

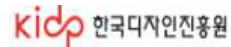
# '19년 일학습병행 OJT운영 모범 예시

(대분류: 08.문화·예술·디자인·방송)

2019. 10

디자인·문화콘텐츠산업

인적자원개발위원회(한국디자인진흥원)



# '19년 일학습병행 OJT운영 모범 예시

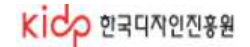
(능력단위명: 최종 디자인 개발 완료)

2019. 10

디자인·문화콘텐츠산업

인적자원개발위원회(한국디자인진흥원)

구분	소속	성명
개발진	WTFM	장하리
개발진	한국폴리텍대학 아산캠퍼스	김혜진
개발진	한국폴리텍대학 강서캠퍼스	권동은



# 1. 훈련 계획 및 준비

## ○ 능력단위별 OJT 실시 계획안(A타입)

OJT 운영유형	<b>업무수행특성</b> <input type="checkbox"/> 단독공정 <input type="checkbox"/> 연속공정		<b>기업현장교사/학습근로자 배치</b> <input type="checkbox"/> 1:1 <input checked="" type="checkbox"/> 1:多		
	<b>훈련장소</b> <input checked="" type="checkbox"/> 실제직무현장 <input type="checkbox"/> 유사직무현장 <input type="checkbox"/> 기타현장(기업 내 회의실 등)				
능력단위명 (교과과목명)	최종 디자인 개발 완료 (최종 디자인 개발 완료)		능력단위코드	0802010123_16v3	
			훈련시간	50시간	
훈련목표	선정된 시간에 필요한 일러스트레이션, 사진촬영, 카피라이팅, 타이포그래피, 레이아웃, 색상 등을 완성하고, 그에 따른 어플리케이션 디자인까지 완료하여 피드백을 반영할 수 있다.				
세부교육훈련내용 (능력단위 요소)	1. 디자인 보완하기 2. 최종 디자인 완성하기 3. 어플리케이션 디자인 완성하기				
준비물	훈련시설 (필수)	강의실, 컴퓨터실	훈련장비 (필수)	• 전산장비 : 컴퓨터, 카메라, 복합기 등 • 소프트웨어 : 디자인, 프레젠테이션 소프트웨어 등	
	<b>지도내용</b>				
			소요시간	교수·학습방법	
실시 전	- 학습 목표 설명 - 학습 개요와 절차 설명		1h	강의, 멘토링	
실시 중	※ 디자인 보완하기  - 최종 결과물에 대한 피드백을 통해 보완사항 도출 및 정리하기 클라이언트와 협의한 프레젠테이션 결과에 따라 아트웍의 컬러, 서체, 레이아웃 등 베리에이션하기 - 보완된 디자인 적용에 대한 생산성, 경쟁력, 품질, 원가에 대해 클라이언트와 협의·확인하기 - 높은 디자인 완성도를 위해 최종 디자인 완성 전까지 수시로 수정 보완하기		9h	이론강의, 실습	포트폴리오, 구두발표  (교과목 학습 종료 시, 수시평가)
	※ 최종 디자인 완성하기  - 그래픽 이미지 작업 완료하기 - 최종 디자인 아트웍을 하여 이미지합성, 타이포그래피, 그래픽요소 활용으로 레이아웃을 구성하기 - 카피라이팅, 일러스트레이션, 캘리그래피, 촬영의 외주 발주를 결정하기 - 외주 발주에 대한 수정 보완이 있을 시 내용을 클라이언트와 협의하여 결정하고 완료하기		20h	이론강의, 실습	

	언트와 협의하여 결정하고 완료하기 - 최종 디자인 확인을 위하여 심화과정을 거쳐 완성된 최종안을 출력하여 점검하기 ※ 어플리케이션 디자인 완성하기		
	- 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 매체에 적합한 디자인을 개발하기 - 비주얼 모티프를 베리에이션 하여 어플리케이션을 제작하기 - 입면도에 그래픽 포맷을 시뮬레이션하기. - 완성된 그래픽 이미지를 모두 출력하여 보드에 부착 후 그래픽 모티프 적용의 일관성, 매체의 크기에 맞는 그래픽 크기와 밀도, 과 도한 장식요소의 유무 여부 등을 팀원과 함께 검토하여 수정·보완 한 후 완료하기	19h	이론강의, 실습
실시 후	학습근로자의 실습 제작물 확인 및 보충 교육 실습 제작물에 대한 발표	1h	강의, 토의
<b>지도상 유의점</b>	- 디자인 컨셉에서 최종 디자인을 도출하기까지 디자인 개발 단계별 변화가 잘 나타날 수 있도록 주기적인 디자인 검토를 통해 의견을 주도록 한다. - 클라이언트의 요구사항에 부합하는 디자인으로 수정 및 보완을 할 수 있도록 클라이언트와의 회의시 함께 참석하여 직접 들을 수 있는 시간을 갖도록 한다. - 작업 중인 디자인 파일의 분실을 위해 작업 중 파일을 저장하여 프로그램 오류로부터 작업물을 보호할 수 있도록 한다.		

## 2] 훈련실행 단계

### o 훈련 지도안

능력단위명 (교과목명)	세부교육훈련내용 (능력단위 요소)	교육훈련 키워드	관련학습자료			
최종 디자인 개발 완료	디자인 보완하기	회의를 통한 아트웍 보완 클라이언트와의 협의내용 보완 최종 디자인 제작까지 보완	- NCS 학습모듈 - “최종 디자인 개발(2014)” 한국직업능력개발원			
	최종 디자인 완성하기	최종 디자인 파일의 완성 외주발주 사항 결정과 확인, 보완 클라이언트와 협의와 수정, 보완 최종 디자인 점검을 위한 출력				
	어플리케이션 디자인 완성하기	어플리케이션 적용의 일관성 디자인 모티브의 다양한 활용 다양한 매체에 활용, 적합성 최종 디자인의 매체별 확장				
	<b>수행준거</b>	<b>실습과제</b>			<b>필요 자료/재료</b>	<b>필요 장비/도구</b>
	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 수정보완하여 완료할 수 있다	최종디자인 개발 및 확정 - 배너 디자인 1건			기획서, 회의자료, A3/A4 용지, 필기도구	PC/MAC, 2D/편집/문서관련 소프트웨어, 컬러출력기
	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.	최종디자인의 확정과 응용 어플리케이션 개발 - 모바일 어플리케이션 디자인 1건			기획서, 회의자료, A3/A4 용지, 필기도구	PC/MAC, 2D/편집/문서관련 소프트웨어, 컬러출력기

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 추가 되는 최종 디자인과 부가 되는 어플리케이션 디자인을 조화롭게 개발하고 완료할 수 있다.	최종디자인의 확정과 응용 어플리케이션 추가 개발 - 모바일 어플리케이션 디자인 1건	기획서, 회의자료, A3/A4 용지, 필기도구	PC/MAC, 2D/편집/문서관련 소프트웨어, 컬러출력기
<b>교수·학습 방법</b>			
<b>디자인 보완하기</b> • 디자인 보완하기 최종 디자인 결과물의 매체 특성에 따른 이미지의 해상도, 색상(CMYK, 전용컬러), 데이터 보존, 재질 등을 확인한다. • 일러스트레이션(illustration)이란 어떤 의미나 내용을 시각적으로 전달하기 위하여 사용되는 삽화, 사진, 도안 등의 외주발주 관련 이미지의 활용(수정, 보완)을 확인한다. • 심볼(Symbol), 로고(Logo), 컬러(Color)(calligraphy) 등 제작물의 최종 완성을 위해 디자인 파일의 완성도를 높이기 위한 수정과 보완을 확인한다.			
<b>최종 디자인 완성하기</b> • 최종 디자인의 제작에서 문제 발생 여부를 예상하고 보완하여 확인한다. • 디자인작업 수행 시에는 저작권 및 초상권 등의 침해에 유의하여 확인한다. • 최종 디자인 제작을 위해서 다음의 능력들의 활용에 대해 확인한다. - 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			
<b>어플리케이션 디자인 완성하기</b> • 어플리케이션 디자인에는 매체별 확장 아이템들을 확인한다. - 패키지: 레이블, 태그, 용기, 쇼핑백, 포장지 등			

○ 평가문제(3문제 이상)  
 - 「포트폴리오」 내부평가 예시 문제

평가일자	20 년 월 일	학습근로자	
능력단위명 (교과목명)	최종 디자인 개발 완료	평가자1	(인)
		평가자2	(인)
능력단위요소명	디자인 보완하기	평가자3	(인)
평가결과(필수)	PASS / FAIL		
성취기준	60점 이상일 경우 PASS		
구 분	평가기준	교수자 평가	
		배점	특점
포트폴리오	1. 클라이언트와의 협의 사항의 확인 및 이해	30	
	2. 아트웍의 수정 및 보완 계획 수립	30	
	3. 수정 디자인 로고 제시	30	
	4. 아트웍의 완성도	10	
	계	100	
<p><b>과 제 :</b> 일러스트레이션 프로그램을 활용하여 디자인 보완작업을 진행하고자 한다. 지난 회의 내용을 바탕으로 개선점을 파악한 뒤 클라이언트와의 협의 내용을 적용하여 디자인을 보완, 포트폴리오를 개발하시오. 영상매체를 준비하여 실제 작업 현장에서 다음 사항을 평가 할 수 있도록 촬영하면서 설명하시오( 평가시간 : 90분 )</p> <p><b>과제 완료를 위한 요구사항</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 회의 내용을 참고하여 보완해야하는 항목을 설명하시오(30점)</li> <li>2) 클라이언트와의 협의내용에 따라 디자인을 보완작업의 방향성에 대해 설명하시오(30점)</li> <li>3) 높은 완성도를 위해 디자인을 보완하시오(30점)</li> <li>4) 아트웍의 완성도(10점)</li> </ol>			

**제공된 자료(필수 요소)**

디자인 개발 최종 결과 보고를 위한 회의			
회의일시	2019. 08. 21. ( 수요일 ) / 13:00 ~ 15:00	회사구분	6차
회의장소	클라이언트사 대회의장		
참석자 (총 명)	6명		

[회의내용]

클라이언트: 기업명인 산군의 영어 스펠링을 이용해 디자인을 개발했다는 아이디어는 매우 마음에 들었으나 직접적인 의미부여보다는 조금 더 추상적인 느낌이었으면 더 좋을 것 같은 생각이 듭니다

디자인 기업: 디자인 개발 초기 과정에서 진행한 회의 내용에 따라 산군의 명칭으로 디자인 배리에이션 작업을 진행한 것인데 추후 모바일 앱과의 연동성 및 가독성을 고려하여 보정하는 것이 좋을 것으로 생각됨

클라이언트: 추후 앱개발이 되었을 때를 고려하여 디자인 수정을 요청드리며 추상적이며 더 눈에 띌 수 있고 컬러 또한 단색보다는 컬러감이 조금 들어가면 좋을 것 같다는 생각이 듭니다

디자인 기업: 현 디자인에서 포인트 컬러를 넣어 배리에이션을 진행하겠으며 현재 트랜드 컬러를 적용하여 보완하겠습니다

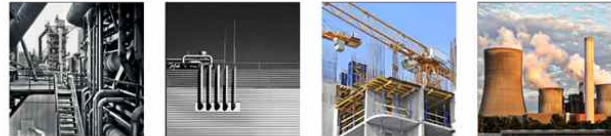
클라이언트: 그림 요청사항을 적용하여 디자인 보완작업을 요청함

**예시답안 (Before)**


Logo Design


- SanKun  
Worldwide Manufacturing Network Platform

Design Inspiration





Design Ideation



SANKUN + 

SAN KUN





(After)

Design Variation				
<b>평가 시 유의 사항</b>				
1. 평가시간: 90분 / 평가장소: 강의실				
2. 평가기준의 세부 항목 점수				
1) 클라이언트와의 협의 사항의 확인 및 이해 (30점)				
매우 우수	우수	보통	미흡	매우 미흡
30점	24점	18점	12점	6점
2) 아트웍의 수정 및 보완 계획 수립 (30점)				
매우 우수	우수	보통	미흡	매우 미흡
30점	24점	18점	12점	6점
3) 수정 디자인 로고 제시 (30점)				
매우 우수	우수	보통	미흡	매우 미흡
30점	24점	18점	12점	6점
4) 아트웍의 완성도 (10점)				
100%	80%	60%	50% 이하	
10점	8점	6점	5점	
3. 평가기준의 미흡에 따른 점수				
- 각 평가항목 미완성일 경우 -10점 감점				

- 「포트폴리오」 내부평가 예시 문제

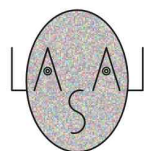


평가일자	20 년 월 일	학습근로자	
능력단위명 (교과목명)	최종 디자인 개발 완료	평가자1	(인)
		평가자2	(인)
능력단위요소명	어플리케이션 디자인 완성하기	평가자3	(인)
평가결과(필수)	PASS / FAIL		
성취기준	60점 이상일 경우 PASS		
구 분	평가기준	교수자 평가	
		배점	득점
포트폴리오	1. 아트웍의 완성도	15	
	2. 목적에 부합하는 자료 수집	15	
	3. 예상 가능한 어플리케이션 디자인 제시	30	
	4. 로고 제시	30	
	5. 컬러 제시	10	
	계	100	
<p>과 제 : 클라이언트의 보완 요청에 따라 수정된 화장품 브랜드 로고를 적용한 상품이 출시되었을 때 상품 패키지와의 조화 및 적합성을 살펴보고자 한다. 최종 보완된 디자인 결과 보고를 위하여 제품 이미지를 수집 후 디자인을 다양한 제품 사진에 합성하여 디자인 어플리케이션 적용 시안을 예상할 수 있도록 포트폴리오 형식으로 제시한다. ( 평가시간 : 90분 )</p> <p>- 산출물 : 상품 이미지 수집, 예상 가능한 어플리케이션 디자인, 로고, 컬러 제시</p> <p>예시답안</p> 			

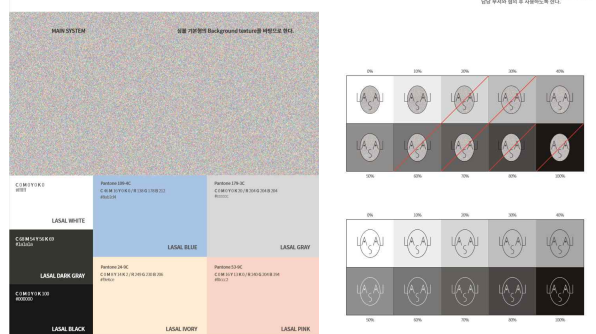
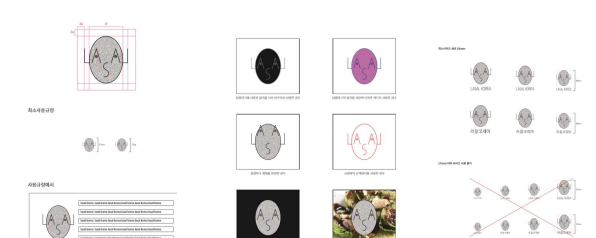
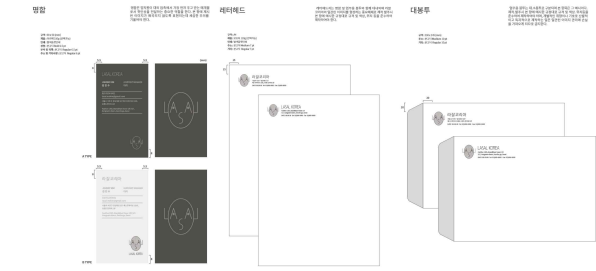
평가 시 유의 사항				
1. 평가시간: 90분 / 평가장소: 강의실				
2. 평가기준의 세부 항목 점수				
1) 아트웍의 완성도 (15점)				
100%	80%	60%	50% 이하	
15점	13점	10점	8점	
2) 목적에 부합하는 자료 수집 (15점)				
100%	80%	60%	50% 이하	
15점	13점	10점	8점	
3) 예상 가능한 어플리케이션 디자인 제시 (30점)				
매우 우수	우수	보통	미흡	매우 미흡
30점	24점	18점	12점	6점
4) 로고 제시 (30점)				
매우 우수	우수	보통	미흡	매우 미흡
30점	24점	18점	12점	6점
5) 컬러 제시 (10점)				
매우 우수	우수	보통	미흡	매우 미흡
10점	8점	6점	4점	2점
3. 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 개발 완료	평가자1	(인)
		평가자2	(인)
능력단위 요소명	최종디자인 완성하기	평가자3	(인)
평가결과(필수)	PASS / FAIL		
성취기준	60점 이상일 경우 PASS		
구분	③평가기준	교수자 평가	
		배점	특점
구두발표	1. 정해진 시간을 준수하여 발표	10	
	2. 발표자의 발표 준비 및 태도	10	
	3. 심벌마크 및 로고 제시	20	
	4. 브랜드 아이덴티티 사용 규정 제시	30	
	5. 어플리케이션 적용 시안 제시	30	
	계	100	
<p>과제명 : 최종개발된 건강기능 식품의 브랜드 아이덴티티의 결과를 전달하기위해 브랜드 아이덴티티 가이드 시스템을 개발하고자 한다. 심벌마크, 로고, 시그니처에 대해 설명하고 개발된 디자인을 기업에서 여러 용도로 사용할 수 있도록 사용 규정 및 다양한 어플리케이션의 활용 가이드라인을 설정한 뒤 발표하시오</p>			
1. 답안샘플 진행 순서			
1. 심벌마크	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 심벌마크에 대한 간략한 설명</li> </ul>		
2. 로고	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 로고타입에 대한 간략한 설명</li> <li>● 국문로고타입</li> <li>● 영문로고타입</li> </ul>		
3. 시그니처	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 시그니처 제시</li> <li>● 시그니처 블럭</li> </ul>		
4. 컬러	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 브랜드 아이덴티티 컬러</li> <li>● 색상활용</li> </ul>		
5. 규정	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 사용금지 규정</li> <li>● 최소 공간 규정</li> <li>● 최소사이즈 규정</li> </ul>		
6. 어플리케이션 시스템	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 명함</li> <li>● 리터헤드</li> <li>● 대봉투</li> </ul>		

2. 답안 예시 샘플 (SAMPLE)

<p>1. 심벌마크</p>	<p><b>SYMBOL MARK</b></p> <p>라갈코리아 기업목표(삶의 기초인 건강, 이로부터 오는 즐거움을 공유)를 내포하는 기본도형과 텍스트를 활용하여 디를 제작하였다.</p> 
<p>2. 로고</p>	<p>라갈코리아</p> <p>LASAL KOREA</p> 
<p>3. 시그니처</p>	<p>시그니처</p> <p>시그니처블럭</p> 

<p>4. 컬러</p>	<p>컬러시스템</p> <p>색상활용 B</p> 
<p>5. 규정</p>	<p>최소공기규격</p> <p>사양금지규격</p> <p>최소사이드규격</p> 
<p>6. 어플리케이션 시스템</p>	<p>명함</p> <p>레터헤드</p> <p>대봉투</p> 

평가 시 유의 사항

1. 발표: 30분 / 질의응답: 10분
2. 평가 장소: 회의실
3. 평가기준의 세부 항목 점수
  - 1) 정해진 시간을 준수하여 발표하였는가? (10점)

매우 우수	우수	보통	미흡	매우 미흡
10점	8점	6점	4점	2점

2) 발표자의 발표 준비 및 태도가 우수하였는가? (10점)

매우 우수	우수	보통	미흡	매우 미흡
10점	8점	6점	4점	2점

3) 심벌마크와 로고를 제시하고 설득력 있게 발표하였는가?(20점)

매우 우수	우수	보통	미흡	매우 미흡
20점	16점	12점	8점	4점

4) 다양한 각도에서 고려하여 브랜드 아이덴티티 사용 규정을 제시하였는가?(30점)

매우 우수	우수	보통	미흡	매우 미흡
30점	24점	18점	12점	6점

5) 다양화된 어플리케이션의 적용에도 최종디자인의 심미성이 조화롭게 유지되고 있는가? (30점)

매우 우수	우수	보통	미흡	매우 미흡
30점	24점	18점	12점	6점

3. 평가기준의 미흡에 따른 점수

- 각 평가항목 미완성일 경우 -10점 감점

○ 학습일지

월(주차)		훈련기간	
기업현장교사			

<b>OJT 실행 내용</b>	<p>OJT 능력단위 요소</p> <p>1. 디자인 보완하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 최종 결과물에 대한 피드백을 통해 보완사항 도출 및 정리지도</li> <li>- 클라이언트와 협의한 프레젠테이션 결과에 따라 아트웍의 컬러, 서체, 레이아웃 등 베리레이션하는 능력지도</li> </ul> <p>OJT 실행내용</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 클라이언트와의 미팅에 동반참석하여 회의내용 기록</li> <li>- 회의내용을 바탕으로 보완사항 정리</li> <li>- 보완사항 확인 및 보완 방향 설정</li> <li>- 디자인 프로그램을 활용한 디자인 보완작업</li> </ul>
------------------	---

<b>기업현장교사 및 훈련강사 의견 (총평)</b>	<p>'디자인 보완하기'의 수행 내용인 '보완사항 도출'은 클라이언트와의 회의 결과와 연계되므로 선행 디자인의 관련내용을 우선적으로 파악하도록 함</p>
------------------------------	---

<b>세부평가계획</b>	<p>1. 평가 유형</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 포트폴리오</li> <li>- 구두발표</li> </ul> <p>2. 평가 시기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교과목 (능력 단위) 훈련 완료 후</li> <li>- 수시 평가</li> </ul> <p>3. 평가 항목</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 클라이언트에게 보완 작업한 디자인 작업물을 전달하기 위하여 디자인 수정 전/후 비교를 위한 발표자료 준비 및 발표평가</li> </ul> <p>4. 평가 결과</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 60점 이상 PASS / 60점 미만 FAIL</li> </ul> <p>5. 평가자 : 기업현장교사</p>
---------------	---



○ 학습활동서

월(주차)	3주차	훈련기간	2020.01.01.~2021.01.01
기업현장교사	홍길동		

훈련시간	능력단위명	훈련내용	기타 의견 및 요청사항
10h	최종 디자인 개발 완료	※ 디자인 보완하기 - 학습 목표 및 개요 설명 - 최종 결과물에 대한 피드백을 통해 보완사항 도출 및 정리하기 - 클라이언트와 협의한 프레젠테이션 결과에 따라 아트웍의 컬러, 서체, 레이아웃 등 베리레이션 하기 - 보완된 디자인 적용에 대한 생산성, 경쟁력, 품질, 원가에 대해 클라이언트와 협의·확인하기 - 높은 디자인 완성도를 위해 최종 디자인 완성 전까지 수시로 수정 보완하기	클라이언트와의 회의시 회의록을 작성해야하는 이유에 대해 보충 지도
20h	최종 디자인 개발 완료	※ 최종 디자인 완성하기 - 학습 목표 및 개요 설명 - 그래픽 이미지 작업 완료하기 - 최종 디자인 아트웍을 하여 이미지합성, 타이포그래피, 그래픽요소 활용으로 레이아웃을 구성하기 - 카피라이팅, 일러스트레이션, 캘리그래피, 촬영의 외주 발주를 결정하기 - 외주 발주에 대한 수정 보완이 있을 시 내용을 클라이언트와 협의하여 결정하고 완료하기 - 최종 디자인 확인을 위하여 심화과정을 거쳐 완성된 최종안을 출력하여 점검하기	기업에서 자주 이용하는 외주 업체들에 대해 안내
20h	최종 디자인 개발 완료	※ 어플리케이션 디자인 완성하기 - 학습 목표 및 개요 숙지 - 최종 디자인의 아이덴티티에 따라 다양한 매체에 적합한 디자인을 개발하기 - 비주얼 모티프를 베리레이션 하여 어플리케이션을 제작하기 - 입면도에 그래픽 포맷을 시뮬레이션 하기. - 완성된 그래픽 이미지를 모두 출력하여 보드에 부착 후 그래픽 모티프 적용의 일관성, 매체의 크기에 맞는 그래픽 크기와 밀도, 과도한 장식요소의 유무 여부 등을 팀원과 함께 검토하여 수정·보완한 후 완료하기	디자인 프로그램의 기능 설명을 위해 보충 지도

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?		√	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 수행하였는가?	√		
	학습근로자의 실행을 관찰하여 실습 결과를 확인하였는가?	√		
실시 후	실행에 어려움을 겪는 학습근로자의 경우 반복학습을 실시하였는가?	√		
	마무리 평가를 실시하고 구체적인 피드백을 제공하였는가?	√		
	학습 종료 후 기자재와 실습장을 정리하였는가?	√		

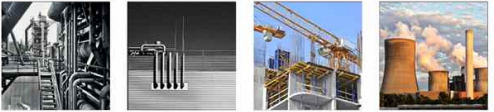
[학습자료 사본 및 사진]

자료명 : 출처


1. SANGUN  
(쥬더블유티에프엠 기업자료, [www.wtfm.kr](http://www.wtfm.kr))

**Logo Design**  
- SanKun  
Worldwide Manufacturing Network Platform

**Design Inspiration**




**Design Ideation**




**SANKUN** + **SAN KUN** → **Logo Design** → **Final Logo**

**Design Variation**



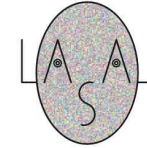
2. Packaging  
(쥬더블유티에프엠 기업자료)



3. LASAL  
(쥬더블유티에프엠 기업자료)

SYMBOL MARK

라잘코리아 기업목표[삶의 기초인 건강, 이로부터 오는 즐거움  
을 공유]를 내포하는 기본도형과 텍스트를 활용하여 디를 제작  
하였다.



**컬러시스템**

최소공간규정

최소공간규정

색상활용 B

모고타입

모고타입 그리드시스템

사용금지규정

라잘코리아

LASAL KOREA

라잘코리아

LASAL KOREA

