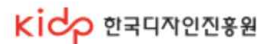


'19년 일학습병행 OJT운영 모범 예시  
(대분류: 08.문화·예술·디자인·방송)

2019. 10. 01.

디자인 · 문화콘텐츠 ISC  
(한국디자인진흥원)

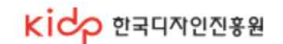


'19년 일학습병행 OJT운영 모범 예시  
(능력단위명: 시안 디자인 개발 응용)

2019. 10. 01.

디자인 · 문화콘텐츠산업  
인적자원개발위원회(한국디자인진흥원)

구 분	소 속	성 명
개발진	모트	이 설
개발진	서울과학기술대학교	정회준
개발진	기업가치성장연구소	노규환



# ① 훈련 계획 및 준비

## ○ 능력단위별 OJT 실시 계획안(예시-A타입)

OJT 운영유형	<b>업무수행특성</b> <b>기업현장교사/학습근로자 배치</b> <input checked="" type="checkbox"/> 단독공정 <input type="checkbox"/> 연속공정 <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)		
능력단위 명 (교과목 명)	시안 디자인 개발 응용 (시안 디자인 개발 응용)	능력단위코드	0802010120_16v2
		훈련시간	60시간
훈련목표	각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안을 응용하여 제작할 수 있다.		
세부교육훈련내용 (능력단위 요소)	1. 디자인 요소 응용하기 2. 아트웍 응용화하기 3. 베리에이션 즐기기		
준비물	훈련시설 (필수)	강의실, 컴퓨터실	<b>훈련장비 (필수)</b> 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
	<b>지도내용</b>		
실시 전	- 학습 목표 설명 - 학습 개요와 절차 설명 - 교수·학습방법과 평가방법 설명 - 작업에 필요한 훈련장비와 도구 준비 - 작업에 필요한 도구와 재료의 사용 방법 설명		소요시간 : 5 교수·학습방법 : 강의, 멘토링 평가방법 :
	- 응용 시안 개발을 위한 기초자료의 수집과 구분 방법 - 응용 시안 개발을 위한 방법론 - 수집한 자료를 디자인 요소로 적용한 응용 시안 - 디자인 콘셉트에 맞게 응용된 시안 전개 방법론 - 디자인 소프트웨어를 활용하여 응용된 시안 이미지 구현 - 응용 시안에 적합한 타이포그래피 선정 방법 - 색이 전달하는 의미와 사례 - 콘셉트에 적합한 색을 응용하여 보정하는 방		소요시간 : 50 교수·학습방법 : 강의, 실습, 프로젝트, 문제해결학습 평가방법 : 포트폴리오, 문제해결 시나리오 (교과목 학습 종료 시, 수시평가)

	<b>법</b> - 매체와 재료의 특성에 따른 응용된 색상의 구현 - 평면 및 입체물 제작 시 응용된 결과물 예상 제작 - 다양한 시각 디자인 매체의 특징과 활용 - 기본 시안과 변형 시안을 응용하여 디자인하는 방법 - 매체별 특징에 따라 다양한 레이아웃으로 응용 - 시안을 표현하는 방법 - 콘셉트 일관성 유지와 다양한 베리에이션 구현 방법			
실시 후	- 학습근로자의 실습 제작물 확인 및 보충 교육 - 실습 제작물에 대한 발표 - NCS 능력단위별 평가방법으로 평가한 결과에 대한 피드백 - 학습 종료 후 학습장 정리 정돈	5	강의, 토의, 프로젝트 문제해결 학습	
지도상 유의점	- 시안 디자인 개발 응용의 능력단위 지식, 기술, 태도를 유의하여 지도한다. - 비주얼 자료 선정 시, 개발목적과 이미지 콘셉트의 일치성, 크기 및 해상도 등을 유의하여 지도한다. - 디자인 진행에서 색의 혼색, 배색, CMYK 개념, 색의 상징성, 심리적 효과, 매체의 특성, 재질에 따른 인쇄특성 등을 유의하여 지도한다. - 디자인 개발 중 클라이언트 요구 사항이 반영되었는지 유의한다. - 클라이언트가 이해할 수 있는 완성도 설명이 있도록 지도한다. - 디자인 작업 수행 시에는 저작권 및 초상권 등의 침해에 유의한다. - 시안 제작을 위한 디자인 소프트웨어를 이해하고 활용할 수 있도록 지도한다. - 실습 후 실습장의 정리정돈에 대해 지도한다.			

## ② 훈련실행 단계



### ○ 훈련 지도안

능력단위명 (교과목명)	세부교육훈련내용 (능력단위 요소)	교육훈련 키워드	관련 학습자료	
시안 디자인 개발 응용 (시안 디자인 개발 응용)	디자인 요소 응용하기	응용 시안 기초자료 수집·분류	<ul style="list-style-type: none"> <li>NCS 학습모듈 시안디자인 개발 응용 시안디자인 개발 심화 www.ncs.go.kr</li> <li>포토폴리오 공유 사 이트(Behance) www.behance.net</li> <li>포토폴리오 공유 사 이트(Dribbble) www.dribbble.com</li> <li>대한민국디자인전람 회 http://kde.kidp.or.kr</li> </ul>	
		응용 시안 작업 방법 계획		
		응용 시안 개발 예상		
	아트웍 응용화하기	응용 시안 디자인 전개의 순서와 방법		
		응용 시안 이미지 구현 컨셉트에 적합한 색상을 응용하여 보정		
		매체에 따른 응용된 색상 구현		
		응용 시안 입체 결과를 제작		
	베리레이션 좁히기	시안 응용 디자인		
		다양한 레이아웃으로 응용 시안 표현		
		다양한 베리레이션 구현		
	<b>수행준거</b>	<b>실습과제</b>	<b>필요 자료/재료</b>	<b>필요 장비/도구</b>
	응용 시안 개발을 위하여 자료를 수집·구분하고, 수 집 자료의 응용과 적합 여 부를 판단하여 목적별 응용 시안 작업 방법을 계획하며 응용 시안을 예상할 수 있 다.	주제에 맞는 자료를 수집하 고, 디자인 요소 분석과 디자 인요소를 활용하여 시안의 방 향 설정을 한다.	A4 용지, 연필, 지우개, 유사 디자인 에시 등	컴퓨터, 프린트,디 자인 소프트웨어 , 컬러차트 등
	디자인 컨셉트에 맞게 응용 된 시안 전개의 순서와 방 법을 정하고, 디자인 소프 트웨어를 활용하여 응용된 시안 이미지 구현하며, 타 이포그래피의 사용과 응용 된 색상을 구현하여 응용 결과물을 예상하여 제작할 수 있다.	가전제품 여름 맞이 이벤트를 홍보하기 위해 배너 디자인 시안 2종을 제작한다.		

반영 매체를 확인하고, 기 본 시안과 변형 시안을 응 용하여 디자인할 수 있으 며, 다양한 레이아웃으로 응용 시안의 표현과 여러 가지 베리레이션을 구현할 수 있다.	소프트웨어의 GUI(Graphic User Interface)에 들어갈 기 여, 다양한 레이아웃으로 본 아이콘 8종에 대해 스타일 을 적용한다.		
<b>교수·학습 방법</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인 요소 응용하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 시각 디자인 매체에 대한 내용을 시청각 자료로 제시한 후 설명하고 확인한다.</li> <li>매체별 특징에 대해 적용 사례를 통해 설명하고 확인한다.</li> <li>주어진 프로젝트와 진행 목적을 정확하게 파악하고 디자인 의도를 표현할 수 있는 매체와 기법을 선정하여 설명하고 확인한다.</li> <li>비주얼 자료 선정 시, 이미지와 콘셉트의 일치성, 크기 및 해상도 등에 유의한다.</li> </ul> </li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>아트웍 응용화하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>색에 대한 기본 지식을 이해하고 콘셉트에 맞추어 실제 배색에 적용하도록 지도하고 확인한다.</li> <li>레이아웃 기획안을 바탕으로 하여 이미지 요소를 배치하는 방법을 설명하고 확인한다.</li> <li>비주얼 요소로서 타이포그래피 이미지를 제작하는 방법을 습득할 수 있도록 설명하고 확인한다.</li> <li>컨셉트에 맞는 서체를 선택하여 텍스트 정보요소를 편집할 수 있도록 지도하고 확인한다.</li> <li>색채를 위한 컬러 범위를 지정하는 방법을 사례를 들어 설명하고 확인한다.</li> </ul> </li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>베리레이션 좁히기 <ul style="list-style-type: none"> <li>아이콘 쓰임새에 따른 베리레이션 작업을 지도하고 확인한다.</li> <li>레이아웃 베리레이션 아이디어 스케치를 지도하고 확인한다.</li> <li>이미지 요소, 텍스트 요소를 레이아웃 베리레이션 하는 방법에 대해서 설명하고 확인한다.</li> </ul> </li> </ul>			

○ 평가문제

- 「문제해결 시나리오」 내부평가 예시 문제

평가일자	20 년 월 일	학습근로자	
능력단위명 (교과목명)	시안 디자인 개발 응용 (시안 디자인 개발 응용)	평가자1	(인)
		평가자2	(인)
능력단위요소명	디자인 요소 응용하기	평가자3	(인)
평가결과(필수)	PASS / FAIL		
성취기준	60점 이상일 경우 PASS		
구분 <sup>o</sup>	평가기준	교수자 평가	
		배점	특점
문제해결 시나리오	1. 주제에 대한 자료 수집은 적절하게 선택되었는가?	20	
	2. 주제에 대한 디자인 요소 도출은 타당한가?	30	
	3. 주제에 대한 디자인 시안의 방향은 적절한가?	30	
	4. 디자인방향을 통해 시안작업을 예상할 수 있는가?	20	
계		100	
<p>다음 주제에 맞는 자료를 수집하고, 디자인 요소 분석과 디자인요소를 활용하여 시안의 방향설정을 보고서로 제출하시오</p> <p>주제 : 여름철 휴가 시즌 또는 계절을 고려한 일회성 이벤트 광고 디자인</p> <p>과제요구사항 : 광고에 들어갈 디자인 원고(텍스트와 사진이미지)를 미리 숙지하고, 인터넷 배너, 전단지 등에 활용할 수 있도록 디자인할 예정임.</p>			
<p><b>[예시답안]</b></p> <p>과제물 제출-보고서 파일( 한글, ppt 등 문서파일)</p> <p>① 무료 이미지 검색사이트(<a href="https://www.freepik.com">https://www.freepik.com</a> 등)에서 적합한 이미지를 검색</p> <p>② 디자인 요소(텍스트, 컬러, 계절요소)를 분석</p> <p>③ 디자인 요소를 활용하여 시안의 디자인을 위한 아이디어 설정</p>			
주제관련 이미지 검색	디자인 요소 도출	디자인 요소 응용 방향	
	<p>이미지 요소 : 수박조각</p> <p>컬러요소 : 빨간색과 녹색, 흰색</p>	<p>수박의 빨간색과 녹색을 메인컬러를 활용하여 시원한 분위기로 표현한다.</p>	
	<p>이미지 요소: 불꽃</p> <p>컬러요소: 어두운 밤하늘</p>	<p>여름밤 불꽃놀이 처럼 이벤트가 평평 터뜨리는 분위기로 표현한다.</p>	
<b>평가 시 유의사항<sup>o</sup></b>			

-제한시간 : 3시간				
-평가 장소: 컴퓨터실				
1. 주제관련 자료수집 적절성에 대한 평가: 4단계로 구분				
100%	80%	60%	50% 이하	
20점	17점	13점	10점	
2. 수집된 자료로부터 디자인 요소 분석에 대한 평가: 5단계로 구분				
매우 잘함	잘함	보통	노력필요	못함
30점	26점	22점	18점	14점
3. 디자인 응용 방향의 적절성에 대한 평가: 5단계로 구분				
매우 잘함	잘함	보통	노력필요	못함
30점	26점	22점	18점	14점
4. 디자인 응용 방향으로부터 예상되는 시안디자인의 적절성에 대한 평가: 4단계로 구분				
100%	80%	60%	50% 이하	
20점	17점	13점	10점	

○ 평가문제

- 「포트폴리오」 내부평가 예시 문제

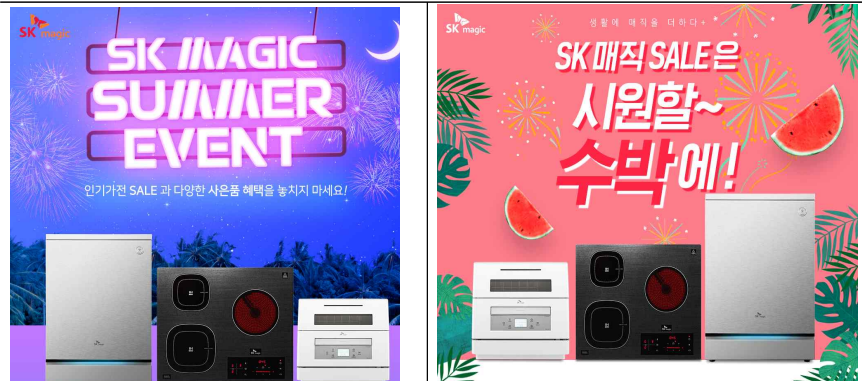
평가일자	20 년 월 일	학습근로자	
능력단위명 (교과목명)	시안 디자인 개발 응용 (시안 디자인 개발 응용)	평가자1	(인)
		평가자2	(인)
능력단위요소명	아트웍 응용화하기	평가자3	(인)
평가결과(필수)	PASS / FAIL		
성취기준	60점 이상일 경우 PASS		
구 분	평가기준	교수자 평가	
		배점	특점
포트폴리오	1. 텍스트 요소와 이미지 요소 결합은 적절한가?	20	
	2. 디자인 방향과 타이포그래피 레이아웃은 적절한가?	20	
	3. 타이포그래피의 정보전달 및 가독성은 적절한가?	20	
	4. 디자인 방향에 대한 색채 계획은 적절한가?	20	
	5. 완성된 디자인시안은 심미성이 있는가?	20	
	계	100	

주 제 : 가전제품 여름 맞이 이벤트를 홍보하기 위해 배너 디자인 시안 2종을 제작하시오.

과제요구사항:

- ① 여름주제에 적합한 이미지, 일러스트를 자유롭게 디자인 요소로 활용가능
- ② 이벤트 상품 3개를 사용하기
- ③ 카피와 문구는 주제에 맞게 임의대로 작성하여 추가 가능
- ④ 여름과 어울리는 컬러조합을 적용
- ⑤ 규격(임의조정): A5 (w:147mm x h:210mm )

[예시 답안]



출처: 모트

[수행 준비물-임의로 교체가능]

기업로고 ai	
이벤트 제품	
사진을 통해 색상추출 ( <a href="https://color.adobe.com/ko/create/color-wheel/">https://color.adobe.com/ko/create/color-wheel/</a> )	

평가 시 유의사항®

- 제한시간 : 6시간
- 평가 장소: 컴퓨터실

1. 텍스트 요소와 이미지 요소 결합에 대한 적절성 평가: 4단계로 구분

100%	80%	60%	50% 이하
20점	17점	13점	10점

2. 디자인 방향과 타이포그래피 레이아웃에 대한 적절성 평가: 4단계로 구분

100%	80%	60%	50% 이하
20점	17점	13점	10점

3. 타이포그래피의 정보전달 및 가독성에 대한 적절성 평가: 4단계로 구분

100%	80%	60%	50% 이하
20점	17점	13점	10점

4. 디자인 방향에 대한 색채 계획에 대한 적절성 평가: 4단계로 구분

100%	80%	60%	50% 이하
20점	17점	13점	10점

5. 완성된 디자인시안의 심미성에 대한 평가: 4단계로 구분

100%	80%	60%	50% 이하
20점	17점	13점	10점

○ 평가문제

- 「포트폴리오」 내부평가 예시 문제

평가일자	20 년 월 일	학습근로자	
능력단위명 (교과목명)	시안 디자인 개발 응용 (시안 디자인 개발 응용)	평가자1	(인)
		평가자2	(인)
능력단위요소명	베리이션 좁히기	평가자3	(인)
평가결과(필수)	PASS / FAIL		
성취기준	60점 이상일 경우 PASS		
구 분	평가기준	교수자 평가	
		배점	특점
포트폴리오	1. 각 아이콘에 적용된 스타일은 일관적인가?	20	
	2. 주조색과 강조색 표현은 일관적으로 적용되었는가?	20	
	3. 아이콘 컬러와 배경색 대비를 통해 주목성이 있는가?	30	
	4. 아이콘 스타일은 심미성이 있는가?	30	
	계	100	

주 제: 소프트웨어의 GUI(Graphic User Interface)에 들어갈 기본 아이콘 8종에 대해 스타일을 적용하시오.

과제요구사항:

① 기본 아이콘 (임의로 아이콘 샘플 활용 가능)

저장	파일내보내기(export)	프린트	전체화면 캡처
			
이미지정보	회원검색	화면확대	설정
			

출처: 모트

② 스타일을 설정하여 동일하게 적용하기

스타일 1 (저대비/어두운 배경)	flat white tone	stroke
스타일 2 (고대비/밝은 배경)	Gradation	2 color 이상 적용

③ A4 용지 한 페이지에서 일정한 크기(200x200px)의 사이즈에서 작업하기

[예시 답안]

스타일 1	스타일 2
	
	

출처: 모트

**평가 시 유의사항®**

- 제한시간 : 6시간
- 평가 장소: 컴퓨터실

- 각 아이콘에 적용된 스타일에 대한 일관성 평가: 4단계로 구분
 

100%	80%	60%	50% 이하
20점	17점	13점	10점
- 각 아이콘에 적용된 주조색과 강조색 표현에 대한 적절성 평가: 4단계로 구분
 

100%	80%	60%	50% 이하
20점	17점	13점	10점
- 아이콘 컬러와 배경색 대비에 대한 주목성 평가: 5단계로 구분
 

매우 잘함	잘함	보통	노력필요	못함
30점	26점	22점	18점	14점
- 각 아이콘에 적용된 스타일에 대한 심미성 평가: 5단계로 구분
 

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

○ 학습일지

월(주차)		훈련기간	
기업현장교사			

<p><b>OJT 실행 내용</b></p>	<p><b>&lt;OJT 능력단위 요소&gt;</b></p> <p>2. 아트웍 응용화하기</p> <p>색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 응용하여 보정할 수 있는 능력 지도</p> <p>매체와 재료의 특성에 따른 응용된 색상을 구현할 수 있는 능력 지도</p> <p>입체를 제작 시 평면디자인 전개에서 응용된 결과물을 예상하여 제작할 수 있는 능력 지도</p> <p><b>&lt;OJT 실행 내용&gt;</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>컬러 아이덴티티 구축 계획           <ol style="list-style-type: none"> <li>컬러 감성의 위치를 파악하기 위한 도구               <ul style="list-style-type: none"> <li>컬러에 내재된 감성이나 컬러에서 연상되는 이미지의 위치를 측정하기 위한 스케일을 색채계획에 활용</li> <li>색채 감성 스케일은 'IRI 이미지 스케일(IRI Image Scale)'</li> </ul> </li> <li>컬러 감성 스케일의 활용 예               <ul style="list-style-type: none"> <li>자유로움, 창의적인, 동적 이미지를 반영한 증명도의 블루 그린계열 컬러 제시</li> <li>포지셔닝 차별화를 위한 컬러 차별화가 조화를 이룬 사례</li> </ul> </li> </ol> </li> <li>정보구조 컬러 계획           <ul style="list-style-type: none"> <li>색채의 색상, 명도, 채도의 고유 포지션과 변화 양상을 통해 정보 체계 구조화</li> </ul> </li> <li>색의 면적에 의한 컬러 계획           <p>색의 면적이나 위치, 속성에 따른 시각적 효과</p> </li> <li>톤과 분위기 연출을 위한 컬러 계획           <p>시각디자인 결과물에서 색채는 핵심 이미지와 정보구조 형성</p> <p>전체적인 톤 앤 매너(tone &amp; manner)를 형성하는 요소 역할</p> </li> <li>배색에 의한 콘셉트 연출           <p>시각디자인 매체에 색을 적용하기 위해서는 대비와 조화의 범위를 적절히 계획</p> </li> <li>배색의 권장 유형           <ul style="list-style-type: none"> <li>배색은 동일색, 유사색, 반대색을 적용하면서 색조의 세밀한 차이를 통해 디자인 개발자가 의도하는 콘셉트의 아트웍을 다채롭게 연출               <ol style="list-style-type: none"> <li>동일색 배색                   <ul style="list-style-type: none"> <li>자연스럽고 안정된 콘셉트 구현</li> </ul> </li> <li>유사색 배색                   <ul style="list-style-type: none"> <li>안정성 연출을 중심으로 하여 콘셉트를 명확하게 구현</li> </ul> </li> <li>반대색 배색                   <ul style="list-style-type: none"> <li>메시지의 명확성을 강조하고 다이내믹한 감성 연출</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul> </li> </ol>
-------------------------	--

<b>기업현장교사 및 훈련강사 의견(총평)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 학습자 팀별로 진행한 “컬러를 통한 정보 구성 계획과 이미지 연출” 에 대한 브레인스토밍식 아이디어 도출 방식이 콘셉트에 적합한 색의 응용과 보정을 할 수 있는 능력 향상에 매우 효과적인 훈련 방식으로 판단 됨 브레인스토밍 / 마인드 맵 작성 / 핵심 키워드 도출</li> <li>2. 매체와 재료의 특성에 따른 응용된 색상을 구현에 대해서 훈련 후 학습에 대한 성취도 평가 결과 학습자의 약 40%가 학습 부족으로 평가되어 반복 학습 실시함</li> <li>3. 디자인 소프트웨어 활용 능력이 부족한 학습자를 위하여 0JT 집중 훈련 실시하였으며 추후 지속적인 개인별 훈련이 필요 함</li> <li>4. 입체물 제작 시 평면디자인 전개에서 응용된 결과물을 예상하여 제작할 수 있는 능력에 대한 실습 수행 평가 결과를 토대로 학습자들의 부족한 부문에 대해 맞춤형 훈련을 실시 예정 임</li> </ol>
-----------------------------	--

<b>세부평가계획</b>	<p>능력단위(능력단위요소)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시안 디자인 개발 응용(아트웍 응용화하기)</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 능력단위 총 훈련시간 - 60시간</li> <li>3. 훈련유형 - 0JT 훈련</li> <li>4. 평가목적 학습근로자에 대하여 시안 디자인 개발 응용에 대한 교육훈련 성취여부를 평가함으로써 설정된 목표 기준에 도달할 수 있도록 하기 위한</li> <li>5. 평가 유형 - 포트폴리오 - 문제해결 시나리오</li> <li>6. 평가단위 - 능력단위별 평가 - 능력단위 요소별 평가</li> <li>7. 평가 시기 - 교과목(능력 단위) 훈련 완료 후 - 수시 평가</li> <li>8. 평가항목 : 아트웍 응용화하기 - 콘셉트에 적합한 색을 응용하여 보정할 수 있는 능력 - 응용된 색상을 구현할 수 있는 능력 - 응용된 결과물을 예상하여 입체물을 제작할 수 있는 능력</li> <li>9. 평가 결과 - 60점 이상 PASS / 60점 미만 FAIL</li> <li>10. 평가자 - 기업현장교사</li> <li>11. 평가결과 활용 - 평가 후 사후관리에 활용</li> </ol>
---------------	--

○ 학습활동서

<b>월(주차)</b>		<b>훈련기간</b>	
<b>기업현장교사</b>			

훈련시간	능력단위명	훈련내용	기타 의견 및 요청사항
60	시안 디자인 개발 응용	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 디자인 요소 응용하기 - 응용시안 개발을 위한 기초자료의 수집과 구분 방법 숙지 - 응용시안 개발을 위한 수집 자료별 시안 작업 방법 계획 숙지 - 수집한 자료를 디자인 요소로 적용한 응용시안 예상 실습</li> <li>2. 아트웍 응용화하기 - 준비된 자료를 바탕으로 디자인 콘셉트에 맞게 응용된 시안 전개 숙지 - 응용된 시안을 바탕으로 디자인 전개의 순서와 방법 숙지 - 디자인 소프트웨어를 활용하여 응용된 시안 이미지 구현 실습 - 응용 시안에 적합한 타이포그래피 선정 방법 실습 - 색이 전달하는 의미와 사례 - 콘셉트에 적합한 색을 응용하여 보정하는 방법 실습 - 매체와 재료의 특성에 따른 응용된 색상 구현 실습 - 입체물 제작에서 고려할 사항 학습</li> <li>3. 베리에이션 좁히기 - 매체의 종류와 특징 숙지 - 기본 시안과 변형 시안을 응용하여 디자인하는 방법 훈련 - 매체별 특징에 따라 다양한 레이아웃으로 응용 시안을 표현하는 방법 실습 - 다양한 베리에이션 구현 방법 실습</li> </ol>	<p>실습실에 컬러 차트와 다양한 디자인 폰트를 구비하여 활용할 수 있도록 준비 필요</p> <p>레이아웃의 그리드 구성 체계에 대한 이해가 어려우므로 보충 설명 필요</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 학습 근로자가 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 반복학습을 실시하였는가?	✓		
실시 후	마무리 평가를 실시하고 구체적인 피드백을 제공하였는가?	✓		
	학습 종료 후 기자재와 실습장을 정리하였는가?	✓		


[학습자료 사본 및 사진]

자료명 : 출처


1. Behance ([www.behance.net](http://www.behance.net))



2. Dribbble ([www.dribbble.com](http://www.dribbble.com))



3. 대한민국디자인전람회 (<http://kde.kidp.or.kr>)



■ 작품명: 평론      ■ 작품명: 리게더한글      ■ 작품명: 실에 위로가 될 수

