연구자료 00-15-01

텍스타일디자이너
직무분석

한국직업능력개발원

차 례

Ⅰ. 직무분석 1

1. 직무의 정의 1

2. 직무의 흐름도 1

3. 직업명세서 3

4. 직무명세서 6

5. 작업명세서 9

Ⅱ. 교육훈련 프로그램 23

1. 직무 작업/지식、기능、도구 Matrix 23

2. 직무 작업/Course Matrix 26

3. 교육훈련 Course Profile 27

4. 교육훈련 Road Map 37

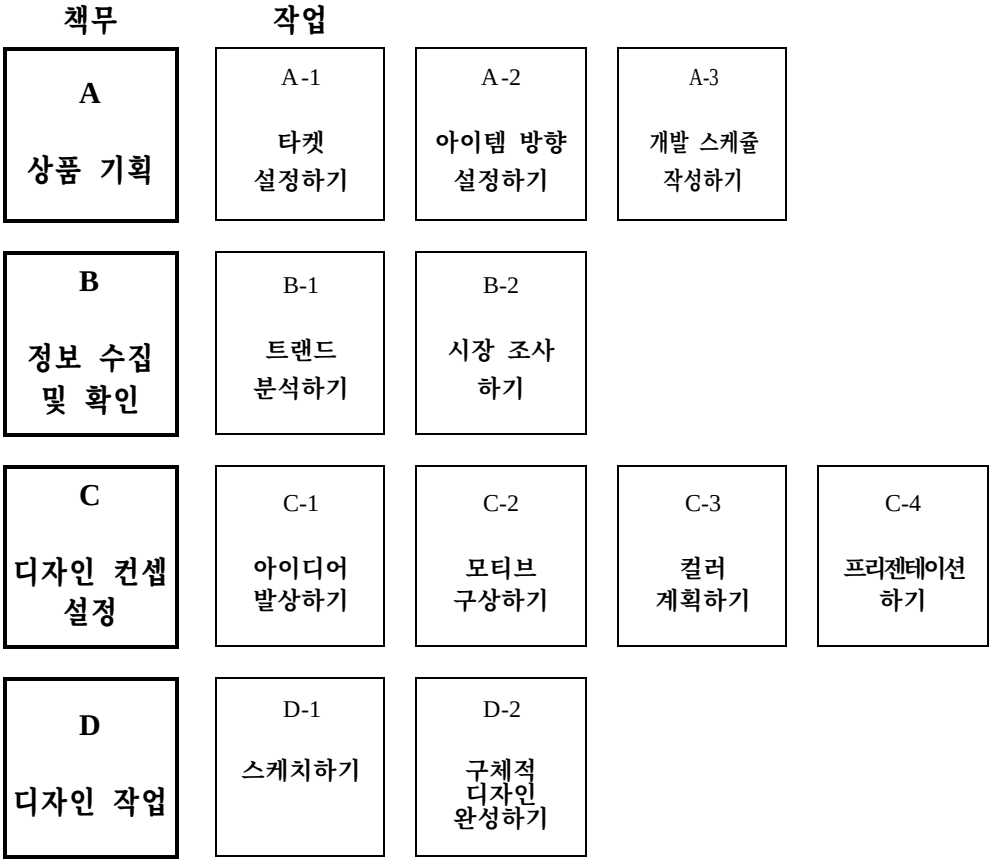
부록 39

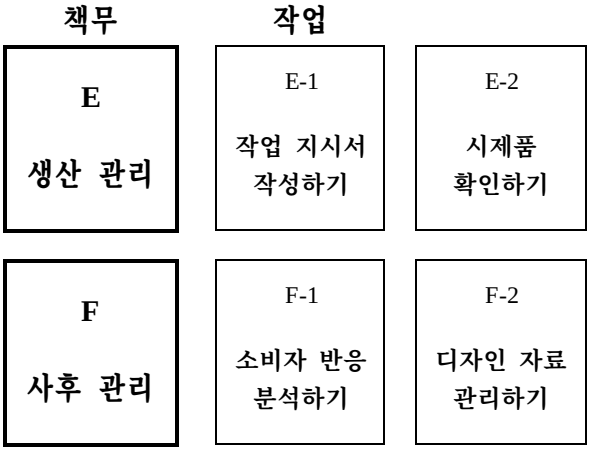
Ⅰ. 직무분석

1. 직무의 정의

텍스타일 디자인은 실의 얽힘에 의한 모든 종류의 천 및 완제품을 만드는데 요구되는 실종류의 선정, 제직 방법의 제시, 패턴 디자인, 모티브 창조, 컬러 선정, 마무리 가공 등의 작업들을 합목적적인 조형성에 기초하여 수행하는 직무이다.

2. 텍스타일디자이너 직무의 흐름도




책무
작업
E
생산 관리
E-1
작업 지시서 작성하기
E-2
시제품 확인하기
F
사후 관리
F-1
소비자 반응 분석하기
F-2
디자인 자료 관리하기

3. 직업명세서

<table>
<tr><td colspan="7">1. 직업 분류</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직 업 명</td><td>한글</td><td>텍스타일디자이너</td><td rowspan="2">K.S.C.O.(No)</td><td colspan="3" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>영문</td><td>Textile Designer</td></tr>
<tr><td>현 장 직 업 명</td><td colspan="2">텍스타일디자이너</td><td>교육훈련수준</td><td colspan="3">제 2 직능 수준 이상</td></tr>
<tr><td>교육훈련직종명</td><td colspan="2">섬유디자인</td><td>자격종목명</td><td colspan="3">섬유디자인산업기사</td></tr>
<tr><td colspan="7">2. 직무 수행에 필요한 조건</td></tr>
<tr><td>적정교육
훈련기관</td><td>전문대학 이상</td><td>교육훈련
기 간</td><td>2년 이상</td><td>최소교육정도</td><td colspan="2">전문대 이상</td></tr>
<tr><td>견습기간(OJT)</td><td>3개월</td><td>신체제약
조 건</td><td colspan="4">색맹, 시각 장애,
상반신 지체 부자유자</td></tr>
<tr><td>직업활동영역</td><td colspan="6">· 프리랜서(스튜디오 소속)
· 개인 부티크(Boutique)의 소재 디자이너
· 원단(섬유 소재) 기획 회사의 스타일리스트(Stylist) 또는 디자이너(Designer)
· 중소기업 및 대기업(어패럴, 인테리어, 패션 엑세서리 분야)
· 디자인실의 스타일리스트 또는 디자이너
· CAD 디자이너
· 머천다이저(영업부 소속)
· 제도사</td></tr>
<tr><td>승진 및 전직</td><td colspan="6">[승진]
· 일반 디자이너에서 팀장 또는 대리, 과장, 디자인 실장 등으로 승진(학사 및 석사의 경우 최소 5년 이상 경력이 요구됨)
· 자영업의 경우 대표 이사
[전직]
유사한 계통 종사자 또는 선험적 교육 과정을 이수한 사람으로써 공채보다는 관련 분야의 내부적이고 개인적인 정보 교환에 의한 채용이 많음.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직 업 적 성</td><td>정신적</td><td colspan="5">실험적 창의성과 심미성(조형 및 색채 감성)이 뛰어나야 하며 트랜드의 흐름에 대한 예지력, 분석력을 갖추면 바람직하다. 생산 공정을 이해하고 추진할 수 있는 기획력, 작업을 위한 인내심과 민첩성 그리고 협조성이 필요하다.</td></tr>
<tr><td>신체적</td><td colspan="5">윤곽과 색상을 정확하게 인지할 수 있는 시각의 예민성과 이를 작업에 연결할 때, 신체적 협응이 원활히 이루어져야 하고 바이어 및 거래처 상담이 많으므로 대인 관계에서 혐오감을 주지 않을 정도의 외모를 갖추는 것이 바람직하며 언어 장애가 없어야 한다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="3">3. 인력 양성 실태 및 취업 경로</td></tr>
<tr><td rowspan="2">양성
기관</td><td>교
육</td><td>· 전문 대학(섬유 디자인과, 텍스타일 디자인과, 표면 장식 디자인과)
· 대학(섬유 디자인과, 텍스타일 디자인과, 섬유 공예학과, 의상학과)
* 정규 교육 기관에서의 과정은 공예와 디자인 교육이 혼합되어 있어 기술적 숙련도에서 학원보다 전문성이 뒤떨어지는 경우도 있음.</td></tr>
<tr><td>훈
련</td><td>· 기능 대학
· 텍스타일 디자인 학원의 6개월부터 1년 과정(기초 소묘 등 조형 기초 연습이 되어 있는 경우 가능)</td></tr>
<tr><td colspan="2">취 업
경 로</td><td>· 교수, 선배 등 관련 분야의 내부적인 인간 관계에 의한 소개와 추천
· 관련 잡지 구인란
· 인터넷 사이트 구인란
· 관련 협회(섬유 산업 연합회 등)의 구인란</td></tr>
<tr><td colspan="3">4. 작업 환경 조건</td></tr>
<tr><td colspan="2">작 업
조 건</td><td>CAD 및 일반 디자인 작업시 적절한 조명이 필요하며, 습도와 온도가 쾌적하게 유지되어야 한다.
신체 중 특정 부분에 무리가 가지 않도록 장비, 가구의 배치와 그에 따르는 동선을 효율적으로 고려한다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">안전 및
위생</td><td>염료나 물감의 독성에 의한 자극 및 직기와 편물기 등을 사용한 작업시 실의 먼지로 인한 호흡기 장애를 최대한 방지할 수 있도록 환기 장치와 안전 · 위생 장비를 갖추어야 한다.
같은 자세로 앉아 장시간 작업을 하므로 무리한 동작에 따른 허리 디스크의 위험이 있을 수 있으며 직기와 편물기 등의 도구 사용시 손가락 부상에 유의하여야 한다.</td></tr>
</table>

5. 관련 직업과의 관계	
설 명	2000년 현재 통계청에서 발행된 한국표준직업분류에는 전문가 대분류의 K.S.C.O.No.1831 미술가 및 관련 예술가에 속해 있는 K.S.C.O.No.18313 상업 미술가(상업 미술가, 그래픽 예술가, 포스터 예술가, 일러스트레이터)와 K.S.C.O.No.1832 디자이너에 속해 있는 K.S.C.O.No.18321 제품 디자이너, K.S.C.O.No. 패션 디자이너, K.S.C.O.No.18323 인테리어 디자이너, K.S.C.O. No.18324 시각 디자이너, K.S.C.O.No.18329 기타 디자이너만이 등재되어 있다. 텍스타일 디자이너의 경우 광범위한 섬유 산업, 패션 산업과 디자인이 연계되어 질 높은 생활 문화를 이끌어 감과 동시에 원단 및 고부가 가치의 섬유 완제품을 디자인, 수출 활성화에 기여하는 전문가로 연결 직군 및 하위 직업군들을 체계적으로 분류, 한국표준직업분류에 등재하여야 할 것이다.

6. 직업기초능력	
의사소통능력	제작 기술자와의 의견 교환 및 바이어 상담시 정확한 의견 전달이 이루어져야 하며 바이어를 이해시킬 수 있는 조직적 설득력이 요구된다. 또한 상담시 외국어로 표기된 서류를 읽고, 작성하고, 듣고, 말할 수 있어야 한다.
수 리 능 력	상품 정보 분석 및 판매율 도표를 읽고 이해하여 실제 디자인시 참고할 수 있어야 하며 원단의 필요량 계산 등의 수리 능력이 요구된다.
문제해결능력	창의적인 사고와 디자인 제작시 문제를 인식하는 능력 및 문제 해결을 위한 대안을 구안, 선택, 적용, 평가할 수 있는 능력이 필요하다.
자기관리 및 개 발 능 력	문화적 흐름에 따른 심미성을 지속적으로 키우며 텍스타일 디자인에 의한 1차 완제품을 의류, 침장류, 패션 소품류 등의 2차 완제품으로 개발하는 것에 대한 노력이 필요하다.
자원활용능력	디자인에 요구되는 시간, 재료, 인적 자원 활용시 필요한 자원을 확인, 계획, 조직 및 운용할 수 있어야 한다.
대인관계능력	디자이너와 영업부, 생산 공장과의 긴밀한 연계를 도모할 수 있는 인화력과 갈등 관리 능력이 요구된다.
정 보 능 력	디자인과 관련한 상황 및 주변의 정보를 수집, 분석하고 그 자료를 조직, 활용하며 관리할 수 있는 능력이 요구된다.
기 술 능 력	생산 과정을 이해하여 디자인에 맞는 적절한 생산 방법을 선택, 지시 및 감리할 수 있는 능력이 요구된다.
조직이해능력	디자인, 생산, 판매 상담 등, 각 부문별 기능 및 특성을 이해하고 조절할 수 있는 능력이 요구된다.

4. 직무명세서

1. 직무 기술					
실의 얽힘에 의한 모든 종류의 천 및 완제품을 만드는데 요구되는 실종류의 선정, 제직 방법의 제시, 패턴 디자인, 모티브 창조, 컬러 선정, 마무리 가공 등의 작업들을 합목적적인 조형성에 기초하여 수행하는 자					
2. 작업 일람표					
책무	No	작 업 명	작업의 난이도	작업의 중요도	작 업 빈 도
A	1	타켓 설정하기	①②●④⑤	①②③④●	①●③④⑤
	2	아이템 방향 설정하기	①②●④⑤	①②③④●	①●③④⑤
	3	개발 스케쥴 작성하기	①②●④⑤	①②③④●	①●③④⑤
B	1	트랜드 분석하기	①②③④●	①②③④●	①②③④●
	2	시장 조사하기	①②③●⑤	①②③●⑤	①②③④●
C	1	아이디어 발상하기	①②③④●	①②③④●	①②③④●
	2	모티브 구상하기	①②③④●	①②③④●	①②③④●
	3	컬러 계획하기	①②③④●	①②③④●	①②③④●
	4	프리젠테이션 하기	①②③●⑤	①②③④●	①②●④⑤
D	1	스케치하기	①②③●⑤	①②③●⑤	①②③④●
	2	구체적 디자인 완성하기	①②③●⑤	①②③●⑤	①②③④●
E	1	작업 지시서 작성하기	①②③●⑤	①②③④●	①②③●⑤
	2	시제품 확인하기	①②③④●	①②●④⑤	①②③●⑤
F	1	소비자 반응 분석하기	①②●④⑤	①②③④●	①②●④⑤
	2	디자인 자료 관리하기	①②●④⑤	①②③●⑤	①②●④⑤

3. **핵심 작업**(KEY TASK)

책무	No	작 업 명	교육훈련 필요도			교육훈련 적용방법			
			1순위	2순위	3순위	교실 훈련	직무 보조 자료	현장 훈련	재훈련
A	1	타켓 설정하기		●		●	●	●	
	2	아이템 방향 설정하기		●		●	●	●	●
	3	개발 스케쥴 작성하기		●		●		●	
B	1	트랜드 분석하기	●			●	●	●	●
	2	시장 조사하기	●			●		●	
C	1	아이디어 발상하기	●			●	●	●	●
	2	모티브 구상하기	●			●	●	●	●
	3	컬러 계획하기	●			●	●	●	●
	4	프리젠테이션 하기	●			●	●	●	
D	1	스케치하기	●			●	●	●	●
	2	구체적 디자인 완성하기	●			●	●	●	●
E	1	작업 지시서 작성하기	●			●		●	
	2	시제품 확인하기	●			●		●	●
F	1	소비자 반응 분석하기		●		●		●	
	2	디자인 자료 관리하기		●		●		●	

4. 장비 및 공구(사무용 기계)일람표

품 명	소 요 장 비		소 요 공 구	
	주장비	보조장비	비소모성	소모성
그래픽 전용 컴퓨터 및 주변 장비(입출력기, 스캐너, 외장, CD 레코더)	●			
2D, 3D S/W				
카메라 및 엑세서리	●			
드로잉 및 컬러링 화구류	●			
직기 및 편물기	●			
제판 장비(감광기, 형광판, 나무틀)	●			
에어브러쉬 및 작업 장비	●			
TV	●			
VTR	●			
P/C	●			
팩스		●		
복사기		●		
녹음기/캠코더		●		
슬라이드 프로젝터		●		
빔 프로젝터		●		
		●		

5 작업명세서

1. 작 업 명	A-1 타켓 설정하기	
2. 성취 수준	텍스타일 상품 기획 의도 및 방향을 파악하여 유통 및 소비자 타켓을 설정할 수 있다.	
3. 작업 요소		난 이 도
(1)	상품 기획 의도 및 방향을 확인한다.	① ② ● ④ ⑤
(2)	판매 유통 및 소비자 타켓을 선정한다.	① ② ● ④ ⑤
(3)	상품 기획 방향에 따라 디자인 개발 방향을 설정한다.	① ● ③ ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤

4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)	
지 식(Knowledge)	기 능(Skill)
· 패션 트랜드 분석 및 시장 조사 · 타켓 및 소비자 needs 분석 · 상품 기획 및 디자인 개발 방향 설정 · 마케팅 기초 · 통계 기초	· P/C 및 입출력기 운용 · 통계 S/W

5. 소요 재료	관련 화보, 브로슈어, CD 등의 자료, 상품 기획서 등 서식류, 문구류
6. 소요 장비 및 공구 (사무용 기계)	P/C, 입출력기, 복사기, 팩스, 녹음기, 캠코더, TV, VTR

1. 작 업 명	A-2 아이템 설정하기
2. 성취 수준	소비자 타켓의 사용 용도에 따라 세부적인 디자인 개발 아이템을 설정할 수 있다.

3. 작업 요소		난 이 도
(1)	소비자 타켓의 사용 용도를 파악한다.	① ② ● ④ ⑤
(2)	개발 아이템 수를 결정한다.	① ● ③ ④ ⑤
(3)	세부적인 아이템에 따라 개발 방향을 설정한다.	① ② ● ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤

4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)

지 식(Knowledge)	기 능(Skill)
· 아이템의 경향, 종류 및 세분화 · 아이템의 구성 · 소재 및 디자인 기획 · 마케팅 기초	· P/C 및 입출력기 운용

5. 소요 재료	관련 화보, 브로슈어, CD 등의 자료, 서식류, 문구류
6. 소요 장비 및 공구 (사무용 기계)	P/C, 입출력기, 복사기, 팩스, 캠코더, TV, VTR

1. 작 업 명	A-3 개발 스케줄 작성
2. 성취 수준	설정된 아이템 계획에 따라 디자인 종류별로 개발 스케줄을 작성할 수 있다.

3. 작업 요소		난 이 도
(1)	아이템에 따라 개발 일정을 세운다.	① ② ● ④ ⑤
(2)	디자인의 난이도 및 개발 과정을 확인 · 점검한다.	① ② ● ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤

4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)

지 식(Knowledge)	기 능(Skill)
· 디자인별 개발 과정 및 소요 시간 · 디자인의 난이도 조정 · 스케줄 관리 능력 · 마케팅 기초	· P/C 및 입출력기 운용

5. 소요 재료	일정표 등 서식류, 문구류
6. 소요 장비 및 공구 (사무용 기계)	P/C, 입출력기, 복사기, 팩스

1. 작 업 명	B-1 트랜드 분석하기
2. 성취 수준	각종 소재 및 패턴과 관련하여 해당 시즌의 트랜드 정보들을 종합, 수집, 분석하여 디자인 컨셉 설정에 적용할 수 있다.

3. 작업 요소		난 이 도
(1)	해당 시즌에 관련된 모든 트랜드 정보를 수집한다.	① ② ③ ● ⑤
(2)	해당 시즌의 전반적인 트랜드(General Trend)를 종합·분석한다.	① ② ③ ④ ●
(3)	대상 마켓에 관련된 자료를 선별하여 분석한다.	① ② ③ ④ ●
(4)	분석된 자료 중 대상 마켓에 적용 가능한 요소를 추출한다.	① ② ③ ④ ●
난이도 평균		① ② ③ ④ ●

4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)

지 식(Knowledge)	기 능(Skill)
· 트랜드 정보 수집 방법 및 요인 분석 · 대상 마켓에 관한 조사 분석 및 이해 · 정보를 효율적, 종합적으로 적용할 수 있는 기획력	· 통계 기법 · P/C, 입출력기 운용 · 인터넷 정보 검색 프로그램 운용

5. 소요 재료	· 해외 트랜드 정보지 및 잡지 · 섬유 관련 일간지 · 인터넷 자료 검색
6. 소요 장비 및 공구 (사무용 기계)	P/C, 입출력기, 일반 사무용 기기(복사기, 팩스), 슬라이드 프로젝터, TV, VTR, 카메라 및 엑세서리, 녹음기

1. 작 업 명	B-2 시장 조사하기
2. 성취 수준	상품 기획 시 타켓으로 설정한 마켓의 유행 경향을 분석하고 소비자 needs를 파악하여 디자인 컨셉 설정에 반영할 수 있다.

3. 작업 요소		난 이 도
(1)	대상 마켓을 설정한다.	① ② ● ④ ⑤
(2)	대상 마켓의 브랜드를 조사한다.	① ② ③ ● ⑤
(3)	경쟁 브랜드를 조사한다.	① ② ③ ● ⑤
(4)	시장 조사할 장소(백화점, 재래 시장 등)를 결정한다.	① ② ● ④ ⑤
(5)	디자인 요소(디자인, 소재, 컬러 등)를 중심으로 브랜드들의 경향을 파악한다.	① ② ③ ④ ●
(6)	베스트 셀러를 조사하여 원인 분석을 한다.	① ② ③ ④ ●
(7)	시장 조사 리포트를 작성한다.	① ② ③ ● ⑤
난이도 평균		① ② ③ ● ⑤

4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)

지 식(Knowledge)	기 능(Skill)
· 브랜드들의 컨셉 파악 및 분석 · 디자인 요소의 시각적 효과 및 조형성 분석 ·목표한 컨셉과 분석된 트랜드의 종합화	· P/C 및 입출력기 운용 · 조사지 작성법

5. 소요 재료	서식류, 필기구, 슬라이드 필름
6. 소요 장비 및 공구 (사무용 기계)	카메라 및 엑세서리, P/C, 입출력기, 녹음기, 캠코더

1. 작 업 명	C-1 아이디어 발상하기
2. 성취 수준	컨셉에 맞는 자료를 토대로 구체적인 이미지를 표현한다.

3. 작업 요소		난 이 도
(1)	컨셉에 충실한다.	① ② ③ ④ ●
(2)	기존의 이미지를 분석 · 응용한다.	① ② ③ ④ ●
(3)	추출된 이미지를 다각도로 전개한다.	① ② ③ ④ ●
(4)	다양한 변형 방법을 사용한다.	① ② ③ ● ⑤
(5)	확대, 축소, 반복, 합성, 단순 등의 기법을 이용한다.	① ② ③ ● ⑤
난이도 평균		① ② ③ ④ ●

4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)

지 식(Knowledge)	기 능(Skill)
· 마케팅 기초 원리 및 소비자 needs에 관한 지식 · 디자인의 원리, 조형 기초 · 디자인 요소의 적용 대한 이해와 지식 · 공간 지각력(비례)에 따르는 형태 지각 · 아이디어 발상 및 전개 · 도구 및 재료에 관한 지식 · 색채의 대비 및 조화	· 드로잉 · 숙달된 수 작업 기능 · 그래픽 전용 컴퓨터 및 입출력기 운용 · 2D, 3D 프로그램 운용

5. 소요 재료	관련 화보, 자료집, 슬라이드, 컬러링 재료, 화구, 수작업 및 출력 용지류, 컬러가이드
6. 소요 장비 및 공구 (사무용 기계)	그래픽 전용 컴퓨터, 입출력기

1. 작 업 명	C-2 모티브 구성하기
2. 성취 수준	기획과 아이디어에 따른 내용을 바탕으로 개발 대상 제품을 제작 가능한 형태 및 모양으로 표현한다.

3. 작업 요소		난 이 도
(1)	디자인 컨셉을 명확하게 한정한다.	① ② ③ ④ ●
(2)	아이디어에 충실한 구체적 이미지를 확정한다.	① ② ③ ④ ●
(3)	이미지 크기를 결정한다.	① ② ③ ● ⑤
(4)	필요에 따라 부주제에 대한 이미지를 설정한다.	① ② ③ ● ⑤
(5)	바탕 화면에 대한 전개 방법을 결정한다.	① ② ③ ④ ●
(6)	리핏(repeat)에 대한 방법을 결정한다.	① ② ③ ④ ●
난이도 평균		① ② ③ ④ ●

4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)

지 식(Knowledge)	기 능(Skill)
· 타켓에 따른 디자인 컨셉의 이해 및 종합화 능력 · 디자인 원리(레이아웃)의 이해 및 적용 능력 · 평면 및 입체 형태의 공간별 구성력 · 색채 조화, 색채 이미지 전개 및 표현 능력 · 재료별 작업 과정 이해 · 리핏(repeat) 전개 및 제작 능력	· 그래픽 전용 컴퓨터 운용 · 표현 모티브 및 배경에 따른 도구(S/W) 운용 · 입출력기, 스캐너 운용

5. 소요 재료	관련 화보, 자료집 및 슬라이드, 드로잉 및 컬러링 재료, 화구, 수작업 및 컴퓨터 전용 출력 용지류, 컬러 가이드
6. 소요 장비 및 공구 (사무용 기계)	그래픽 전용 컴퓨터, 입출력기, 스캐너

1. 작 업 명	C-3 컬러 계획하기
2. 성취 수준	전체 디자인 및 소재에 적합한 컬러를 구상하여 적용한다.

3. 작업 요소		난 이 도
(1)	트랜드 컬러를 분석한다.	① ② ③ ④ ●
(2)	개발 대상 제품에 적합한 명도, 채도, 색상의 조화를 추출, 다양하게 조합 · 전개한다.	① ② ③ ④ ●
(3)	주제와 부주제의 컬러를 차별화하며 조화시킨다.	① ② ③ ● ⑤
(4)	면적 비율에 따른 컬러 이미지의 변화를 보완하며 전체적으로 색조가 조화되도록 한다.	① ② ③ ④ ●
(5)	작업 방법, 재료 및 시간 경과에 따른 컬러의 변화를 파악 · 보완한다.	① ② ③ ● ⑤
난이도 평균		① ② ③ ④ ●

4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)

지 식(Knowledge)	기 능(Skill)
· 염색 재료, 과정, 방법, 특성에 관한 지식 · 조직과 재료에 따른 섬유 특성 이해 · 실크 프린팅 원리 및 공정 · 위빙 및 니팅의 제작 과정, 효과 및 특성 · 제작 방법별 과정 및 특성 이해 · 제작 대상 제품의 특성과 제품의 제작 방법, 재료, 처리에 따르는 색 조화 및 색보정 능력	· 그래픽 전용 컴퓨터, 입출력기 운용 · 염료 다루는 기법 · 섬유 소재 다루기

5. 소요 재료	컬러링 재료, 화구, 수작업 및 출력 전용 용지류, 컬러 가이드
6. 소요 장비 및 공구 (사무용 기계)	그래픽 전용 컴퓨터, 입출력기

1. 작 업 명	C-4 프리젠테이션 하기
2. 성취 수준	디자인 컨셉과 이미지를 합리적이고 설득력 있게 표현한다.

3. 작업 요소		난 이 도
(1)	정확한 디자인 의도를 정리한다.	① ② ③ ④ ●
(2)	컨셉과 이미지를 설득력 있게 전달하기 위한 프리젠테이션 내용 구성 계획을 세운다.	① ② ③ ④ ●
(3)	프리젠테이션을 위한 적절한 도구를 준비한다.	① ② ③ ● ⑤
(4)	주도구 외에 관련 보드(board), 슬라이드, 브로슈어, 사진 등을 활용한다.	① ② ● ④ ⑤
(5)	순서에 의해 리허설한다.	① ② ③ ● ⑤
난이도 평균		① ② ③ ● ⑤

4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)

지 식(Knowledge)	기 능(Skill)
· 설득 커뮤니케이션론 · 정확하고 논리적인 언어 구사 능력 · 프리젠테이션 과정 및 기법에 관한 지식	· P/C 및 그래픽 전용 컴퓨터 운용 · 입출력기 운용 · 프리젠테이션용 도구 및 S/W 운용

5. 소요 재료	보드(board), 슬라이드, 사진, 브로슈어
6. 소요 장비 및 공구 (사무용 기계)	P/C, 그래픽 전용 컴퓨터, 슬라이드 프로젝터, 빔 프로젝터, TV, VTR

1. 작 업 명	D-1 스케치하기
2. 성취 수준	연필, 목탄, 물감 등의 다양한 재료를 사용하여 구상한 아이디어와 모티브를 리핏에 적절하게 배열하고 이미지에 적합한 다양한 기법을 실험하고, 선택하여 전체적이면서 구체적인 디자인의 윤곽을 계획할 수 있다.

3. 작업 요소		난 이 도
(1)	결정한 주제의 크기, 배열, 구성 등을 기본으로 전체 구도를 구상한다.	① ② ● ④ ⑤
(2)	기초 스케치로 구성의 분위기(흐름)를 잡는다.	① ● ③ ④ ⑤
(3)	모티브와 바탕의 분포 비율을 용도에 적합하게 구성한다.	① ② ③ ● ⑤
(4)	전체적으로 균형감 있는 조화를 이루도록 레이아웃한다.	① ② ③ ● ⑤
(5)	모티브에 방향감과 원근감 등 변화를 주어 가며 시각적으로 어떤 변화와 효과가 있는지를 실험, 모티브의 다양한 제시를 시도한다.	① ② ● ④ ⑤
(6)	확정된 모티브를 전개할 때 리핏을 맞추어 제작한다.	① ② ③ ④ ●
(7)	기획된 색을 배합하여 넉넉한 양을 준비한다.	① ② ③ ④ ●
(8)	소재에 따른 다양한 기법을 실험한 후 사용될 기법과 색채 적용 부분을 결정한다.	① ② ③ ④ ●
(9)	샘플을 제작하여 기법과 색의 수정 부분을 점검한다.	① ② ● ④ ⑤
(10)	수정, 보완된 디자인 밑그림을 트레이싱지에 옮겨 마무리한다.	① ● ③ ④ ⑤
(11)	직기와 편물기 디자인 시에는 결정된 구조와 실로 샘플을 짠다.	① ② ③ ④ ●
(12)	샘플을 점검하고 수정, 보완할 부분을 점검한다.	① ② ③ ● ⑤
난이도 평균		① ② ③ ● ⑤

4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)	
지 식(Knowledge)	기 능(Skill)
· 리핏의 종류 및 구성 방법의 이해 · 다양한 기법에 관한 지식 · 도구의 종류와 사용 방법 · 색의 혼합과 배색 · 디자인 구성 요소와 레이아웃 · 생산 공정의 이해 · 섬유의 특성 및 직물의 구조	· 컬러링 재료(구아쉬, 포스터 칼라, 잉크) 사용 기법 · 소재(실크)에 따른 염료 사용 기법 · 시각적 효과를 위한 기법(찍기, 뿌리기, 스텐실 등) · 제판 작업 · 직기 및 편물기 사용법 · 그래픽 전용 컴퓨터 및 입출력기

5. 소요 재료	컬러링 도구 및 화구류(2B, 4B 연필, 목탄, 물감, 잉크, 트레싱지, 지우개, 스폰지, 솜, 먹지, 포스터 칼라, 구아쉬, 염료), 섬유, 실, 수작업 용지 및 출력 용지, CD, zip 등
6. 소요 장비 및 공구 (사무용 기계)	복사기, 형광판, 물통, 팔레트, 에어브러쉬, 컴퍼스, 직기, 편물기, 감광기, 나무틀, 그래픽 전용 컴퓨터 및 입출력기 등

1. 작 업 명	D-2 구체적 디자인 완성하기
2. 성취 수준	스케치를 통하여 트레이싱지에 완성된 레이아웃을 아트지 위에 정확하게 옮기고 결정된 기법과 배합된 물감을 신속하고 정확하며 깨끗하게 표현하여 작업을 마무리한다.

3. 작업 요소		난 이 도
(1)	마지막으로 필요한 모티브와 아이디어, 기법과 색이 본래의 의도대로 정확히 마무리될지 점검한다.	① ② ③ ④ ●
(2)	완성된 디자인의 만족도, 원단으로서의 가능성, 용도의 적합성, 원래 연구 스케치와의 비교 등의 다양한 측면에서 재평가 해본다.	① ② ③ ④ ●
(3)	형광판을 이용하여 트레싱지에 완성된 디자인을 아트지에 정확하게 옮긴다.	① ② ③ ● ⑤
(4)	같은 색은 한꺼번에 칠하도록 한다.	① ② ● ④ ⑤
(5)	연한 색을 먼저 칠하고 진한 색을 칠한다.	① ② ● ④ ⑤
(6)	바탕을 칠할 때 마스킹 테이프를 가로, 세로 이용하여 깨끗하게 마무리한다.	① ② ● ④ ⑤
(7)	스케치 작업시 결정한 기법이 최대한 같은 수 있도록 제작한다.	① ② ③ ● ⑤
(8)	신속하고 정확하게 깨끗한 칠로서 작업을 마무리한다.	① ② ③ ● ⑤
(9)	직기와 편물기 디자인 제작시 디자인된 구조와 실을 정확하게 사용하여 리핏에 맞추어 짜낸다.	① ② ③ ④ ●
난이도 평균		① ② ③ ● ⑤

4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)

지 식(Knowledge)	기 능(Skill)
· 리핏의 종류 및 구성 방법의 이해 · 다양한 기법의 이해 · 도구의 종류와 사용 방법의 이해 · 색의 혼합과 배색에 대한 이해 · 디자인 구성 요소에 대한 이해 · 생산 공정의 이해 · 섬유의 특성과 직물의 구조 이해	· 컬러링 재료(구아쉬, 포스터 칼라, 잉크) 사용 기법 · 소재(실크)에 따른 염료 사용 기법 · 시각적 효과를 위한 기법(찍기, 뿌리기, 스텐실 등) · 제판 작업 · 직기 및 편물기 사용법 · 그래픽 전용 컴퓨터 및 입출력기

5. 소요 재료	컬러링 도구 및 화구류(2B, 4B 연필, 목탄, 물감, 잉크, 트레싱지, 지우개, 스폰지, 솜, 먹지, 포스터 칼라, 구아쉬, 염료), 섬유, 실, 수작업 용지 및 출력 용지, CD, zip 등
6. 소요 장비 및 공구 (사무용 기계)	복사기, 형광판, 물통, 팔레트, 에어브러쉬, 컴퍼스, 직기, 편물기, 감광기, 나무틀, 그래픽 전용 컴퓨터 및 입출력기 등

1. 작 업 명	E-1 작업지시서 작성하기
2. 성취 수준	제품 기획 의도와 동일하게 제품이 생산될 수 있도록 작업의 모든 내용을 정확한 생산 공정에 따른 지시 형식으로 공문화하여 전달, 디자이너가 의도한 제품을 생산할 수 있다.

3. 작업 요소		난 이 도
(1)	제품 디자인을 정확히 스케치하여 생산자가 디자인 의도를 이해하고 작업할 수 있도록 설명서를 작성한다.	① ② ③ ● ⑤
(2)	작업 현장에서 작업자가 임의 작업 또는 불필요한 작업을 하지 않도록 구체적으로 제시하여 행동을 통제할 수 있도록 한다.	① ② ③ ● ⑤
(3)	생산할 제품의 소재, 컬러, 수량, 납기일 등을 정확히 명시한다.	① ② ③ ④ ●
(4)	기타 생산시 주의 사항을 지시한다.	① ② ● ④ ⑤
난이도 평균		① ② ③ ● ⑤

4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)

지 식(Knowledge)	기 능(Skill)
· 제품의 생산 공정 이해 · 제품 소재의 특성 파악 · 마케팅적 기획 의도 이해	· P/C 및 그래픽 전용 컴퓨터 운용 · 입출력기 운용 · 드로잉 · 문서 작성

5. 소요 재료	서식류, 필기구, 각종 화구
6. 소요 장비 및 공구 (사무용 기계)	P/C, 그래픽 전용 컴퓨터, 입출력기, 팩스

1. 작 업 명	E-2 시제품 확인하기
2. 성취 수준	작업 지시서 내용과 동일하게 생산되었는지 시제품을 정확히 확인할 수 있다.

3. 작업 요소		난 이 도
(1)	시제품이 작업지시서에서 지시한 내용과 동일하게 생산되었는지 확인한다.	① ② ③ ● ⑤
(2)	불량품이 있는지 확인한다.	① ② ③ ④ ●
(3)	불량품의 내용 및 수정 사항을 작성하여 통보한다.	① ② ③ ④ ●
난이도 평균		① ② ③ ④ ●

4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)

지 식(Knowledge)	기 능(Skill)
· 시제품의 완성도를 컨펌(confirm)할 수 있는 생산 공정별 지식 · 시제품의 불량 요소를 구별, 원인을 분석할 수 있는 능력 · 일광 및 세탁 견뢰도의 파악 · 마케팅 기초 지식	· P/C 및 입출력기 운용 · 드로잉 · 문서 작성

5. 소요 재료	서식류, 필기구, 화일(file), 각종 화구
6. 소요 장비 및 공구 (사무용 기계)	복사기, 팩스, 유무선 기기, P/C, 입출력기

1. 작 업 명	F-2 디자인 자료 관리하기
2. 성취 수준	판매 시즌이 지난 뒤, 제작되었던 원단의 샘플을 트랜드 분석 결과와 함께 정리해 둠으로써 그 다음 시즌 예측과 준비 및 생산에 반영될 수 있도록 한다.

3. 작업 요소		난 이 도
(1)	지난 시즌 제작·판매했던 원단의 소재를 정리한다.	① ② ● ④ ⑤
(2)	색채 유형 및 사용한 원사 등을 분류·정리하고 각각의 유행 경향을 분석한다.	① ② ● ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤

4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)

지 식(Knowledge)	기 능(Skill)
· 통계를 통하여 트랜드의 경향을 분석하고 이해, 활용할 수 있는 능력 · 판매량에 따른 디자인 요인을 추출할 수 있는 분석력 · 색채 조화론 · 실과 천의 짜임 원리 및 상품화 과정	· 그래픽 전용 컴퓨터 운용 · P/C 운용 · 입출력기 운용 · 통계 S/W 운용

5. 소요 재료	리서치(research) 용지 및 필기 도구, 화일(file), 디스크, CD, zip
6. 소요 장비 및 공구 (사무용 기계)	그래픽 전용 컴퓨터, PC, 입출력기

Ⅱ. 교육훈련 프로그램

1. 직무 작업/지식、기능、도구 Matrix

가. 직무 작업/지식 Matrix

지식 / 핵심 작업	1 시장 조사 및 소비자 요구분석	2 트랜드 분석	3 소재 및 디자인 개발	4 아이디어 발상과 전개	5 디자인 원리와 평면 조형	6 공간과 입체 구성	7 색채 배색과 조화	8 표현 기법	9 리핏의 종류와 레이아웃	10 염색 기법과 재료	11 섬유의 특성 및 구조	12 생산공정과 도구	13 실크 프린팅	14 위빙의 원리재료제작	15 니팅의 원리재료제작	16 CAD
A-1 타켓 설정하기	●	●	●	●			●			●	●	●				
A-2 아이템 방향 설정하기	●	●	●				●	●		●	●	●	●	●	●	
A-3 개발 스케쥴 작성하기	●	●	●								●	●				
B-1 트랜드 분석하기	●	●	●		●	●	●	●	●	●	●		●	●	●	
B-2 시장 조사하기	●	●	●								●	●				
C-1 아이디어 발상하기	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
C-2 모티브 구상하기		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
C-3 컬러 계획하기		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
C-4 프리젠테이션하기	●	●	●							●	●	●				●
D-1 스케치하기		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
D-2 구체적 디자인 완성하기		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
E-1 작업 지시서 작성하기			●	●			●	●		●	●	●	●	●	●	
E-2 시제품 확인하기			●				●	●		●	●	●	●	●	●	
F-1 소비자 반응 분석하기	●	●	●	●			●	●		●	●					
F-2 디자인 자료 관리하기					●	●	●	●	●	●	●	●				●

나. 직무 작업/기능 Matrix

기능 / 핵심 작업	1 P/C 및 입출력기기 운용	2 통계 S/W 운용	3 인터넷 정보 검색	4 그래픽 전용 컴퓨터 및 입출력기 운용	5 2D·3D S/W 운용	6 프리젠테이션용 S/W·장비·도구 운용	7 드로잉용 화구 및 재료 사용 기법	8 공예적 수작업	9 컬러링 도구 및 물감류 사용 기법	10 염료 처리 기법	11 섬유 소재 다루기	12 표현 기법	13 제판 작업	14 직기 다루기	15 편물기 다루기
A-1 타켓 설정하기	●	●	●								●				
A-2 아이템 방향 설정하기	●	●	●							●	●	●			
A-3 개발 스케쥴 작성하기	●		●			●				●	●	●	●	●	●
B-1 트랜드 분석하기	●	●	●	●	●	●				●	●	●			
B-2 시장 조사하기	●	●	●			●				●	●	●			
C-1 아이디어 발상하기			●	●	●		●		●	●	●	●	●	●	●
C-2 모티브 구상하기				●	●		●		●	●	●	●	●	●	●
C-3 컬러 계획하기				●	●		●		●	●	●	●	●		
C-4 프리젠테이션하기	●	●	●	●	●	●									
D-1 스케치하기				●	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●
D-2 구체적 디자인 완성하기				●	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●
E-1 작업 지시서 작성하기	●		●						●	●	●	●			
E-2 시제품 확인하기	●									●	●	●			
F-1 소비자 반응 분석하기	●	●	●												
F-2 디자인 자료 관리하기	●	●	●	●	●										

다. 직무 작업/도구 Matrix

핵심 작업 \ 도구	1 그래픽 전용 컴퓨터 및 주변 장비	2 2D·3D S/W	3 카메라 및 엑세서리	4 드로잉 및 컬러링 화구류	5 직기	6 편물기	7 제판 장비	8 에어브러쉬 및 작업 장비	9 TV·VTR	10 P/C 및 입출력기	11 통계 S/W	12 팩스	13 복사기	14 녹음기·캠코더	15 슬라이드·빔 프로젝터
A-1 타켓 설정하기			●						●	●	●	●	●		
A-2 아이템 방향 설정하기	●	●	●	●					●	●	●	●	●	●	●
A-3 개발 스케쥴 작성하기			●							●		●	●	●	●
B-1 트랜드 분석하기	●	●	●							●	●	●	●	●	●
B-2 시장 조사하기			●							●	●	●	●	●	●
C-1 아이디어 발상하기	●	●	●	●					●						●
C-2 모티브 구상하기	●	●	●						●					●	●
C-3 컬러 계획하기	●	●	●	●										●	●
C-4 프리젠테이션하기	●	●	●	●			●	●	●	●		●	●	●	●
D-1 스케치하기	●	●	●	●	●	●	●	●					●		
D-2 구체적 디자인 완성하기	●	●		●	●	●	●	●							
E-1 작업지시서 작성하기			●							●		●	●		
E-2 시제품 확인하기			●						●	●		●	●		
F-1 소비자 반응 분석하기			●						●	●	●	●	●	●	●
F-2 디자인 자료 관리하기	●	●	●	●					●	●			●	●	

2. 직무 작업/코스 Matrix

코 스 / 핵심 작업	1 기초패턴디자인	2 패턴디자인	3 섬유재료학	4 기초편물디자인	5 편물디자인	6 기초날염디자인	7 프린트디자인	8 기초선염디자인	9 선염디자인	10 응용선염디자인
A-1 타켓 설정하기		●	●	●	●	●	●	●	●	●
A-2 아이템 방향 설정하기		●	●	●	●	●	●	●	●	●
A-3 개발 스케쥴 작성하기			●		●		●			●
B-1 트랜드 분석하기		●	●		●		●			●
B-2 시장 조사하기		●	●		●		●			●
C-1 아이디어 발상하기	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
C-2 모티브 구상하기	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
C-3 컬러 계획하기	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
C-4 프리젠테이션하기		●			●		●			●
D-1 스케치하기	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
D-2 구체적 디자인 완성하기	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
E-1 작업 지시서 작성하기		●	●		●		●		●	●
E-2 시제품 확인하기			●		●		●		●	●
F1 소비자 반응 분석하기					●		●		●	●
F2 디자인 자료 관리하기	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

3. 교육훈련 Course Profile

텍스타일디자이너	
과정명 : 기초 패턴 디자인	
교 육 목 표	구상한 아이디어와 모티브를 조화롭게 구성하여 다양한 기법과 재료를 이용하여 생산이 가능하도록 적합한 리핏에 맞추어 평면 위에 표현해 낼 수 있다.
교 육 내 용	1. 기초 기법 연구 2. 기초 재료의 특성 연구 3. 모티브 개발 방법 연구 4. 디자인의 구성 요소 및 배열 연구 5. 기본 리핏(repeat)방법 연구 6. 생산 공정의 이해
교 육 대 상	미술에 관심을 갖고 있는 고졸 이상의 학력자
교 육 시 간	60 - 64시간(기간은 최소 1개월 이상)
교 육 방 법	실습 및 이론(시청각 자료를 통한 작품 분석을 통해 용도에 따른 제한 요소를 파악하고 다양한 기법을 재료의 특성을 살려 실험하도록 한다).
선 수 과 목	소묘(정밀 묘사), CAD

텍스타일디자이너	
과정명 : 패턴 디자인	
교 육 목 표	스케치로 묘사된 모든 아이디어를 샘플 작업화하고 스케치와 동일하게 기법과 리핏, 칼라를 정확하게 생산 공정에 즉시 사용이 가능하도록 완성시킬 수 있다.
교 육 내 용	1. 다양한 표현 능력(드로잉) 및 기법 실습 2. 디자인의 구성 요소, 배열 및 색상 연구 3. 2D의 시각적 효과에 대한 조형적 분석력 4. 재료 특성에 따른 모티브 개발 5. 다양한 리핏(repeat)방법 연구 6. 생산 공정의 이해
교 육 대 상	미술에 관심을 갖고 있는 고졸 이상의 학력자
교 육 시 간	60 - 64시간(기간은 최소 1개월 이상)
교 육 방 법	실습 및 이론, 현장 견학(기초 패턴 과목에서 교육된 기본 기법과 재료들을 다양한 관점에서 심도있게 연구하고 리핏의 방법 또한 기본 방법을 기본으로 다양한 방법을 훈련한다. 강의는 1:1 강의를 통하여 취약점을 보안하도록 학습하는 것이 바람직하다).
선 수 과 목	기초 패턴 디자인, CAD

텍스타일디자이너	
과정명 : 섬유 재료학	
교 육 목 표	다양한 섬유 디자인에서 기본적으로 알아두어야 할 기초적인 섬유 전문 용어의 이해. 섬유 소재의 용도와 특성 연구, 텍스타일 디자인(섬유 디자인)의 전반적인 제작 과정을 탐구하여 장차 텍스타일디자이너로서의 자질 함양 및 기초 지식을 얻을 수 있다.
교 육 내 용	1. 텍스타일 디자인의 정의 및 필요성 2. 텍스타일 디자인의 용도, 제작 과정 및 공정 3. 섬유 및 실의 종류 및 특성에 대한 이해(디자인, 재료 및 구조) 4. 장식사(fancy yarn)에 대한 이해 5. 날염 특성 연구 및 샘플 수집, 분석 6. 선염 특성 연구 및 샘플 수집, 분석 7. 편성물 특성 연구 및 샘플 수집, 분석 8. 염료의 종류와 특징 연구 9. 안료의 특징 연구
교 육 대 상	전문대, 4년제 대학교 학생으로 섬유 디자인에 관심있는자, 섬유 디자인(텍스타일 디자인)에 입문하려는 자
교 육 시 간	60시간
교 육 방 법	이론 및 현장 견학
선 수 과 목	없음.

텍스타일디자이너	
과정명 : Knit Design Ⅰ (기초 편물 디자인)	
교 육 목 표	원사(yarn)에 대한 특성의 이해를 바탕으로 편물의 기본 편조직과 편물 기계의 구조를 이해하고 실습한다.
교 육 내 용	1. 원사(yarn)에 대한 이해 2. 전문 용어의 이해 3. 게이지(gauge)기초적 매카니즘 연구 4. 니트 직물의 기본 구조 연구(편조직의 이해 및 구조적 분석) 5. 실제 다양한 제작
교 육 대 상	전문대학, 4년제 대학 의상 디자인과 섬유 전공자, 니트 디자인에 대한 관심이 있는 자
교 육 시 간	120시간
교 육 방 법	실습 및 이론
선 수 과 목	섬유 재료 및 특성 연구, 텍스타일 디자인사

텍스타일디자이너	
과정명 : Knit Design Ⅱ(편물 디자인)	
교 육 목 표	편조직의 폭넓은 이해와 제작 실습의 경험을 바탕으로 편성 제품 제작을 위한 봉제 및 마무리 가공을 통하여 깊이를 더해 갈 수 있다.
교 육 내 용	1. 니트 직물의 구조 연구 2. 응용 편조직 연구 및 제작 3. 편성 완제품의 재단, 봉제 등의 연구 4. 마무리 가공에 대한 연구 : 염색(후염)공정의 적용 5. CAD를 통한 디자인 제작 및 원사(yarn) 트랜드 파악
교 육 대 상	4년제 의상 디자인 전공자, 섬유 관련 전공자, 간단한 편물 작업을 할 수 있는 자
교 육 시 간	160시간
교 육 방 법	실습 및 이론, 현장 견학
선 수 과 목	섬유 재료 및 특성 연구, 기초 편물 디자인(Knit Design Ⅰ), 색채학, 전반적인 동서양 미술 · 문화사를 이해할 수 있는 과목

텍스타일디자이너	
과정명 : Print Design Ⅰ (기초 날염 디자인)	
교 육 목 표	텍스타일 디자인의 주요 부분의 하나인 날염 공정을 이해하고 다양한 실습을 통하여 날염에 대한 기초적인 이해를 한다. 또한 리핏(repeat) 및 패턴(pattern)에 대한 지식을 축척할 수 있다.
교 육 내 용	1. 날염 디자인 및 패턴 연구 2. 리핏(repeat)의 종류와 특성 알아보기 3. 제도 및 제판 과정의 이해 4. 안료, 염료를 통한 색의 처방 5. 날염 기계의 종류 및 공정 방법의 이해
교 육 대 상	실업계, 전문대생(단, 4년제 대학의 경우 날염에 대한 지식이 없는 자)
교 육 시 간	120시간
교 육 방 법	실습 및 이론, 현장 견학
선 수 과 목	텍스타일 디자인사. 섬유 재료 및 특성 연구

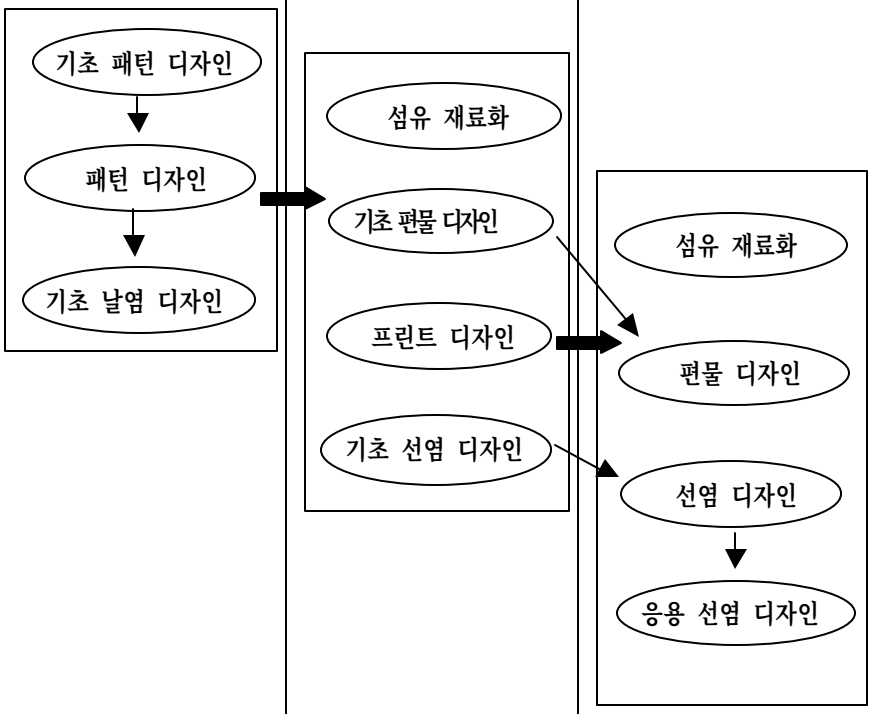
텍스타일디자이너	
과정명 : Print Design Ⅱ(프린트 디자인)	
교 육 목 표	창의적인 날염 디자인 창출을 위한 아이디어 발상 및 전개 그리고 표현 방법에 역점을 두며, 배색의 중요성과 드로잉 능력을 심화시킬 수 있다.
교 육 내 용	1. 모티브 및 패턴의 창작 및 응용 2. color way 및 coloration 연구 3. 소재 계획 4. 안료, 염료의 특성 및 다양한 날염법의 응용 및 적용
교 육 대 상	전문대생(Print Design Ⅰ을 이수한 자 또는 준하는 자) 4년제 대학 섬유 디자인 전공자 중 날염에 대한 기초 지식이 있는 자
교 육 시 간	160시간
교 육 방 법	실습 및 이론, 현장 견학
선 수 과 목	기초 날염 디자인(Print Design Ⅰ), 색채학, Surface Design, 전반적인 동·서양 미술·문화사를 이해할 수 있는 과목

텍스타일디자이너	
과정명 : Weave Design Ⅰ (기초 선염 디자인)	
교 육 목 표	원사(yarn)의 종류와 특성에 대한 기초 지식과 선염에 대한 기본적인 이해를 통하여 직기의 구조와 기본 조직에 대한 경험을 중진시킬 수 있다.
교 육 내 용	1. 실의 분류(원료, 용도, 제조 방법, 처리 과정, 굵기 등) 2. 직물의 기본 구조 연구(실의 꼬임과 방향에 따른 특성) 3. 장식사(fancy yarn)에 대한 이해 4. 직기의 구조와 부품 및 명칭에 대한 이해 5. 기본 직물의 종류와 특징 분석 6. 삼원 조직의 원리 7. 의장포(조직도) 그리는 법 8. Draft의 이해
교 육 대 상	전문 대학, 4년제 대학 섬유 전공자, 의상 전공자 중 선염에 대한 초보자, 선염에 관심이 있는 자
교 육 시 간	120시간
교 육 방 법	실습 및 이론, 현장 견학
선 수 과 목	섬유 재료학(섬유 재료 및 특성 연구), 텍스타일 디자인사

텍스타일디자이너	
과정명 : Weave Design Ⅱ(선염 디자인)	
교 육 목 표	선염 직물에 대한 실험적 이해를 바탕으로 직물의 다양한 구성 조직 원리를 알아볼 수 있다. 선염 직물의 구조를 근거로 직물 설계를 자유롭게 할 수 있다.
교 육 내 용	1. 직물의 구조 연구 2. 변화 조직 연구 및 응용 3. 혼합 조직 연구 및 응용 4. 씨 이중 조직 연구 및 응용 5. 날 이중 조직 연구 및 응용 6. 이중 조직 연구 및 응용 7. 다중 조직 연구 및 응용 8. 선염 직물 응용 및 디자인과 설계 9. Wearing CAD
교 육 대 상	4년제 대학의 섬유 전공자로 기초 선염 디자인(Weave Design Ⅰ)의 이수자, 선염 제작의 기본 지식과 경험이 있는 자
교 육 시 간	160시간
교 육 방 법	실습 및 이론, 현장 견학
선 수 과 목	섬유 재료학, 텍스타일 디자인사, 기초 선염 디자인(Weave Design Ⅰ), 색채학

텍스타일디자이너	
과정명 : Weave DesignⅢ(응용 선염 디자인)	
교 육 목 표	선염에 대한 총체적 이해와 실습의 축적을 바탕으로 개개인의 감성과 창의적인 사고에 대한 연구 심화 과정이며 더욱 구체적인 방법을 통하여 창의적인 선염 디자이너로서의 기획 능력을 발전시킬 수 있다.
교 육 내 용	1. 직물 디자인 및 설계 2. 소재에 대한 탐구 3. 시장 조사, 트랜드 분석을 통한 직물 분석 4. 직물 구조 분해와 조직도 제작 5. Coordinate fabrice 제작 및 main fabric 제작 6. Computerized Dobby 직물 연구 7. CAD를 이용한 Jacquard 직물 설계 및 제작
교 육 대 상	4년제 대학의 섬유 전공자를 선염에 대한 풍부한 경험이 있는 자 또는 그와 동등한 자, 선염 디자인(Weave DesignⅡ)의 이수자
교 육 시 간	160시간
교 육 방 법	실습 및 이론, 현장 견학
선 수 과 목	선염 디자인(Weave DesignⅡ), 색채학, CAD, 전반적인 동서양 미술·문화사를 이해할 수 있는 과목

4. 교육훈련 Road Map

단 계	제 2 직능	제 3 직능	제 4 직능
			
설명	텍스타일 분야는 소재와 기법에 따른 다양한 세부 전공이 있으므로 같은 Road Map이 나타난다. 미술, 디자인 관련 분야의 정규 교육을 받은 경우 기초적 조형능력과 이론을 바탕으로 적성에 맞는 텍스타일분야 전공을 선택하면 바람직하다.		

부록 : 직업교육훈련 프로그램 개발을 위한 직무분석 자료 목록

분 야	직 종 명	분석 연도 및 번호
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
	일러스트레이터	99 - 9 - 01
	텍스타일디자이너	00 - 15 - 01
개인 서비스	여행안내원	98 - 6 - 07
	피부미용사	99 - 9 - 02
	장의사	99 - 9 - 03
	노인생활지도원	00 - 16 - 02
	레크리에이션지도자	00 - 17 - 03
	메이컵아티스트	00 - 18 - 04
공학 및 과학 관련 직업	수질관리인	00 - 19 - 05
컴퓨터 및 정보통신	데이터베이스관리자	98 - 6 - 08
	정보검색원	98 - 6 - 09
	전자문서관리운영자	98 - 6 - 10
	응용프로그래머	99 - 9 - 04
	멀티미디어컨텐츠개발자	99 - 9 - 05
	웹마스터	99 - 9 - 06
	네트워크운영자	99 - 9 - 07
	정보보호관리자	99 - 9 - 08

	반도체공정장비기술자	00 - 20 - 06
	시스템엔지니어	00 - 21 - 07
	정보시스템감리사	00 - 22 - 08
보안 및 법률서비스	경호경비원	00 - 23 - 09
기계기술자, 설치자, 수리서비스 직업	전자방송통신장비설비원	98 - 6 - 11
	전자자료처리장치설비원	98 - 6 - 12
	전기제어장치설비원	98 - 6 - 13
	전자산업장비설비원	98 - 6 - 14
	공기조화 · 위생설비원	99 - 9 - 09
정밀 생산 직업	밀링원	98 - 6 - 15
	금형원	98 - 6 - 16
보건 및 의료	의료기기기술관리사	00 - 24 - 10
	의무기록사	00 - 25 - 11
	작업치료사	00 - 26 - 12
경영, 재무 관리 및 마케팅	보석감정사	98 - 6 - 17
	직업상담원	98 - 6 - 18
	선물거래인	98 - 6 - 19
	관세사무원	98 - 6 - 20
	물류관리사	99 - 9 - 10
	비주얼머천다이저	00 - 27 - 13
교육, 훈련	보육교사	99 - 9 - 11
	평생교육사	99 - 9 - 12

분석책임자 정 향 진(한국직업능력개발원)
분 석 자 강 종 화((주)코튼클럽)
길 태 윤((주)텍스필)
권 시 정((주)리코)
안 진 호(덕성여자대학교)
유 현 아(청강문화산업대학)
이 건 만(숭의여자대학)
이 경 은(주)인터패션플래닝

연구자료 00-15

텍스타일디자이너 직무분석

2000년 12월 일 인쇄
2000년 12월 일 발행
발행인 강 무 섭
발행처 한 국 직 업 능 력 개 발 원
주 소 서울특별시 강남구 청담2동 15-1 (135-949)
홈페이지: http://www.krivet.re.kr
전 화: (02) 3485-5000, 5100
팩 스: (02) 3485-5200
등 록 제16-1681호 (1998. 6. 11)
ISBN 89-8436-218-2 93320
89-8436-217-4(전13권)
인쇄처 (주)디앤비애드 (02)2273-9700

연구자료 내용의 무단복제를 금함. 값 3,000 원

■ 보고서 내용 문의
전화 : (02)3485-5119, E-mail : hyang@krivet.re.kr