

연구자료 98 -2 - 4

# 웹 디자이너 직무분석

한국직업능력개발원

# 차 례

<b>I. 직무분석</b> .....	2
1. 직무의 정의 .....	2
2. 웹 디자이너 직무의 흐름도 .....	2
3. 직업 명세서 .....	3
4. 직무 명세서 .....	6
5. 작업 명세서 .....	9
<b>II. 교육훈련 프로그램</b> .....	27
1. 직무 작업/교육 내용 Matrix .....	28
2. 직무 작업/Course Matrix .....	30
3. 교육훈련 Course Profile .....	31
4. 교육훈련 Road Map .....	33

# I. 직무분석

## 1. 직무의 정의

개인 및 특정 기관의 홈페이지를 제작하는 일로써, 홈페이지의 기획, 설계, 제작을 하며, 이러한 제작에 필요한 시스템 자원 및 사용할 S/W를 평가와 설계하고, 기본적인 프로그래밍 작업을 수행하는 직무이다.

## 2. 웹 디자이너 직무의 흐름도

책무	작업				
<b>A</b> 프로젝트 기획	A-1 디자인 방향 설정하기	A-2 디자인 Concept 설정하기	A-3 기초자료 조사 및 분석	A-4 내용 구성하기	A-5 인원구성 및 역할분담하기
<b>B</b> 디자인 설계	B-1 디자인 Map 구성하기	B-2 디자인 Concept 구성하기	B-3 디자인 Conti 제작하기		
<b>C</b> 시스템 자원평가	C-1 사용될 소프트웨어 결정하기	C-2 하드웨어 용량 확인하기	C-3 필요한 작업 준비하기	C-4 장비별 작업 수준 및 질 결정하기	C-5 시간당 장비 이율률 결정하기
<b>D</b> 디자인 제작	D-1 아이디어 스케치하기	D-2 이미지 형상화하기	D-3 페이지 Lay-out하기		
<b>E</b> Test 및 작업 파일 관리	E-1 테스트, 에러체크 및 수정하기	E-2 데이터 정리하기	E-3 작업파일 백업 및 보관하기		

### 3. 직업 명세서

1. 직업분류					
직업명	웹 디자이너		K. S. C. O.(No)	없음	
현장 직업명	웹 디자이너		교육훈련수준	제 3, 4직능	
교육훈련직종명	웹 디자이너		자격 종목명	없음	
2. 직무수행에 필요한 조건					
성별	남·여	적정연령	18세 이상	최소교육정도	전문대학
적정교육훈련기관	전문대학 기능대학 대	교육훈련기간	2년	소요 자격증	없음
견습기간(OJT)	1년	신체제약조건	색맹, 색약, 팔 장애		
직업활동영역	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 웹 디자인 관련 회사</li> <li>· 홈페이지를 운영하는 기관</li> </ul>				
승진 및 전직	<p>승진의 연한은 개인의 능력에 따라 다르며, 분야별로 승진 체계도 차이를 보이거나 수습사원- Assistant 웹 디자이너를 거쳐 개인의 성향에 따라 웹 Art Director, 웹 PD, 웹 Master 등의 단계를 거친다.</p> <p>웹 디자인의 영역을 디자인의 종합적인 능력을 요구하고 있기 때문에 컴퓨터 그래픽 디자인, 애니메이션, 광고 등의 산업 전반에서 활동할 수 있다.</p>				
직업적성	<p>참신한 아이디어를 창출하거나 표현력이 뛰어나고, 작업에 대한 끈기나 인내가 요구되며, 주변의 다른 조직원들과 상호 협조가 중요하다. 또한, 항상 새롭게 변화하는 전문지식에 대한 지적 욕구도 높아야만 한다.</p>				
소요특질	정신적	<p>직무 수행에서 요구되는 정신적 특질은 이해력, 판단력, 기억력, 표현력, 심미성, 기획력 등의 개인적 특징과 조직에서 요구하고 있는 협조성, 인내성, 민첩성 등이 요구된다.</p>			
	신체적	<p>신체적인 소요 특질은 일반적으로 손과 시각의 협응력에 장애가 없다면 크게 제약되는 요소는 없으나 일반적으로 대상의 형태나 윤곽을 정확히 지각, 표현할 수 있는 시각의 예민성과 2차원과 3차원 공간의 표현 능력인 공간 지각력이 필수적으로 요구된다.</p>			

3. 인력 양성 실태 및 취업 경로											
양성기관	교육	전문대학, 대학									
	훈련	기능대학									
취업 경로		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전문대학-취업</li> <li>· 기능대학-취업</li> <li>· 대학-취업</li> </ul>									
4. 작업 환경 조건											
집무 자세		앉아서 100%									
작업 장소		실내	100%	실외	%	사외	%	지하	%	높은곳	%
작업 조건		<p>컴퓨터를 기반으로 대부분의 작업이 이루어짐으로 작업대를 사용자의 체형에 맞게 조정하고, 적절한 온도 유지 및 적정 조명을 유지해야 함. 특히 조용하고 쾌적한 실내 환경(방음, 방진, 방습)이 요구됨.</p>									
안전 및 위생		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 컴퓨터 관련 기기 및 기구는 정기적으로 안전 점검</li> <li>· 작동결함의 원인이 되는 먼지 발생 및 충격 방지</li> <li>· 정기적인 휴식으로 눈의 피로를 풀어 줄 필요가 있음.</li> </ul>									
5. 관련 직업의 관계											
직업 행렬											
설명		<p>웹 디자이너의 직업은 현재 '한국표준직업분류사전'에 등재되어 있지 않으며, 분류상으로도 어디에 속하는지도 불분명한 상태이다. 따라서 일단 [K.S.C.O.No.34711 상업 디자인]의 컴퓨터 그래픽 디자인, 상업 디자인 등과 같은 범주로 분류할 수 있을 것으로 보인다. 그러나 현재로서는 디자인 분류 체계가 불분명하여, 이에 대한 연구가 시급한 상황이다.</p>									

6. 직무 수행에 필요한 직업기초능력	
의사소통 능력	언어적인 능력에서는 읽기, 쓰기, 듣기, 말하기 등의 기본적인 능력을 요구하고 있으며, 특히 미적 감각과 추상적 표현에 따른 비언어적 표현 방식의 이해 및 반응 능력이 요구됨.
외국어 능력	외국어의 능력은 외국어 기본적으로 외국어 읽기 능력이 요구되는데, 외국의 새로운 기술 습득이나 외국에서 들여온 장비 및 새로운 S/W Utilities의 설명서를 읽고 장비의 조작 및 S/W의 사용법을 스스로 습득할 수 있는 능력이 요구됨.
수리적 능력	수리이해 영역은 수의 개념에 대한 이해 능력, 측정 체계에 대한 이해 능력, 도형에 대한 이해 능력, 확률과 통계에 대한 이해 능력이 요구되며, 기초 계산 영역에서는 사칙연산 능력, 측정 체계에 대한 계산 능력, 확률과 통계에 대한 계산 능력 등을 요구하고 있고, 수리해석 능력 및 수리 적용 능력, 도표 해석 능력 등이 요구됨.
문제해결 능력	창조적이고 논리적인 사고 능력이 요구되며, 문제인식, 문제 해결을 위한 대안 선택 능력, 선택된 대안의 적용 능력, 그리고 마지막으로 적용된 대안의 타당성을 평가할 수 있는 능력이 요구됨.
정보 능력	정보 능력은 직무 수행에 필요로 하는 정보를 수집, 분석, 조직, 관리하고 정보를 활용하며, 컴퓨터를 활용하는 능력을 필수적으로 요구함.
대인관계 능력	직무수행에 있어서 원만한 대인관계를 유지하는 것은 매우 필요하다. 직무 수행에서 필요로 하는 능력 중, 대인관계 능력은 집단 특성 확인, 자기 역할 확인, 타인 특성 확인, 협동 등의 능력이 요구되며, 자기 관리 능력이 요구됨.
기술 능력	기술 능력은 변화하는 산업사회 및 관련 직무에서 요구되는 새로운 기술·기능의 습득이 매우 필요로 하고 있기 때문에 과학기술의 이해 능력 및 선택 능력이 매우 필요하며, 숙련된 기능공일수록 과학기술의 적용 능력이 필수적으로 요구됨.

#### 4. 직무 명세서

1. 직무기술				
개인 및 특정 기관의 홈페이지를 제작하는 일로써, 홈페이지의 기획, 설계, 제작을 하며, 이러한 제작에 필요한 시스템 자원 및 사용할 S/W를 평가와 설계하고, 기본적인 프로그래밍 작업을 수행하는 자				
2. 작업일람표				
No	작업명	작업의 난이도	작업의 중요도	작업빈도
1)	디자인 방향 설정하기	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ④ ●	① ② ● ④ ⑤
2)	디자인 Concept 설정하기	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ④ ●	① ② ● ④ ⑤
3)	기초자료 조사 및 분석하기	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ● ⑤	① ● ③ ④ ⑤
4)	내용 구성하기	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ● ⑤	① ② ● ④ ⑤
5)	인원구성 및 역할 분담하기	① ② ③ ● ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤
6)	디자인 Map 구성하기	① ② ③ ④ ●	① ② ③ ● ⑤	① ② ● ④ ⑤
7)	디자인 Concept 구성하기	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ④ ●	① ② ● ④ ⑤
8)	디자인 Conti 제작하기	① ② ③ ④ ●	① ② ③ ④ ●	① ② ● ④ ⑤
9)	사용될 소프트웨어 결정하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ● ⑤
10)	하드웨어 용량 확인하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ● ⑤
11)	필요한 작업 준비하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ● ⑤
12)	장비별 작업 수준 및 질 결정하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ● ⑤	① ② ● ④ ⑤
13)	시간당 장비 이용률 결정하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ● ③ ④ ⑤
14)	아이디어 스케치하기	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ④ ●
15)	이미지 형상화하기	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ④ ●	① ② ③ ④ ●
16)	페이지 Lay-out하기	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ④ ●	① ② ③ ④ ●
17)	테스트, 에러 체크 및 수정하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ● ⑤
18)	데이터 정리하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤
19)	작업파일 백업 및 보관하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ● ③ ④ ⑤

3. 핵심 작업(KEY TASK)								
No	작업명	교육훈련 필요도			교육훈련 적용방법			
		1순위	2순위	3순위	CT	JA	OJT	RT
1)	디자인 방향 설정하기	●			●		●	
2)	디자인 Concept 설정하기	●			●		●	
3)	기초자료 조사 및 분석하기		●		●		●	
4)	내용 구성하기	●			●		●	
5)	인원구성 및 역할 분담하기		●		●		●	
6)	디자인 Map 구성하기	●			●		●	
7)	디자인 Concept 구성하기	●			●		●	
8)	디자인 Conti 제작하기	●			●		●	
9)	사용될 소프트웨어 결정하기		●		●		●	
10)	하드웨어 용량 확인하기		●		●	●	●	
11)	필요한 작업 준비하기		●		●		●	
12)	장비별 작업 수준 및 질 결정하기		●		●	●	●	
13)	시간당 장비 이용률 결정하기			●	●		●	
14)	아이디어 스케치하기	●			●		●	
15)	이미지 형상화하기	●			●	●	●	
16)	페이지 Lay-out하기	●			●	●	●	
17)	테스트 에러 체크 및 수정하기	●			●	●	●	
18)	데이터 정리하기		●		●	●		
19)	작업파일 백업 및 보관하기			●	●	●		



4. 장비 및 공구(사무용 기계)일람표				
품 명	소 요 장 비		소 요 공 구	
	주장비	보조장비	비소모성	소 모 성
C. G. O/S	●			
CD-R 레코더		●		
CD-Rom		●		
LCD 프로젝터		●		
Network Connector	●			
OHP		●		
S/W Utilities	●			
Zazz 드라이브		●		
Zip 드라이브		●		
동영상 캡처 보드	●			
디지털 편집 시스템	●			
디지털 비디오 카메라	●			
디지털 카메라	●			
백업 장치		●		
백업 테이프		●		
비디오 카메라	●			
빔 프로젝터		●		
스캐너	●			
스케치 및 드로잉 도구	●			
웍-스테이션	●			
카메라	●			
칼라 프린터	●			
컴퓨터	●			
프린터	●			
프린터 용지				●
패그			●	
작화지			●	
칼라 펜			●	
연필			●	
지우개			●	
디스켓				●
CD				●

## 5. 작업 명세서

1. 작업명	A-1 디자인 방향 설정하기	
2. 성취수준	프로젝트의 방향, 개념 및 사용자에게 대한 요구를 분석하여 웹 디자인의 방향을 설정할 수 있다.	
3. 작업요소	난이도	
(1) 프로젝트의 방향을 명백히 한다.	① ② ③ ④ ●	
(2) 프로젝트의 내용을 결정한다.	① ② ③ ● ⑤	
(3) 고객과 사용자에게 대한 프로젝트의 적합성을 확인한다.	① ② ③ ④ ●	
(4) 최종결과에 대한 가상의 결과물을 제시한다.	① ② ● ④ ⑤	
난이도 평균		① ② ③ ● ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)		기능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 고객 심리 분석</li> <li>· 소비자 행동 분석</li> <li>· 웹의 이해</li> <li>· 디자인 전략</li> <li>· 인터넷과 통신</li> <li>· 디자인 마케팅</li> <li>· 인터넷과 비즈니스</li> <li>· 정보와 이미지</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 정보의 이해</li> <li>· 정보의 분류</li> <li>· 커뮤니케이션</li> <li>· 지각 심리</li> <li>· 고객심리 분석</li> <li>· 소비자 행동 분석</li> <li>· 디자인 전략 수립</li> </ul>
5. 소요재료	프린터 용지	
6. 소요장비 및 공구 (사무용 기계)	컴퓨터(문서 작성기), 프린터	

1. 작업명	A-2 디자인 Concept 설정하기	
2. 성취수준	설정된 프로젝트의 방향에 적합한 디자인 Concept을 설정할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1) 프로젝트의 방향을 검토한다.		① ② ● ④ ⑤
(2) 디자인할 내용을 확인한다.		① ② ● ④ ⑤
(3) 디자인 Concept을 유형별로 분류한다.		① ② ③ ● ⑤
(4) 디자인 Concept을 구체화한다.		① ② ③ ④ ●
난이도 평균		① ② ③ ● ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)		기능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 고객 심리 분석</li> <li>· 소비자 행동 분석</li> <li>· 커뮤니케이션 디자인</li> <li>· 디자인 전략</li> <li>· 인터넷과 통신</li> <li>· 디자인 마케팅</li> <li>· 인터넷과 비즈니스</li> <li>· 아이디어 발상과 전개</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 정보와 이미지</li> <li>· 정보의 분류</li> <li>· 고객심리 분석</li> <li>· 소비자 행동 분석</li> <li>· 디자인 전략 수립</li> <li>· 아이디어 발상과 전개</li> </ul>
5. 소요재료	프린터 용지	
6. 소요장비 및 공구 (사무용 기계)	컴퓨터(문서 작성기), 프린터	

1. 작업명	A-3 기초자료 조사 및 분석하기				
2. 성취수준	설정된 개념을 구체화할 수 있는 기초 자료를 조사하고 수집된 자료를 분석할 수 있다.				
3. 작업요소	난이도				
(1) 시장의 요구를 조사한다.	①	②	③	●	⑤
(2) 필요한 자료를 수집한다.	①	②	●	④	⑤
(3) 수집된 자료를 분석한다.	①	②	③	●	⑤
난이도 평균					① ② ③ ● ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)					
지식(Knowledge)			기능(Skill)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 소비자 행동 분석</li> <li>· 고객 심리 분석</li> <li>· 자료의 수집 및 분석</li> <li>· 웹의 이해</li> <li>· 정보의 분류</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>· 자료의 수집</li> <li>· 자료의 분석</li> </ul>		
5. 소요재료					
6. 소요장비 및 공구 (사무용 기계)					

1. 작업명	A-4 내용 구성하기	
2. 성취수준	기초자료 조사 및 분석을 통해서 디자인 Concept에 따른 내용을 구체화할 수 있다.	
3. 작업요소	난 이 도	
(1) 분석한 결과를 유형별로 분류한다.	① ② ● ④ ⑤	
(2) 각 유형별로 구체적인 내용을 설정한다.	① ② ③ ● ⑤	
난이도 평균		① ② ③ ● ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지 식(Knowledge)		기 능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 스토리 보드</li> <li>· 영상 디자인</li> <li>· 인터넷과 통신</li> <li>· 웹의 이해</li> <li>· 커뮤니케이션 디자인</li> <li>· 디자인 전략</li> <li>· 인터페이스 디자인</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 영상 매체</li> <li>· 지각 심리</li> <li>· 영상 디자인</li> <li>· 디자인 마케팅</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시나리오 구성</li> <li>· 디자인 전략 수립</li> <li>· 디자인 마케팅</li> </ul>		
5. 소요재료	프린터 용지	
6. 소요장비 및 공구 (사무용 기계)	컴퓨터(문서 작성기), 프린터	

1. 작업명	A-5 인원구성 및 역할 분담하기	
2. 성취수준	분류된 유형별로 작업 계획을 수립하고 작업에 인원 구성과 역할을 제시할 수 있다.	
3. 작업요소	난이도	
(1) 각 작업 유형에 따라 참여할 인원과 인원수를 배정한다.	①	② ③ ● ⑤
(2) 배정한 인원내 따라 각자의 역할을 분담한다.	①	② ③ ● ⑤
(3) 각자의 시간 계획을 설정한다.	①	② ● ④ ⑤
난이도 평균		① ② ③ ● ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)		기능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 스토리 보드</li> <li>· 디자인 전략</li> <li>· 디자인 마케팅</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시간 계획</li> </ul>
5. 소요재료	프린터 용지	
6. 소요장비 및 공구 (사무용 기계)	컴퓨터(문서 작성기), 프린터	

1. 작업명	B-1 디자인 Map 구성하기	
2. 성취수준	정보를 기획의 방향에 부합하도록 내용에 따라 체계적으로 분류하고 플로어-챗트를 제작할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1) 전체적인 내용을 분석한다.		① ② ③ ④ ●
(2) 정보를 분류한다.		① ② ③ ④ ●
(3) 정보 카테고리의 규모를 설정한다.		① ② ③ ④ ●
(4) 플로어-챗트를 제작한다.		① ② ● ④ ⑤
난이도 평균		① ② ③ ④ ●
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)		기능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 스토리 보드</li> <li>· 영상 디자인</li> <li>· 인터넷과 통신</li> <li>· 웹의 이해</li> <li>· 커뮤니케이션 디자인</li> <li>· 디자인 전략</li> <li>· 인터페이스 디자인</li> <li>· 정보의 분류</li> <li>· 이미지와 텍스트</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 영상 매체</li> <li>· 지각 심리</li> <li>· 영상 디자인</li> <li>· 디자인 마케팅</li> <li>· 정보와 이미지</li> <li>· 인터페이스</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 디자인 Map 구성하기</li> <li>· 정보의 분류</li> <li>· 플로어-챗트 작성</li> <li>· 디자인 전략 수립</li> <li>· 디자인 마케팅</li> </ul>		
5. 소요재료	프린터 용지	
6. 소요장비 및 공구 (사무용 기계)	컴퓨터(문서 작성기), 프린터	

1. 작업명	B-2 디자인 Concept 구성하기	
2. 성취수준	프로젝트의 기획에 따른 디자인의 Concept이 설정된 상태에서 Concept을 적합하게 표현할 수 있도록 구체적이고 전체적인 디자인의 방향을 제시할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1) 기획에 따른 내용을 파악한다.		① ② ● ④ ⑤
(2) 정보의 성격 규정을 하고 디자인 방향을 결정한다.		① ② ● ④ ⑤
(3) Concept과 Contents의 내용에 따른 전체적인 아이디어를 발상한다.		① ② ③ ④ ●
(4) 아이디어에 따라 Intro, Main, Sub, Textpage의 디자인 방향을 설정한다.		① ② ③ ● ⑤
난이도 평균		① ② ③ ● ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)		기능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 디자인 마케팅</li> <li>· 디자인 전략</li> <li>· 정보의 분류</li> <li>· 영상 디자인</li> <li>· 커뮤니케이션 디자인</li> <li>· 형태와 색채</li> <li>· 데이터 베이스</li> <li>· 인터넷과 비즈니스</li> <li>· 웹의 이해</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 디자인 마케팅</li> <li>· 디자인 전략</li> <li>· 정보의 유형화</li> </ul>
5. 소요재료	프린터 용지	
6. 소요장비 및 공구 (사무용 기계)	컴퓨터(문서 작성기), 프린터	



1. 작업명	B-3 디자인 Conti 제작하기	
2. 성취수준	프로젝트에 대한 전반적인 윤곽을 설정할 수 있다.	
3. 작업요소	난이도	
(1) Concept에 부합하도록 Conti를 설정한다.	① ② ③ ● ⑤	
(2) Conti에 이미지, 텍스트, 동영상, 사운드, 프로그램 등의 요소를 제작진이 쉽게 이해하고 작업할 수 있도록 보조한다.	① ② ③ ④ ●	
(3) 각 미디어에 대한 Navigation 구조(Interface)에 대한 내용 및 기능에 대해서 구체화한다.	① ② ③ ④ ●	
난이도 평균		① ② ③ ④ ●
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)	기능(Skill)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 스토리 보드</li> <li>· 영상 매체</li> <li>· 영상 디자인</li> <li>· 이미지와 텍스트</li> <li>· 동작 표현</li> <li>· 음향/사운드</li> <li>· 인터페이스</li> <li>· 웹의 이해</li> <li>· 정보와 이미지</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 커뮤니케이션 디자인</li> <li>· S/W Utilities</li> <li>· 형태 및 색채</li> <li>· 웹 브라우저의 환경</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 콘티 제작</li> </ul>
5. 소요재료	프린터 용지	
6. 소요장비 및 공구 (사무용 기계)	컴퓨터(문서 작성기), 프린터	

1. 작업명	C-1 사용될 소프트웨어 결정하기	
2. 성취수준	작업 목적과 부합되는 최적의 소프트웨어를 선택, 시험, 결정할 수 있다.	
3. 작업요소	난이도	
(1) 업무수행에 필요한 소프트웨어 제품군을 조사한다.	① ● ③ ④ ⑤	
(2) 소프트웨어 시험사용을 한다.	① ② ③ ● ⑤	
(3) 소프트웨어 성능을 평가한다.	① ② ③ ● ⑤	
(4) 사용될 소프트웨어를 결정한다.	① ② ● ④ ⑤	
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)	기능(Skill)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· H/W 환경 및 O/S</li> <li>· C. G. O/S · HTML 저작 도구</li> <li>· Page Lay-out 저작 도구</li> <li>· 애니메이션 저작 도구</li> <li>· 컴퓨터 그래픽 디자인 저작 도구</li> <li>· 웹 저작 도구</li> <li>· 입력, 편집, 출력 장비의 종류 및 특성</li> <li>· 멀티미디어 시스템 환경</li> <li>· 웹 브라우저 환경</li> <li>· 네트워크 장비의 종류 및 특징</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· S/W 운용</li> <li>· S/W 성능 평가</li> </ul>	
5. 소요재료		
6. 소요장비 및 공구 (사무용 기계)	컴퓨터, 워크-스테이션, Network Connector, C. G. O/S, 스캐너, LCD 프로젝터, 빔 프로젝터, 칼라 프린터, S/W Utilities, OHP, 동영상 캡처 보드	

1. 작업명	C-2 하드웨어 용량 확인하기	
2. 성취수준	작업 목적과 부합되는 업무 수행을 위한 하드웨어 용량을 확인한다.	
3. 작업요소	난이도	
(1) 작업 수행에 필요한 하드웨어 용량을 파악한다.	①	② ● ④ ⑤
(2) 작업 대상 하드웨어의 용량을 점검한다.	①	② ● ④ ⑤
(3) 하드웨어 용량 부족시 해결 방안을 강구한다.	①	② ● ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)		기능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· H/W 환경 및 O/S</li> <li>· C. G. O/S</li> <li>· S/W Utilities의 종류 및 특성</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· H/W 환경 설정 및 O/S 운용</li> <li>· C. G. O/S 평가</li> </ul>
5. 소요재료		
6. 소요장비 및 공구 (사무용 기계)	컴퓨터, 워크스테이션, S/W Utilities	

1. 작업명	C-3 필요한 작업준비 하기	
2. 성취수준	작업수행을 원활히 하기 위해 작업에 필요한 여러 가지 요소를 확인하고, 요소의 특성에 맞게 배열할 수 있다.	
3. 작업요소	난이도	
(1) 업무수행을 위한 장비를 점검한다.	① ● ③ ④ ⑤	
(2) 작업에 필요한 자료를 점검한다.	① ② ● ④ ⑤	
(3) 작업일정 및 작업시간을 점검한다.	① ② ● ④ ⑤	
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)	기능(Skill)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· H/W 환경 및 O/S</li> <li>· C. G. O/S</li> <li>· 입력, 편집, 출력 장치의 종류 및 특성</li> <li>· Network Connector의 종류 및 특성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Check List 작성</li> </ul>	
5. 소요재료	프린터 용지	
6. 소요장비 및 공구 (사무용 기계)	컴퓨터(문서 작성기), 프린터	

1. 작업명	C-4 장비별 작업 수준 및 질 결정하기	
2. 성취수준	가용한 장비에 적당한 작업수준을 결정하고, 그에 따른 작업의 질 수준을 결정한다.	
3. 작업요소	난 이 도	
(1) 가용한 장비에 적당한 작업수준을 결정한다.	① ② ● ④ ⑤	
(2) 가용한 장비에 적당한 작업의 질을 결정한다.	① ② ● ④ ⑤	
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지 식(Knowledge)		기 능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· S/W Utilities의 종류 및 특성</li> <li>· H/W 환경 및 O/S</li> <li>· C. G. O/S</li> <li>· 입력, 편집, 출력 장치의 종류 및 특성</li> <li>· Network Connector의 종류 및 특성</li> </ul>		· 장비의 진단 및 평가
5. 소요재료	프린터 용지	
6. 소요장비 및 공구 (사무용 기계)	컴퓨터(문서 작성기), 프린터	

1. 작업명	C-5 시간당 장비 이용률 결정하기	
2. 성취수준	전체 일정에 맞추어 시간당 장비 이용률을 결정하여, 작업 일정, 비용 등을 산출할 수 있다.	
3. 작업요소	난 이 도	
(1) 장비 사용 계획을 수립한다.	①	② ● ④ ⑤
(2) 사용계획에 따라 시간당 장비 이용율을 결정한다.	①	② ● ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지 식(Knowledge)		기 능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· S/W Utilities의 종류 및 특성</li> <li>· H/W 환경 및 O/S</li> <li>· C. G. O/S</li> <li>· 입력, 편집, 출력 장치의 종류 및 특성</li> <li>· Network Connector의 종류 및 특성</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 장비 이용률 계산</li> <li>· 작업 시간 산출</li> <li>· 작업 비용 산출</li> </ul>
5. 소요재료	프린터 용지	
6. 소요장비 및 공구 (사무용 기계)	컴퓨터(문서 작성기), 프린터	

1. 작업명	D-1 아이디어 스케치하기	
2. 성취수준	디자인 제작의 전과정을 고려하여 아이디어 스케치를 할 수 있다.	
3. 작업요소	난이도	
(1) 표현할 대상에 적합한 표현 방법을 결정한다.	①	② ③ ● ⑤
(2) 수집된 자료를 분석하고 이미지를 구체화시킨다.	①	② ③ ● ⑤
(3) 구체화된 이미지를 이용하여 소형 스케치한다.	①	② ● ④ ⑤
(4) 목적에 부합된 스케치를 고른다.	①	② ③ ④ ●
난이도 평균		① ② ③ ● ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)		기능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 디자인 원리, 해석, 전략</li> <li>· 스토리 보드 해석</li> <li>· 스케치                   · 영상 매체</li> <li>· 드로잉                   · 인터페이스 디자인</li> <li>· 동작 표현               · 특수 효과</li> <li>· 이미지와 텍스트</li> <li>· 정보와 이미지   · 자료의 분석</li> <li>· 형태 및 색채   · Lay-out 기법</li> <li>· 애니메이션 기법</li> <li>· 아이디어 발상과 전개</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 스케치</li> <li>· 드로잉</li> <li>· 자료의 분석</li> <li>· 아이디어 발상</li> <li>· 아이디어 전개</li> <li>· Page Lay-out</li> </ul>
5. 소요재료	패그, 작화지, 칼라 펜, 연필, 지우개	
6. 소요장비 및 공구6 (사무용 기계)	스케치 및 드로잉 도구	

1. 작업명	D-2 이미지 형상화하기	
2. 성취수준	아이디어 스케치를 바탕으로 여러 가지 도구를 사용하여 이미지를 형상화할 수 있다.	
3. 작업요소	난 이 도	
(1) 필요한 도구를 준비한다.	① ● ③ ④ ⑤	
(2) 아이디어 스케치 시안을 검토한다.	① ② ● ④ ⑤	
(3) 검토한 시안 중에서 목적에 맞는 시안을 선택한다.	① ② ③ ● ⑤	
(4) 선택된 아이디어 스케치를 바탕으로 작업을 완료한다.	① ② ③ ④ ●	
난이도 평균		① ② ③ ● ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지 식(Knowledge)		기 능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 디자인 제도 · 디자인 매체</li> <li>· 디자인 재료 · 이미지와 텍스트</li> <li>· 색채 및 형태 · S/W Utilities</li> <li>· 디자인 원리, 이해, 전략 · 촬영/조명</li> <li>· 아이디어 발상 및 전개 · 입체 조형</li> <li>· H/W 환경 및 O/S · 색채 및 형태</li> <li>· 2D/3D 애니메이션 기법</li> <li>· 컴퓨터 그래픽 기법 · 인터넷과 통신</li> <li>· 입력 및 편집 장치의 종류 및 특성</li> <li>· C. G. O/S · 영상 편집 기법</li> <li>· 웹 브라우저의 환경 · 정보와 이미지</li> <li>· 스토리 보드 해석 · Lay-out 기법</li> <li>· 동작표현 기법 · 영상 매체</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 디자인 제도</li> <li>· 아이디어 발상과 전개</li> <li>· S/W Utilities 운용</li> <li>· 영상 편집</li> <li>· H/W 환경 설정 및 운용</li> <li>· 입력 및 편집 장치의 운용</li> <li>· 컴퓨터 그래픽 제작</li> </ul>
5. 소요재료	영상 자료, 디스켓, CD, 작화지, 색지	
6. 소요장비 및 공구 (사무용 기계)	컴퓨터, 워-스테이션, C. G. O/S, 칼라 프린터, 스캐너, 디지털 편집 시스템, 카메라, 디지털 카메라, 동영상 캡처 보드, 비디오 카메라, 디지털 비디오 카메라, S/W Utilities, CD-R 레코더	



1. 작업명	D-3 페이지 Lay-out하기				
2. 성취수준	구성 요소를 이용하여 작업의 목적에 맞는 Lay-out을 할 수 있다.				
3. 작업요소					난 이 도
(1)	목적에 맞는 구성 요소를 선택한다.	①	②	●	④ ⑤
(2)	Text의 양과 내용을 고려하여 Font를 결정한다.	①	②	●	④ ⑤
(3)	HTML Editor나 Page Lay-out 저작 도구를 준비한다.	①	②	●	④ ⑤
(4)	구성요소들을 저작도구를 이용하여 배치한다.	①	②	③	● ⑤
(5)	화면으로 Lay-out된 Page를 HTML을 사용하여 저장한다.	①	②	③	④ ●
난이도 평균					① ② ③ ● ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)					
지 식(Knowledge)			기 능(Skill)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 웹 브라우저 환경</li> <li>· H/W 환경 및 O/S</li> <li>· Page Lay-out 기법</li> <li>· 인터페이스 디자인</li> <li>· HTML 저작 및 편집</li> <li>· 정보와 이미지</li> <li>· 멀티미디어 시스템 환경</li> <li>· 커뮤니케이션 디자인</li> <li>· 프로그래밍</li> <li>· 이미지와 텍스트</li> <li>· 영상 디자인</li> <li>· 멀티미디어 제작과 활용</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>· S/W Utilities</li> <li>· C. G. O/S</li> <li>· H/W 환경 설정 및 O/S</li> <li>· C. G. O/S</li> <li>· 저작 S/W Utilities 운용</li> <li>· HTML 디자인 및 편집</li> <li>· 멀티미디어의 제작</li> <li>· Page Lay-out</li> <li>· 영상 편집</li> </ul>		
5. 소요재료	디스켓, CD				
6. 소요장비 및 공구 (사무용 기계)	컴퓨터, 워-스테이션, C. G. O/S, 칼라 프린터, 스캐너, 디지털 편집 시스템, 카메라, 디지털 카메라, 동영상 캡처 보드, 비디오 카메라, 디지털 비디오 카메라, S/W Utilities				

1. 작업명	E-1 테스트, 에러체크 및 수정하기				
2. 성취수준	최종 완성된 산출물을 임시로 게시한 후 정상 작동 여부, 이탈자 및 미비사항을 체크하여 수정할 수 있다.				
3. 작업요소	난 이 도				
(1) 최종 완성된 산출물을 정리한다.	①	●	③	④	⑤
(2) 산출물을 웹 서버에 게시한다.	①	●	③	④	⑤
(3) 하이퍼링크 작동 여부를 체크한다.	①	②	●	④	⑤
(4) 이탈자를 점검한다.	①	●	③	④	⑤
(5) 페이지 로딩 속도를 체크한다.	①	②	●	④	⑤
(6) 여러 웹 브라우저에서의 상태를 확인한다.	①	②	③	●	⑤
(7) CGI 프로그램의 정상 작동 여부를 체크한다.	①	②	③	●	⑤
(8) 기타 구성요소의 정상 작동여부를 체크한다.	①	②	③	●	⑤
(9) 테스트 보고서를 작성한다.	①	②	●	④	⑤
(10) 발견된 문제점을 최종 수정한다.	①	②	③	●	⑤
난이도 평균					① ② ● ④ ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)					
지 식(Knowledge)			기 능(Skill)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>· H/W 환경 및 O/S</li> <li>· C. G. O/S</li> <li>· 웹 서버의 종류 및 특성</li> <li>· 웹 브라우저 환경</li> <li>· 프로그래밍</li> <li>· 인터페이스의 이해</li> <li>· 멀티미디어 시스템 환경</li> <li>· 저작 S/W Utilities</li> <li>· HTML</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>· H/W 환경 설정 및 O/S 운용</li> <li>· C. G. O/S 운용</li> <li>· 저작 S/W Utilities 운용</li> <li>· 웹 브라우저 환경 설정</li> <li>· 멀티미디어 시스템 운용</li> <li>· 프로그래밍</li> </ul>		
5. 소요재료	디스켓, CD				
6. 소요장비 및 공구 (사무용 기계)	컴퓨터, 워크스테이션, C. G. O/S, 칼라 프린터, 스캐너, 디지털 편집 시스템, 카메라, 디지털 카메라, 동영상 캡처 보드, 비디오 카메라, 디지털 비디오 카메라, S/W Utilities				

1. 작업명	E-2 데이터 정리하기	
2. 성취수준	작업 결과물인 데이터를 목적 및 특성에 맞게 정리할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1) 데이터를 특성에 따라 분류한다.		① ② ● ④ ⑤
(2) 분류한 데이터들에 구별하기 쉽게 목록을 작성한다.		① ② ● ④ ⑤
(3) 목록에 따라 데이터를 정리한다.		① ② ● ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)		기능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· H/W 환경 및 O/S</li> <li>· C. G. O/S</li> <li>· S/W Utilities</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 자료의 분류 및 정리</li> </ul>
5. 소요재료		
6. 소요장비 및 공구 (사무용 기계)	컴퓨터, 워크스테이션, C. G. O/S, 디지털 편집 시스템, S/W Utilities	

1. 작업명	E-3 작업 파일 백업 및 보관하기	
2. 성취수준	자료의 손실에 대비하여 백업 파일을 작성하여 저장 매체에 기록할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1) 작업 파일의 특성을 파악한다.		① ② ● ④ ⑤
(2) 작업 파일에 따른 백업 방법을 결정한다.		① ② ③ ● ⑤
(3) 백업을 실시한다.		① ● ③ ④ ⑤
(4) 작업 파일 특성에 따른 안전한 저장 매체를 선정한다.		① ● ③ ④ ⑤
(5) 작업 파일을 저장한다.		① ② ● ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)		기능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> <li>백업 장치의 종류 및 특성</li> <li>H/W 환경 및 O/S</li> <li>S/W Utilities(2D, 3D)</li> <li>저작도구의 종류 및 특성</li> <li>디자인 매체</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>백업 장치의 운용</li> <li>H/W 환경 설정 및 O/S 운용</li> </ul>
5. 소요재료	디스켓, CD	
6. 소요장비 및 공구 (사무용 기계)	컴퓨터, 워크-스테이션, 백업 장치, 백업 테이프, CD-Rom, Zazz 드라이브, Zip 드라이브	

## II. 교육훈련 프로그램

### 1. 직무 작업/교육 내용 Matrix

교육 내용          핵심 작업	교육 내용									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	시각 디자인	편집 디자인	드로잉	타이포 그래픽	일러스트 레이션	컴퓨터 그래픽	인터넷 통신	커뮤니케이션 디자인	인터넷 디자인	데이터 베이스
A-1 디자인 방향 설정하기								●		
A-2 디자인 Concept 설정하기	●							●		
A-3 기초 자료 조사 및 분석하기										●
A-4 내용 구성하기									●	
A-5 인원 구성 및 역할 분담하기								●		
B-1 디자인 Map 구성하기		●						●	●	
B-2 디자인 Concept 구성하기	●		●		●			●	●	
B-3 디자인 Conti 제작하기	●					●		●	●	
C-1 사용될 소프트웨어 결정하기						●		●	●	
C-2 하드웨어 용량 확인하기								●		
C-3 필요한 작업 준비하기						●		●		
C-4 장비별 작업수준 및 질 결정하기						●			●	
C-5 시간당 장비 이용률 결정하기										
D-1 아이디어 스케치하기			●		●					
D-2 이미지 형상화하기			●		●				●	
D-3 페이지 Lay-out하기	●	●		●				●	●	●
E-1 테스트, 에러체크 및 수정하기							●		●	●
E-2 데이터 정리하기										●
E-3 작업 파일 백업 및 보관하기										●

교육 내용  핵심 작업	교육 내용									
	11	12	13	14	15	16				
	디자인 마케팅	컬러 워크샷	프로 그래밍	영상 디자인	디자인의 이해	디자인사				
A-1 디자인 방향 설정하기	●					●				
A-2 디자인 Concept 설정하기	●									
A-3 기초 자료 조사 및 분석하기	●	●								
A-4 내용 구성하기	●									
A-5 인원 구성 및 역할 분담하기	●		●	●						
B-1 디자인 Map 구성하기		●								
B-2 디자인 Concept 구성하기					●					
B-3 디자인 Conti 제작하기										
C-1 사용될 소프트웨어 결정하기			●	●						
C-2 하드웨어 용량 확인하기										
C-3 필요한 작업 준비하기										
C-4 장비별 작업수준 및 질 결정하기										
C-5 시간당 장비 이용률 결정하기										
D-1 아이디어 스케치하기					●					
D-2 이미지 형상화하기					●					
D-3 페이지 Lay-out하기										
E-1 테스트, 에러체크 및 수정하기			●							
E-2 데이터 정리하기				●						
E-3 작업 파일 백업 및 보관하기			●	●						

## 2. 직무 작업/Course Matrix

Course  핵심 작업	Course							
	1	2	3					
	웹 디 자 이 너	아 트 디 렉 터	프 로 그 래 머					
A-1 디자인 방향 설정하기		●						
A-2 디자인 Concept 설정하기		●						
A-3 기초 자료 조사 및 분석하기	●	●						
A-4 내용 구성하기		●						
A-5 인원 구성 및 역할 분담하기	●		●					
B-1 디자인 Map 구성하기	●		●					
B-2 디자인 Concept 구성하기		●						
B-3 디자인 Conti 제작하기		●						
C-1 사용될 소프트웨어 결정하기	●							
C-2 하드웨어 용량 확인하기			●					
C-3 필요한 작업 준비하기	●		●					
C-4 장비별 작업수준 및 질 결정하기	●	●	●					
C-5 시간당 장비 이용률 결정하기			●					
D-1 아이디어 스케치하기	●							
D-2 이미지 형상화하기	●							
D-3 페이지 Lay-out하기	●	●						
E-1 테스트, 에러체크 및 수정하기			●					
E-2 데이터 정리하기			●					
E-3 작업 파일 백업 및 보관하기			●					

### 3. 교육훈련 Course Profile

웹 디자이너	
과정명 : 웹 디자이너	
교육 목표	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 웹의 역할과 기능을 이해할 수 있다.</li> <li>2. 다양한 디자인 표현 기법을 익힐 수 있다.</li> <li>3. 디자인 제작에 필요한 H/W 및 S/W의 사용법을 익힐 수 있다.</li> <li>4. 목적한 웹의 역할과 기능에 맞는 디자인을 할 수 있다.</li> </ol>
교육 내용	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인터넷과 통신</li> <li>2. 데이터 베이스</li> <li>3. 컬러 워크샵</li> <li>4. 커뮤니케이션 디자인</li> <li>5. 영상 디자인</li> <li>6. 편집 디자인</li> <li>7. 인터페이스 디자인</li> <li>8. 컴퓨터 그래픽</li> <li>9. 드로잉</li> <li>10. 일러스트레이션</li> <li>11. 디자인의 이해</li> </ol>
교육 대상	전문대학, 기능대학
교육 시간	680시간
교육 방법	이론과 실습
선수 과 목	디자인 제도, 컴퓨터 입문






웹 디자이너	
과정명 : 아트 디렉터	
교육 목표	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 웹의 역할과 기능을 이해할 수 있다.</li> <li>2. 다양한 디자인 표현 기법을 익힐 수 있다.</li> <li>3. 디자인 제작에 필요한 H/W 및 S/W의 사용법을 익힐 수 있다.</li> <li>4. 목적인 웹의 역할과 기능에 맞는 디자인 방향을 설정하고, 디자인 제작 과정을 관리하고 지도할 수 있다.</li> </ol>
교육 내용	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인터넷과 통신</li> <li>2. 인터페이스 디자인</li> <li>3. 디자인 마케팅</li> <li>4. 시각 디자인</li> <li>5. 데이터 베이스</li> <li>6. 컬러 워크샵</li> <li>7. 디자인의 이해</li> <li>8. 일러스트레이션</li> <li>9. 컴퓨터 그래픽</li> <li>10. 타이포 그래픽</li> <li>11. 커뮤니케이션 디자인</li> </ol>
교육 대상	대학
교육 시간	1,360시간
교육 방법	이론과 실습
선수 과 목	디자인 제도, 컴퓨터 입문

웹 디자이너

과정명 : 프로그래머

교육 목표	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 웹의 역할과 기능을 이해할 수 있다.</li> <li>2. 웹 제작 과정의 전반을 이해할 수 있다.</li> <li>3. 웹 제작에 필요한 H/W 및 S/W 사용법을 익힐 수 있다.</li> <li>4. 웹 제작 과정에서 필요로 하는 프로그램을 설계하고 프로그램 상의 문제점을 해결할 수 있다.</li> </ol>
교육 내용	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 커뮤니케이션 디자인</li> <li>2. 디자인 마케팅</li> <li>3. 프로그래밍</li> <li>4. 컴퓨터 그래픽</li> <li>5. 인터넷과 통신</li> <li>6. 인터페이스 디자인</li> <li>7. 데이터 베이스</li> </ol>
교육 대상	전문대학, 기능대학
교육 시간	680시간
교육 방법	이론과 실습
선수 과 목	디자인 제도

#### 4. 교육훈련 Road Map

단계 구분	제 3직능		제 4직능			
	1	2	1	2	3	4
웹 디자인			→			
프로그래밍						

분석책임자 김 종 우 (한국직업능력개발원)

분 석 자 이 승 민 (디지털웨이브)

신 용 준 (마이더스 동아일보)

김 명 진 (프리랜서)

정 태 봉 (토마토 미디어)

임 현 민 (토미스)

최 병 원 (계원예술조형대학)

전 양 덕 (서울산업대학교)

안 호 은 (안양과학대학)

홍 석 일 (한양대학교)

최 성 원 (경인여자대학교)

안 현 희 (한국직업능력개발원)

---

---

## 웹 디자인 직무분석

---

발 행 1998년 12월 일 발행

발행인 이 무 근

발행처 **한국직업능력개발원**

주 소 서울시 강남구 개포동 155, 135-240

전화 : (02) 3498-5678, 5683, 5693

팩스 : (02) 578-9674

등 록 1998년 12월 일 제 00 - 0000호

인쇄처 0 0 0 0

전화 : (02) 0000-0000

ISBN 00-0000-00-0(00000)

---

---