스트레이션, 캘리그래피, 촬영의 외주발주 사항 결정		
		외주발주의 수정, 보완시 클라이언트와 협의		
		최종안 출력하여 점검		
	어플리케이션 디자인 개발하기	사이즈에 적합한 디자인 개발		
		아이템에 적합한 디자인 개발		
		매체에 적합한 디자인 개발		
		어플리케이션 디자인을 조화롭게 개발		
	수행준거	**실습과제**	**필요 자료/재료**	**필요 장비/도구**
	프레젠테이션 결과에 따른 아트웍 수정 보완하고, 클라이언트와의 협의하여 디자인 보완하여 최종 디자인 완성까지 수정 보완한다.	브랜드 아이덴티티를 개발 -심벌의 디자인 요소, 로고, 컬러 시스템 제시	기획서, 회의자료, A3/A4용지, 필기도구	PC/MAC, 2D/편집/문서관련 소프트웨어, 컬러출력기
	레이아웃 구성과 카리라이팅, 일러스트레이션, 캘리그래피, 촬영의 외주발주 사항 결정하고, 외주발주의 수정, 보완시 클라이언트와 협의하여 최종안 출력하여 점검한다.	브랜드 아이덴티티 완성본 -심볼형 브랜드 아이덴티티	기획서, 회의자료, A3/A4용지, 필기도구	PC/MAC, 2D/편집/문서관련 소프트웨어, 컬러출력기
	사이즈에 적합한 디자인, 아이템에 적합한 디자인, 매체에 적합한 디자인과 어플리케이션 디자인을 조	응용 어플리케이션 개발 - 포장용 스티커 - 제품에 로고마크를 적용한 응용 어플리케이션	기획서, 회의자료, A3/A4용지, 필기도구	PC/MAC, 2D/편집/문서관련 소프트웨어,

	화롭게 개발한다.			컬러출력기

교수 · 학습 방법

• 디자인 준비하기

- 프레젠테이션 결과에 따른 아트웍 수정 보완을 지도하고 확인한다.
- 클라이언트와의 협의하여 디자인 보완을 지도하고 확인한다.
- 최종 디자인의 제작에서 문제 발생 여부를 예상하고 수정 보완하여 지도하고 확인한다.

• 최종 디자인 개발하기

- 레이아웃 구성을 지도하고 확인한다.
- 일러스트레이션(illustration)이란 어떤 의미나 내용을 시각적으로 전달하기 위하여 사용되는 삽화, 사진, 도안 등의 외주발주 관련 이미지의 활용(수정, 보완)을 지도하고 확인한다.
- 심볼(Symbol), 로고(Logo), 컬러(Color)(calligraphy) 등 제작물의 최종 완성을 위해 디자인 파일의 완성도를 높이기 위한 수정과 보완을 지도하고 확인한다.
- 외주발주의 수정, 보완시 클라이언트와 협의를 지도하고 확인한다.
- 최종안 출력하여 점검을 지도하고 확인한다.

• 어플리케이션 디자인 개발하기

- 사이즈에 적합한 디자인 개발을 지도하고 확인한다.
- 아이템에 적합한 디자인 개발을 지도하고 확인한다.
- 매체에 적합한 디자인 개발을 지도하고 확인한다.
- 어플리케이션 디자인을 조화롭게 개발을 지도하고 확인한다.

ㅇ 평가문제(3문제 이상)

- 「포트폴리오」 내부평가 예시 문제

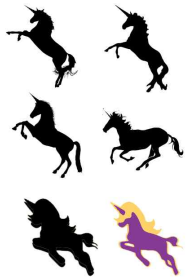
평가일자	20 년 월 일	학습근로자	
능력단위명 (교과목명)	최종 디자인	평가자1	(인)
		평가자2	(인)
능력단위요소명	디자인 준비하기	평가자3	(인)
평가결과(필수)	PASS / FAIL		
성취기준	60점 이상일 경우 PASS		

구 분	평가기준	교수자 평가	
		배점	득점
포트폴리오	1. 정해진 시간을 준수하여 작업	10	
	2. 콘셉트에 부합하는 자료 수집	15	
	3. 디자인 소프트웨어 활용하기	20	
	4. 썸네일 스케치	30	
	5 콘셉트에 부합하는 컬러 제시	25	
	계	100	

주 제 : 자동차 회사에서 네이밍한 'UNICON' 이라는 터보엔진의 우수성을 드러내는 브랜드 아이덴티티를 개발한다. 콘셉트에 부합하는 자료를 수집, 구상하여 디자인 방향을 설정하고 디자인 요소 및 컬러 시스템을 적용하여 시안을 제작하시오. (평가시간 90분)

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

예시답안:



[심볼 디자인 요소]

[로고]

[컬러시스템]

평가 시 유의사항

- 제한시간 : 90분
- 평가장소 : 컴퓨터실

1. 정해진 시간을 준수한 작업에 대한 평가: 4단계로 구분

100%	80%	60%	50% 이하
10점	8점	6점	4점

2. 콘셉트에 부합하는 자료 수집에 대한 평가: 4단계로 구분

100%	80%	60%	50% 이하
15점	12점	19점	6점

3. 디자인 소프트웨어 활용에 대한 평가: 4단계로 구분

100%	80%	60%	50% 이하
20점	17점	13점	10점

4. 썸네일 스케치 제시에 대한 평가: 5단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	노력필요	못함
30점	26점	22점	18점	14점

5. 콘셉트에 부합하는 컬러 제시에 대한 평가: 5단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	노력필요	못함
25점	20점	15점	10점	5점

6. 평가기준의 미흡에 따른 점수
   - 각 평가항목 미완성일 경우 -10점 감점

- 「포트폴리오」 내부평가 예시 문제

평가일자	20 년 월 일	학습근로자	
능력단위명 (교과목명)	최종 디자인	평가자1	(인)
		평가자2	(인)
능력단위요소명	최종 디자인 개발하기	평가자3	(인)
평가결과(필수)	PASS / FAIL		
성취기준	60점 이상일 경우 PASS		

구 분	평가기준	교수자 평가	
		배점	득점
포트폴리오	1. 클라이언트와 논의한 수정 · 보완 요구사항 반영 여부	20	
	2. 심볼의 적절성	30	
	3. 로고타입의 적절성	20	
	4. 컬러시스템 사용의 적절성	20	
	5. 정해진 시간을 준수하여 작업	10	
	계	100	

주 제 : 자동차 회사에서 네이밍한 'UNICON' 이라는 터보엔진의 우수성을 드러내는 브랜드 아이덴티티를 클라이언트와 협의하여 개발한다. 신화에 등장하는 파워의 상징인 유니콘을 심볼로 사용하고, 산세리프체(고딕체)를 활용하여 터보엔진의 키워드인 파워, 속도감, 내구성을 적용시킨 심볼형 브랜드 아이덴티티를 개발하시오. (평가시간 : 90분)

산출물 : 'UNICON' 브랜드 아이덴티티 완성본

예시답안 :

[완성본]

평가 시 유의사항

- 제한시간 : 90분
- 평가장소: 컴퓨터실

1. 클라이언트와 논의한 수정 · 보완 요구사항 반영 여부에 대한 평가: 4단계로 구분

100%	80%	60%	50% 이하
20점	17점	13점	10점

2. 심볼의 적절성에 대한 평가: 4단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	노력필요	못함
30점	26점	22점	18점	14점

3. 로고타입의 적절성에 대한 평가: 4단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	못함
20점	17점	13점	10점

4. 컬러시스템 사용의 적절성에 대한 평가: 4단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	못함
20점	17점	13점	10점

5. 정해진 시간을 준수에 대한 평가: 4단계로 구분

100%	80%	60%	50% 이하
10점	7점	6점	4점

6. 평가기준의 미흡에 따른 점수
   - 각 평가항목 미완성일 경우 -10점 감점

- 「구두 발표」 내부평가 예시 문제

평가일자	20 년 월 일	학습근로자	
능력단위명 (교과목명)	최종 디자인	평가자1	(인)
		평가자2	(인)
능력단위 요소명	어플리케이션 디자인 개발하기	평가자3	(인)
평가결과(필수)	PASS / FAIL		
성취기준	60점 이상일 경우 PASS		

구분	③평가기준	교수자 평가	
		배점	득점
구두발표	1. 정해진 시간을 준수하여 작업	10	
	2. 발표자의 발표 준비 및 태도	10	
	3. 포장용 스티커의 적절성	30	
	3. 스티커가 적용된 박스의 적절성	20	
	4. 어플리케이션 개발과 적용의 적절성	30	
	계	100	

주 제 : 개발된 'UNICON' 브랜드 아이덴티티를 활용하여 응용 어플리케이션을 개발한다. 그래픽 모티프 형태소 적용 시의 유연성과 심미성을 유지하면서도 일관된 브랜드 아이덴티티가 적용되도록 한다. 가독성을 고려한 포장용 스티커(사이즈 5cm X 6cm)와 포장용 스티커 적용된 박스(사이즈 30cm X 30cm X 20cm), 제품에 로고마크를 적용한 응용 어플리케이션을 제시하고 구두 발표하시오.
(평가시간 : 120분)

산출물 : 포장용 스티커(사이즈 5cm X 6cm), 포장용 스티커 적용된 박스(사이즈 30cm X 30cm X 20cm), 제품에 로고마크를 적용한 응용 어플리케이션

예시답안:

[포장용 스티커]

[포장용 스티커 적용된 박스]

[제품에 로고마크 적용]

평가 시 유의사항

- 제한시간 : 120분
- 평가장소: 컴퓨터실

1. 정해진 시간을 준수에 대한 평가: 4단계로 구분

100%	80%	60%	50% 이하
10점	7점	6점	4점

2. 발표자의 발표 준비 및 태도에 대한 평가: 4단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	못함
10점	7점	6점	4점

3. 포장용 스티커의 적절성에 대한 평가: 5단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	노력필요	못함
30점	26점	22점	18점	14점

4. 스티커가 적용된 박스의 적절성에 대한 평가: 4단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	못함
20점	17점	13점	10점

5. 어플리케이션 개발과 적용의 적절에 대한 평가: 4단계로 구분

매우 잘함	잘함	보통	노력필요	못함
30점	26점	22점	18점	14점

6. 평가기준의 미흡에 따른 점수
   - 각 평가항목 미완성일 경우 -10점 감점

ㅇ 학습일지

월(주차)		훈련기간	
기업현장교사			

OJT 실행 내용	OJT 능력단위 요소 1. 디자인 준비하기 - 프레젠테이션 결과에 따른 아트웍 수정 보완 - 클라이언트와 협의한 프레젠테이션 결과에 따라 최종 디자인 완성 전까지 수시로 수정 보완하는 능력지도 OJT 실행내용 - 클라이언트와의 미팅에 동반참석하여 회의내용 기록 - 회의내용을 바탕으로 보완사항 정리 - 보완사항 확인 및 보완 방향 설정 - 디자인 프로그램을 활용한 디자인 보완작업
기업현장교사 및 훈련강사 의견(총평)	클라이언트와의 회의 내용을 바탕으로 1차 개발한 그래픽 이미지에 대한 보완 방향에 대하여 논의 후 팀원들에게 개발 방향에 대한 설명과 이유를 제시하였다. 이후 디자인 베리에이션 작업을 진행, 작업물을 모두 출력하여 보드에 부착한 후 클라이언트 요구사항의 적용, 그래픽 모티프 적용의 일관성, 매체의 크기에 맞는 그래픽 크기와 밀도, 과도한 장식요소의 유무 여부 등을 팀원과 함께 검토하여 수정 · 보완한 후 완료하였다.
세부평가계획	1. 평가 유형 - 포토폴리오 - 구두발표 2. 평가 시기 - 교과목 (능력 단위) 훈련 완료 후 - 수시 평가 3. 평가 항목 - 클라이언트에게 보완 작업한 디자인 작업물을 전달하기 위하여 디자인 수정전/후 비교를 위한 발표자료 준비 및 발표평가 4. 평가 결과 - 60점 이상 PASS / 60점 미만 FAIL 5. 평가자 : 기업현장교사

ㅇ 학습활동서

월(주차)		훈련기간	
기업현장교사			

훈련시간	능력단위명	훈련내용	기타 의견 및 요청사항
10h	최종디자인	1. 디자인 준비하기 - 아트웍 수정 보완 - 생산성, 경쟁력, 품질, 원가에 대해 클라이언트와 협의하여 디자인 보완 - 최종 디자인 완성 전까지 수시로 수정 보완	클라이언트와의 미팅에 동반 참석하여 평가문제에 대한 이해를 높인다.
20h	최종디자인	2. 최종 디자인 개발하기 - 이미지합성, 타이포그래피, 그래픽요소 활용으로 레이아웃 구성 - 카피라이팅(copywriting), 일러스트레이션(illustration), 캘리그래피(calligraphy), 촬영의 외주 발주를 결정 협의하여 결정 - 외주 발주에 대한 수정 보완 시 클라이언트와 협의하여 결정 - 완성된 최종안을 출력하여 점검	외주 업체선정시 작업소요시간 및 견적 등 비교하여 발주할 수 있도록 지도한다.
20h	최종디자인	3. 어플리케이션 디자인 개발하기 - 사이즈에 적합한 디자인 개발 - 아이템에 적합한 디자인 개발 - 다양한 매체에 적합한 디자인 개발 - 어플리케이션 디자인을 조화롭게 개발	최종 디자인을 작업한 뒤 RFP에 부합하는지 검토하여 수정/보완한 뒤 완료하도록 한다.

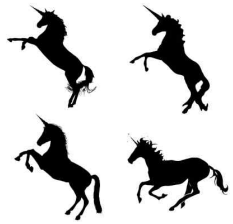
3 점검 및 환류

ㅇ 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?		√	주변이 산만하여 집중할 수 있는 환경 조성이 필요
	시연 관찰이 끝난 후 질의응답 또는 의견 교류를 실시하였는가?	√		
	학습근로자는 기업현장교사의 시연을 그대로 잘 따라하였는가?		√	디자인 프로그램의 기능 설명을 위한 보충지도가 필요
	학습근로자는 단계별 절차를 따라 스스로 학습을 실행하였는가?	√		
	학습근로자의 실행을 관찰하여 실습 결과를 확인하였는가?	√		
	실행에 어려움을 겪는 학습근로자의 경우 반복학습을 실시하였는가?	√		
실시 후	마무리 평가를 실시하고 구체적인 피드백을 제공하였는가?	√		
	학습 종료 후 기자재와 실습장을 정리하였는가?	√		

[학습자료 사본 및 사진]

자료명 : 출처

1. ㈜더블유티에프엠 기업자료

2. 출처 https://www.freepik.com