

연구자료 99 - 9 - 6

# 웹 마스터 직무분석

한국지능개발원  
한국지능개발원

# 차 례

<b>I. 직무분석</b> .....	1
1. 직무의 정의 .....	1
2. 웹 마스터 직무의 흐름도 .....	1
3. 직업 명세서 .....	2
4. 직무 명세서 .....	4
5. 작업 명세서 .....	8
<b>II. 교육훈련 프로그램</b> .....	25
1. 직무 작업/교육 내용 Matrix .....	25
2. 직무 작업/Course Matrix .....	27
3. 교육훈련 Course Profile .....	28
4. 교육훈련 Road Map .....	31
<b>부록</b> .....	32

# I. 직무분석

## 1. 직무의 정의

인터넷 사이트 상에서 이용자에게 제공할 서비스의 내용을 기획, 구축하고 홈페이지 운영 전반에 걸쳐 실무를 책임지는 직무이다.

## 2. 웹 마스터 직무의 흐름도

책무	작업				
A. 시스템 요구 사항 분석	A-1 시스템 내용 파악하 기	A-2 자료 조사 및 분 석하기	A-3 분석 결과 정리 하기	A-4 전체 적인 아이 디어 구상 하기	
B. 시스템 요소 자원 분석	B-1 시스템 평균 및 이 용률 분석하 기	B-2 하드웨 어 장비 선 정하기	B-3 소프 트웨어 전 정하기		
C. 시스템 설계	C-1 시스템 흐름도 및 네비게이션 구조도 설계 하기	C-2 사용자 인터페이스 설계하기	C-3 D/B 설계하기	C-4 프로그램 개발하기	C-5 제작에 필요한 자료수집하 기
D. 시스템 테스 트 및 운영	D-1 산출물 웹서버에 올 리기	D-2 구성요 소별 작동여 부 검사하기	D-3 발견 된 문제점 수정 및 보 완하기	D-4 시스 템 운영 관 리하기	

### 3. 직업 명세서

1. 직업분류					
직업명	웹 마스타		K.S.C.O.(No)	*	
현장직업명	웹 마스타		교육훈련수준	제 3, 4 직능	
교육훈련직종명	웹 마스타		자격종목명	*	
2. 직무수행에 필요한 조건					
적정교육 훈련기관	전문대학 4년제 대학	교육훈련 기간	24개월	최소교육정도	전문대졸
견습기간(OJT)	1년	신체제약 조건	색맹, 손 장애자		
직업활동영역	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 홈페이지를 운영하고 있는 기업체 및 관공서</li> <li>· 홈페이지 제작업체</li> <li>· 웹 디자인 제작 업체</li> </ul>				
승진 및 전직	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 웹 마스터의 승진 체계는 현재 유형화된 체계는 없으며, 업체의 규모에 따라 각기 다양하나 웹 마스터의 직무의 영역에 따라 나누자면 홈페이지를 운영자와 관리자를 구분하여 제시할 있음.</li> <li>· 프로그래밍 능력, 웹 디자인 능력 및 정보 관리 능력이 요구되고 있는 직업이기 때문에 다양한 영역에 취업할 수 있음.</li> </ul>				
직업적성	정신적	직무 수행에서 요구되는 정신적 특질은 이해력, 판단력, 기억력, 표현력, 심미성, 기획력, 정보의 가공 및 관리 능력 등의 개인적 특질과 조직에서 요구하고 있는 협조성, 인내성, 민첩성 등이 요구			
	신체적	신체적인 소요 특질은 일반적으로 손과 시각의 협응력에 장애가 없다면 크게 제약되는 요소는 없으나 일반적으로 대상의 형태나 윤곽을 정확히 지각, 표현할 수 있는 시각의 예민성이 필수적으로 요구됨.			

3. 인력 양성 실태 및 취업 경로		
양성기관	교 육 현 장	4년제 대학, 전문대학, 기능대학, 대학에 부설된 사회교육원 등에서 양성하고 있으나 현재는 웹 마스터를 양성하고 있는 전문 학과가 매우 제한적임.
	학 원	전문학원에서 양성하고 있으나 기본적으로 전산, 정보통신 및 디자인 관련 학과를 졸업한 사람들을 대상으로 양성하는 것이 바람직함.
취업경로		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전문대학-취업</li> <li>· 4년제 대학-취업</li> <li>· 전문대학-전문학원-취업</li> <li>· 4년제 대학-전문학원-취업</li> </ul>
4. 작업 환경 조건		
작업조건	컴퓨터를 기반으로 대부분의 작업이 이루어짐으로 작업대를 사용자의 체형에 맞게 조정하고, 적절한 온도 유지 및 적정 조명을 유지해야 한다. 특히 컴퓨터에 필요한 향온, 향습 유지가 요구	
안전 및 위생	컴퓨터모니터의 전자파 발생과 키보드 작업 및 업무스트레스로 인한 VDT증후군 증상이 나타날 수 있음.	
5. 관련 직업과의 관계		
직업행렬	*	
설 명	웹 마스터의 직업은 현재 ‘한국표준직업분류사전’에 등재되어 있지 않으며, 분류상으로도 어디에 속하는지도 불분명한 상태임. 편의상 웹 마스터는 컴퓨터 및 정보통신의 영역에 속하는 것으로 보이나 수행하는 직무가 디자인 영역과 통합된 형태이기 때문에 논란의 여지가 있음. 또한, 웹 마스터에 대한 수요는 매우 증대될 것으로 보임으로 체계적인 인력 양성을 위해 직업의 특성에 따라 체계적인 분류 작업이 필요함.	

6. 직업기초능력	
의사소통능력	읽기, 쓰기, 말하기의 기본적인 능력이 요구되며, 비언어적 표현 방식의 이해 능력과 반응 능력이 필요
수리능력	수에 대한 개념, 측정체계, 확률과 통계에 대한 이해능력과 식에 대한 계산 능력, 사칙연산 능력이 요구된다. 또한 수리해석 및 적용, 도표 해석 및 적용, 표현 능력이 필요
문제해결능력	창조적, 논리적, 비판적 사고 능력과 대안 적용능력이 요구
자기관리 및 개발능력	자기를 관리하는 능력이 필요
자원활용능력	자원 계획 및 할당 능력이 요구
대인관계능력	협동, 협상, 고객 서비스 능력이 우선 요구되며, 갈등관리 능력도 필요
정보능력	정보 분석 능력이 가장 많이 요구되며, 전반적으로 정보 수집, 조직, 관리 활용 및 컴퓨터 사용 능력이 필요
기술능력	기술에 대한 이해 및 적용 능력이 요구
조직이해능력	업무 이해 능력이 가장 기본적으로 요구되며, 체제 및 경영에 대한 이해 능력도 필요

#### 4. 직무 명세서

1. 직무기술					
인터넷 사이트 상에서 이용자에게 제공할 서비스의 내용을 기획, 구축하고, 홈페이지 운영 전반에 걸쳐 실무 책임을 지는 직무를 수행하는 자					
2. 작업일람표					
채무	No	작업명	작업의 난이도	작업의 중요도	작업빈도
A 시스템 요구사항 양분석	1	시스템 내용 파악하기	① ② ③ ④ ● ⑤	① ② ③ ④ ● ⑤	① ② ● ④ ⑤
	2	자료 조사 및 분석하기	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ④ ● ⑤	① ● ③ ④ ⑤
	3	분석결과 정리하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ● ⑤	① ● ③ ④ ⑤
	4	전체적인 아이디어 구상하기	① ② ③ ④ ● ⑤	① ② ③ ④ ● ⑤	① ② ● ④ ⑤
B 시스템 요소 자원 분석	1	시스템 평균 및 이용률 분석하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ④ ● ⑤	① ● ③ ④ ⑤
	2	하드웨어 장비 선정하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ④ ● ⑤	① ● ③ ④ ⑤
	3	소프트웨어 선정하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ④ ● ⑤	① ● ③ ④ ⑤
C 시스템 설계	1	시스템 흐름도 및 네비게이션 구조도 설계하기	① ② ③ ④ ● ⑤	① ② ③ ④ ● ⑤	① ● ③ ④ ⑤
	2	사용자 인터페이스 설계하기	① ② ③ ④ ● ⑤	① ② ③ ④ ● ⑤	① ② ● ④ ⑤
	3	D/B 설계하기	① ② ③ ④ ● ⑤	① ② ③ ④ ● ⑤	① ● ③ ④ ⑤
	4	프로그램 개발하기	① ② ③ ④ ● ⑤	① ② ③ ④ ● ⑤	① ② ● ④ ⑤
	5	제작에 필요한 자료 수집하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ● ⑤	① ● ③ ④ ⑤
D 시스템 테스트 및 운영	1	산출물 웹 서버에 올리기	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ● ⑤
	2	구성 요소별 작동여부 검사하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ④ ● ⑤	① ② ③ ④ ● ⑤
	3	발견된 문제점 수정·보완하기	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ④ ● ⑤	① ② ③ ④ ● ⑤
	4	시스템 운영 관리하기	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ④ ● ⑤	① ② ③ ④ ● ⑤

3. 핵심 작업(KEY TASK)									
책무	No	작업명	교육훈련 필요도			교육훈련 적용방법			
			1순위	2순위	3순위	CT	JA	OJT	RT
A 시스템 요구 사항 분석	1	시스템 내용 파악하기	●			●		●	
	2	자료 조사 및 분석하기		●		●		●	
	3	분석 결과 정리하기		●		●		●	
	4	전체적인 아이디어 구상하기	●			●		●	
B 시스템 요소 자원 분석	1	시스템 평균 및 이용률 분석하기		●		●		●	
	2	하드웨어 장비 선정하기		●		●		●	
	3	소프트웨어 선정하기		●		●		●	
C 시스템 설계	1	시스템 흐름도 및 네비게이션 구조도 설계하기		●		●		●	
	2	사용자 인터페이스 설계하기	●			●		●	
	3	D/B 설계하기		●		●		●	
	4	프로그램 개발하기	●			●		●	
	5	제작에 필요한 자료 수집하기				●		●	
D 시스템 테스트 및 운영	1	산출물 웹 서버에 올리기	●			●		●	
	2	구성 요소별 작동 여부 검사하기	●			●		●	
	3	발견된 문제점 수정·보완하기	●			●		●	
	4	시스템 운영 관리하기	●			●		●	





## 5. 작업 명세서

1. 작업명	A-1 시스템 내용 파악하기	
2. 성취수준	홈페이지 구축 목적, 대상 및 구축 방법 등에 대한 전반적인 내용을 파악할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1) 홈페이지 구축 목적을 파악한다.		① ② ③ ④ ●
(2) 표현 대상에 대한 정보를 파악한다.		① ② ③ ● ⑤
(3) 구체적인 대상을 설정한다.		① ② ③ ④ ●
(4) 정보 전달 방법을 설정한다.		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>· 인터넷 활용 방법</li> <li>· 마케팅론</li> <li>· 웹의 이해</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 홈페이지 제작 기법</li> </ul>
5. 소요재료	출력 용지	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	워드 프로세서 S/W, 인터넷 검색용 PC, 프린터	

1. 작업명	A-2 자료 조사 및 분석하기	
2. 성취수준	내용적 측면과 기술적 측면을 구분하여 조사 및 분석할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1) 기초 자료를 주제별로 수집 및 분석한다.		① ② ③ ● ⑤
(2) 사용자 계층을 분석한다.		① ② ③ ● ⑤
(3) 선호하는 홈페이지의 일반적 유형을 분석한다.		① ② ③ ● ⑤
(4) 선호하지 않는 홈페이지의 일반적 유형을 분석한다.		① ② ● ④ ⑤
(5) 정보를 체계적으로 정리한다(모호성, 이질성, 시각차이).		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>· 인터넷 활용 방법</li> <li>· 마케팅론</li> <li>· 웹의 이해</li> <li>· 조사 방법론</li> <li>· 정보의 이해</li> <li>· 통계학</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 인터넷 활용 기법</li> <li>· 자료 조사 및 분석 기법</li> <li>· 통계 패키지 사용 기법</li> </ul>
5. 소요재료	출력용지	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	워드프로세서, 인터넷 검색용 PC, 프린터, 통계 패키지	

1. 작업명	A-3 분석결과 정리하기	
2. 성취수준	조사 결과를 바탕으로 필요한 정보를 상호 연관성을 두어 정리할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1) 정보를 주제별로 분류한다.		① ② ● ④ ⑤
(2) 정보간의 상호 연관성을 설정한다.		① ② ● ④ ⑤
(3) 정보별 업 데이트 주기를 설정한다.		① ● ③ ④ ⑤
(4) 특정 정보의 표현 방안을 수립한다.		① ② ③ ④ ●
(5) 보유 콘텐츠와 추가 콘텐츠를 분류한다.		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>· 인터넷 활용 방법</li> <li>· 마케팅론</li> <li>· 웹의 이해</li> <li>· 정보의 이해</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 정보 분류 기법</li> <li>· 웹 디자인 기법</li> <li>· 마케팅 전략</li> </ul>
5. 소요재료	출력 용지	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	워드프로세서, 인터넷 검색용 PC, 프린터	

1. 작 업 명	A-4 전체적인 아이디어 구상하기	
2. 성취수준	분석결과를 기반으로 콘텐츠와 기능을 특성화할 수 있다.	
3. 작업요소		난 이 도
(1) 구성 아이디어를 개념적으로 설계한다.		① ② ③ ● ⑤
(2) 정보 설계를 위한 시나리오를 작성한다.		① ② ③ ④ ●
(3) 1차 설계도를 작성한다.		① ② ③ ④ ●
(4) 구축 모의 설계를 실시한다(컨텐츠를 메뉴별로 분류).		① ② ③ ④ ●
(5) 디자인 스케치를 실시한다.		① ② ③ ● ⑤
(6) 상세 아키텍처를 설계한다.		① ② ③ ④ ●
난이도 평균		① ② ③ ④ ●
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지 식(Knowledge)		기 능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 인터넷 활용 방법</li> <li>· 마케팅론 · D/B</li> <li>· HTML의 이해</li> <li>· 웹 저작도구의 이해</li> <li>· 디자인론</li> <li>· 멀티미디어의 이해</li> <li>· 아이디어 발상론</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 웹 디자인 기법</li> <li>· 웹 프로그래밍</li> <li>· 마케팅 기법</li> <li>· D/B 설계 기법</li> </ul>
5. 소요재료	출력 용지	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	워드프로세서, 인터넷 검색용 PC, 프린터	

1. 작업명	B-1 시스템 평균 및 최대 이용률 분석하기	
2. 성취수준	시스템 내용을 기반으로 대략적인 사용자 대상과 이용률을 파악하여 하드웨어 및 소프트웨어를 구입하는 지표를 확보할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1)	시스템의 전반적인 흐름 및 내용을 파악한다.	① ② ● ④ ⑤
(2)	전체적인 아이디어를 취합하여 어느 정도의 서비스가 제공되는지를 파악한다.	① ② ● ④ ⑤
(3)	유사 사이트의 자료를 분석하여 최대 이용률 및 회원수 등을 파악한다.	① ② ● ④ ⑤
(4)	대략적인 평균 및 최대 이용률을 분석한다.	① ② ③ ● 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>· 사용자 심리 분석/인터넷 활용 방법</li> <li>· 커뮤니케이션론/정보의 이해</li> <li>· 인터넷과 비즈니스</li> <li>· HTML/D/B 설계 방법</li> <li>· 시스템 분석과 설계 방법</li> <li>· S/W Utilities 활용 방법</li> <li>· 멀티미디어의 이해</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사용자 행동 분석 기법</li> <li>· 아이디어 전략 수립 기법</li> <li>· 아이디어 발상과 전개</li> <li>· 홈페이지 구축 전략</li> </ul>
5. 소요재료	출력용지	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	PC, 프린터	

1. 작업명	B-2 하드웨어 장비 선정하기	
2. 성취수준	평균 및 최대 이용률을 바탕으로 적절한 하드웨어를 선정하거나 구매할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1) 평균 및 최대 이용률을 파악한다.		① ② ③ ● ⑤
(2) 웹 서버가 올라갈 O/S를 설정한다.		① ② ● ④ ⑤
(3) 웹과 D/B의 연동량을 파악한다.		① ② ● ④ ⑤
(4) 백업에 대한 구성도를 작성한다.		① ② ③ ● ⑤
(5) 하드웨어 구성도를 작성한다.		① ● ③ ④ ⑤
(6) 적당한 하드웨어 자료를 취합한다.		① ② ● ④ ⑤
(7) 가격 및 사양 등을 비교하여 하드웨어를 선정한다.		① ② ③ ● 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>· 웹의 이해</li> <li>· O/S 특성 및 사양</li> <li>· H/W 제품의 특성 및 사양</li> <li>· 인터넷과 통신</li> <li>· D/B의 이해</li> <li>· S/W Utilities 활용 방법</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 웹과 D/B의 연동량 분석 기법</li> <li>· H/W 및 S/W 분석 기법</li> <li>· O/S 운영 기법</li> <li>· 구성도 작성 기법</li> <li>· D/B 설계 기법</li> </ul>
5. 소요재료	출력 용지	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	PC, 프린터	

1. 작 업 명	B-3 소프트웨어 선장하기	
2. 성취수준	시스템에 적합한 웹 서버, O/S 및 기타 저작 도구 S/W에 대한 지식을 습득하고 선정 또는 구매할 수 있다.	
3. 작업요소		난 이 도
(1) 적합한 O/S를 선정한다.		① ② ● ④ ⑤
(2) O/S에 적합한 웹 서버를 선정한다.		① ② ● ④ ⑤
(3) O/S 및 웹 서버에 적합한 D/B 서버를 선정한다.		① ② ● ④ ⑤
(4) 전체적인 시스템 내용을 파악하여 필요한 프로그램을 파악한다.		① ② ● ④ ⑤
(5) 기타 저작 도구를 선정한다.		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>· O/S 관리 지식</li> <li>· 저작 S/W의 이해</li> <li>· WEB 서버 관리 지식</li> <li>· D/B 서버 관리 지식</li> <li>· 시스템 분석 방법</li> <li>· 웹의 이해</li> <li>· 인터넷과 통신</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 아이디어 통합 기법</li> <li>· 저작 S/W 구매 전략 수립</li> <li>· 저작 S/W 유통 회사 선정</li> </ul>
5. 소요재료		
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	S/W Utilities, PC	



1. 작 업 명	C-1 시스템 흐름도 및 네비게이션 구조도 설계하기	
2. 성취수준	단위 시스템별로 흐름도를 작성하고, 네비게이션 설계를 통하여 전체 웹 구조를 가시화 할 수 있다.	
3. 작업요소		난 이 도
(1) 단위 시스템별 흐름도를 작성한다.		① ② ③ ④ ●
(2) 디자인 컨셉을 정의한다.		① ② ③ ● ⑤
(3) Frame 및 메뉴 구조를 설계한다.		① ② ③ ④ ●
(4) 기본 Color 구조를 설계한다.		① ② ③ ● ⑤
(5) 객체 및 이미지 리소스를 설계한다.		① ② ③ ④ ●
난이도 평균		① ② ③ ④ ●
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지 식(Knowledge)		기 능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시스템 설계 및 분석 방법</li> <li>· Client/Server 이론</li> <li>· D/B 및 Web Server 이론</li> <li>· 인터넷 및 멀티미디어 디자인의 이해</li> <li>· Protocol/HTML</li> <li>· 네트워크 이론</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 멀티미디어 디자인 능력</li> <li>· D/B 설계 능력</li> <li>· Protocol 활용 능력</li> <li>· Web 프로그래밍 능력</li> <li>· 아이디어 발상 기법</li> </ul>
5. 소요재료		
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	케이스 툴, 워드프로세스, 디자인 툴, 스프레드 쉬트	

1. 작 업 명	C-2 사용자 인터페이스 설계하기	
2. 성취수준	사용자 환경의 디자인과 화면을 설계할 수 있다.	
3. 작업요소		난 이 도
(1) 메뉴별 Color를 설계한다.		① ② ③ ④ ●
(2) 이미지 리소스를 설계한다.		① ② ③ ④ ●
(3) Scroll 여부 및 위치를 설계한다.		① ② ③ ● ⑤
(4) 화면 표준안을 설계한다.		① ② ③ ④ ●
난이도 평균		① ② ③ ④ ●
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
	지 식(Knowledge)	기 능(Skill)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 인터넷 활용 방법</li> <li>· 멀티미디어 디자인</li> <li>· D/B의 이해</li> <li>· 웹의 이해</li> <li>· 미디어 특성의 이해</li> <li>· 인터페이스의 이해(GUI)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 멀티미어 디자인 능력</li> <li>· Web 프로그래밍 능력</li> <li>· 인터페이스 디자인 기법</li> <li>· 웹 디자인 기법</li> <li>· D/B 설계 기법</li> <li>· 표현 기법</li> </ul>
5. 소요재료		
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	워드 프로세서, 스프레드시트, 디자인 툴	

1. 작업명	C-3 D/B 설계하기	
2. 성취수준	시스템 흐름도에 근거하여 D/B 서버를 구축하고 관련 테이블을 생성할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1) D/B 서버를 세팅한다.		① ② ③ ● ⑤
(2) 시스템 흐름도를 정확히 파악한다.		① ② ③ ④ ●
(3) 시스템 흐름도에 근거하여 D/B와 연동되는 부분을 파악한다.		① ② ③ ④ ●
(4) 해당 테이블을 생성한다.		① ② ③ ④ ●
(5) D/B 최적화 작업을 수행한다.		① ② ③ ● ⑤
		① ② ③ ④ ⑤
		① ② ③ ④ ⑤
		① ② ③ ④ ⑤
		① ② ③ ④ ⑤
		① ② ③ ④ ⑤
		① ② ③ ④ ⑤
		① ② ③ ④ ⑤
		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>· D/B 이론</li> <li>· 시스템 분석 및 설계 방법</li> <li>· 인터넷과 통신</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시스템 분석</li> <li>· 시스템 설계</li> <li>· D/B 설계 기법</li> <li>· D/B 서버 세팅</li> </ul>	
5. 소요재료		
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	S/W Utilities, PC	

1. 작업명	C-4 프로그램 개발하기	
2. 성취수준	설계된 시스템을 물리적으로 Coding한다.	
3. 작업요소		난이도
(1) HTML을 작성한다.		① ② ③ ● ⑤
(2) CGI 모듈을 작성한다(Code/Procedure/Function).		① ② ③ ④ ●
(3) 멀티미디어 리소스를 작성한다.		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>· 시스템 설계 및 분석 방법</li> <li>· D/B 이론</li> <li>· 인터넷의 활용 방법</li> <li>· Protocol/HTML</li> <li>· 네트-웍 이론</li> <li>· Client/Server/Web Server의 이해</li> <li>· 프로그램 활용 방법</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· D/B 설계 능력</li> <li>· Web 프로그래밍 능력</li> </ul>	
5. 소요자료		
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	홈페이지 개발 툴, 디자인 툴	

1. 작업명	C-5 제작에 필요한 자료 수집하기	
2. 성취수준	웹 제작에 필요한 각종 콘텐츠를 수집할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1) HTML 콘텐츠를 수집한다.		① ② ● ④ ⑤
(2) D/B 콘텐츠를 수집한다.		① ② ● ④ ⑤
(3) 멀티미디어 콘텐츠를 수집한다(이미지, 동영상, 음향).		① ② ● ④ ⑤
(4) 기타 관련 자료를 수집한다.		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>· 인터넷 활용 방법</li> <li>· Web Server 이론</li> <li>· 웹의 이해</li> <li>· 미디어 특성의 이해</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 정보의 분류 기법</li> <li>· 자료 수집 능력</li> </ul>
5. 소요자료		
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	인터넷 검색용 PC	

1. 작업명	D-1 산출물 웹 서버 올리기	
2. 성취수준	운용될 콘텐츠를 서버에 정확히 로딩할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1) 서버 운용 프로그램을 확인한다.		① ② ● ④ ⑤
(2) 콘텐츠 데이터의 바이러스를 체크한다.		① ② ③ ● ⑤
(3) 콘텐츠 데이터를 로딩한다.		① ② ● ④ ⑤
(4) 로딩후 콘텐츠 데이터의 디렉토리별 Sorting을 확인한다.		① ② ③ ● ⑤
(5) 문제 발생시 수정 및 보완한다.		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>· HTML</li> <li>· Web 에디터</li> <li>· 서버 운용 S/W</li> <li>· 바이러스 프로텍터</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 웹 프로그래밍</li> <li>· Server 운용 기법</li> </ul>	
5. 소요재료	콘텐츠 원고	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	PC, 서버 운용 S/W	

1. 작업명	D-2 구성 요소별 정상 작동 여부 검사하기	
2. 성취수준	제작된 콘텐츠의 요소별 작동 기능을 체크할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1) 콘텐츠의 내용을 파악하고 이해한다.		① ② ③ ④ ●
(2) 콘텐츠의 요소별 S/W 작동 기능을 체크한다.		① ② ③ ④ ●
(3) 체크된 사항을 기록한다.		① ② ③ ● 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>· 인문사회관련 지식</li> <li>· HTML, JAVA, CGI</li> <li>· 그래픽 S/W Utilities</li> <li>· Web 에디터</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 콘텐츠 내용 파악</li> <li>· Web 운용 기법</li> <li>· S/W 운용</li> </ul>	
5. 소요자료	콘텐츠 원고	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	S/W Utilities, PC, 서버, 네트-웍	

1. 작 업 명	D-3 발견된 문제점 수정 및 보완하기	
2. 성취수준	컨텐츠의 기능적·내용적 문제점을 발견시 수정 및 보완 조치할 수 있다.	
3. 작업요소		난 이 도
(1) 컨텐츠의 내용을 파악한다.		① ② ③ ● ⑤
(2) 발견된 문제점의 내용 및 기능을 수정한다.		① ② ③ ④ ●
(3) 발견된 문제점의 내용 및 기능을 보완한다.		① ② ③ ④ ●
난이도 평균		① ② ③ ④ ●
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지 식(Knowledge)	기 능(Skill)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 인문사회관련 지식</li> <li>· HTML, JAVA, CGI</li> <li>· 그래픽 S/W</li> <li>· Web 에디터</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 컨텐츠 내용 파악</li> <li>· Web 응용 S/W 운용</li> </ul>	
5. 소요재료	컨텐츠 원고	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	S/W Utilities, PC, 서버, 네트-웍	



1. 작업명	D-4 시스템 운영 및 관리하기	
2. 성취수준	시스템의 하드웨어 및 소프트웨어의 운용 상태 파악 및 유지 관리할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1) 시스템을 운용(S/W, H/W)한다.		① ② ③ ④ ●
(2) 운용 사항의 주기적인 리포팅을 한다.		① ② ③ ● ⑤
(3) 데이터 업데이트를 한다.		① ② ③ ● ⑤
(4) 메일링 리퀘스트에 응답한다.		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>· 인문사회관련 지식</li> <li>· 시스템 운용에 필요한 H/W, S/W지식</li> <li>· 정보운영관련 지식</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사이트 이미지 관리</li> <li>· 사이트 위상 제고</li> <li>· 사이트 유지 및 관리</li> </ul>	
5. 소요자료	컨텐츠, 관련 NEWS	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	PC	

## 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
	정보통신과 인터넷	웹문서작성	데이터베이스 응용	데이터베이스 관리	시스템분석 및 설계	웹프로그래밍	멀티미디어 활용	멀티미디어 디자인	C언어	JAV A 프로그래밍
A-1 시스템 내용 파악하기					●					
A-2 자료 조사 및 분석하기					●					
A-3 분석 결과 정리하기					●					
A-4 전체적인 아이디어 구상하기					●		●			
B-1 시스템 평균 및 이용률 분석하기									●	●
B-2 하드웨어 장비 선정하기										
B-3 소프트웨어 선정하기										
C-1 시스템 흐름도 및 네비게이션 구조도 설계하기					●			●		
C-2 사용자 인터페이스 설계하기							●	●		
C-3 D/B 설계하기			●	●						
C-4 프로그램 개발하기		●				●			●	●
C-5 제작에 필요한 자료 수집하기	●									
D-1 산출물 웹 서버에 올리기										
D-2 구성 요소별 작동여부 검사하기			●							
D-3 발견된 문제점 수정·보완하기				●						
D-4 시스템 운영·관리하기			●	●		●				

교육 내용	교육 내용									
	11	12	13							
핵심 작업	U N I X 운 영 체 제	N T 운 영 체 제	웹 서 버 구 축							
A-1 시스템 내용 파악하기										
A-2 자료 조사 및 분석하기										
A-3 분석 결과 정리하기										
A-4 전체적인 아이디어 구상하기										
B-1 시스템 평균 및 이용률 분석하기										
B-2 하드웨어 장비 선정하기	●	●	●							
B-3 소프트웨어 선정하기	●	●	●							
C-1 시스템 흐름도 및 네비게이션 구조도 설계하기										
C-2 사용자 인터페이스 설계하기										
C-3 D/B 설계하기										
C-4 프로그램 개발하기										
C-5 제작에 필요한 자료 수집하기										
D-1 산출물 웹 서버에 올리기			●							
D-2 구성 요소별 작동여부 검사하기										
D-3 발견된 문제점 수정·보완하기										
D-4 시스템 운영·관리하기										

## 2. 직무 작업/Course Matrix

Course          핵심 작업	Course									
	1	2	3							
	웹 프 로 듀 서	웹 엔 지 니 어	웹 프 로 그 래 머							
A-1 시스템 내용 파악하기	●									
A-2 자료 조사 및 분석하기	●									
A-3 분석 결과 정리하기	●									
A-4 전체적인 아이디어 구상하기	●									
B-1 시스템 평균 및 이용률 분석하기		●								
B-2 하드웨어 장비 선정하기	●	●								
B-3 소프트웨어 선정하기	●	●								
C-1 시스템 흐름도 및 네비게이션 구조도 설계하기	●									
C-2 사용자 인터페이스 설계하기	●		●							
C-3 D/B 설계하기	●		●							
C-4 프로그램 개발하기			●							
C-5 제작에 필요한 자료 수집하기			●							
D-1 산출물 웹 서버에 올리기		●	●							
D-2 구성 요소별 작동여부 검사하기		●								
D-3 발견된 문제점 수정·보완하기		●								
D-4 시스템 운영·관리하기	●									

### 3. 교육훈련 Course Profile

웹 마스터	
과정명 : 웹 프로듀서	
교육 목표	홈 페이지 전반에 걸쳐 운영 책임을 지며, 서비스 내용에 대한 기획과 콘텐츠를 선택할 수 있다.
교육 내용	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 정보통신과 인터넷</li> <li>2. 시스템 분석과 설계</li> <li>3. 멀티미디어 활용</li> </ol>
교육 대상	4년제 대학
교육 시간	3,200시간
교육 방법	강의, 실습, OJT
선수 과 목	

웹 마스터	
과정명 : 웹 엔지니어	
교육 목표	웹 서버 구축 및 운영에 관련된 필요한 기술을 제공할 수 있는 능력을 기를 수 있다.
교육 내용	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 정보통신과 인터넷</li> <li>2. 데이터베이스 응용</li> <li>3. 데이터베이스 관리</li> <li>4. 시스템 분석과 설계</li> <li>5. 웹 프로그래밍</li> <li>6. 멀티미디어 활용</li> <li>7. JAVA 프로그래밍</li> <li>8. UNIX 운영 체제</li> <li>9. NT 운영 체제</li> <li>10. 웹 서버 구축</li> </ol>
교육 대상	전문대학, 기능대학, 4년제 대학
교육 시간	1,600시간
교육 방법	강의, 실습, OJT
선수 과목	

웹 마스터	
과정명 : 웹 프로그래머	
교육 목표	홈 페이지에서 운영될 각종 프로그램을 개발할 수 있다.
교육 내용	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 웹 문서 작성</li> <li>2. 데이터베이스 응용</li> <li>3. 데이터베이스 관리</li> <li>4. 시스템 분석 및 설계</li> <li>5. 웹 프로그래밍</li> <li>6. 멀티미디어 디자인</li> <li>7. C 언어</li> <li>8. JAVA 프로그래밍</li> <li>9. UNIX 운영 체제</li> <li>10. NT 운영 체제</li> <li>11. 웹 서버 구축</li> </ol>
교육 대상	전문대학, 기능대학, 4년제 대학
교육 시간	1,600시간
교육 방법	강의, 실습, OJT
선수 과목	

#### 4. 교육훈련 Road Map

단계 수준	제 2 직능			제 3 직능		제 4 직능			
	1	2	3	1	2	1	2	3	4



부록 : 직업교육훈련 프로그램 개발을 위한 직무분석 자료 목록

분 야	직 종 명	분석 년도
산업 예술 및 통신	컴퓨터그래픽디자이너	98 - 6 - 01
	광고디자이너	98 - 6 - 02
	애니메이터	98 - 6 - 03
	웹디자이너	98 - 6 - 04
	실내장식가	98 - 6 - 05
	귀금속세공원	98 - 6 - 06
개인 서비스	<b>일러스트레이터</b>	<b>99 - 9 - 01</b>
	여행안내원	98 - 6 - 07
	<b>피부미용사</b>	<b>99 - 9 - 02</b>
컴퓨터 및 정보통신	<b>장의사</b>	<b>99 - 9 - 03</b>
	데이터베이스관리자	98 - 6 - 08
	정보검색원	98 - 6 - 09
	전자문서관리운영자	98 - 6 - 10
	<b>응용프로그래머</b>	<b>99 - 9 - 04</b>
	<b>멀티미디어컨텐츠개발자</b>	<b>99 - 9 - 05</b>
	<b>웹마스터</b>	<b>99 - 9 - 06</b>
<b>네트워크운영자</b>	<b>99 - 9 - 07</b>	
기계기술자, 설치자, 수리서비스 직업	<b>정보보호관리자</b>	<b>99 - 9 - 08</b>
	전자방송통신장비설비원	98 - 6 - 11
	전자자료처리장치설비원	98 - 6 - 12
	전기제어장치설비원	98 - 6 - 13
	전자산업장비설비원	98 - 6 - 14
정밀 생산 직업	<b>공기조화·위생설비원</b>	<b>99 - 9 - 09</b>
	밀링원	98 - 6 - 15
경영, 재무 관리 및 마케팅	금형원	98 - 6 - 16
	보석감정사	98 - 6 - 17
	직업상담원	98 - 6 - 18
	선물거래인	98 - 6 - 19
	관세사무원	98 - 6 - 20
	<b>물류관리사</b>	<b>99 - 9 - 10</b>
교육, 훈련	<b>보육교사</b>	<b>99 - 9 - 11</b>
	<b>평생교육사</b>	<b>99 - 9 - 12</b>

분석책임자 김 종 우 (한국직업능력개발원)

분 석 자 박 미 숙 (전 Q 채널 근무)

오 동 윤 (캠퍼스 21)

오 유 성 (중앙정보처리)

정 주 성 (수원여대)

천 상 우 (제일기획)

연구자료 99-9-6

---

---

웹 마스터 직무분석

---

1999년 12월 일 인쇄

1999년 12월 일 발행

발행인 이 무 근

발행처 **한국직업능력개발원**

주 소 서울특별시 강남구 청담2동 15-1 (135-102)

홈페이지: <http://www.krivet.re.kr>

전 화: (02) 3485-5118

팩 스: (02) 3485-5140

---

등 록 제16-1681호 (1998. 6. 11)

ISBN 89-8436-037-8 93320

---

인쇄처 (주)디앤비애드(2273-9700)

---

연구자료 내용의 무단복제를 금함.

값 3,000 원