

연구자료 01-7-7

웹 피디 직무분석

한국지언능력개발원
한국기묘기개발원

일 러 두 기

이 직무분석 자료의 역할과 개발 과정, 내용 그리고 활용에 관한 사항은 다음과 같다.

1. 직무분석(Job Analysis)은, '그 직무를 수행하는 자에게 요구되는 지식·기능·능력·책임과 그 직무가 타 직무와 구별되는 요인을 각각 분명하게 밝히는 것'이며, 각 개인으로 하여금 현재의 직무와 미래의 직무를 원활하게 수행할 수 있도록 학습내용과 방법을 확실하게 제시해 주는 역할을 한다.
2. 이 자료는 교육과정 개발에 사용되고 있는 데이컴법(DACUM)을 응용하였으며, 본 원의 직무분석 방법 및 절차에 의해 구안된 것으로서 현장 직무 및 교육훈련 분야의 전문가로 구성(7~10명)된 협의회의 5차례 이상의 회의를 거쳐 분석·개발되었다.
3. 이 자료를 구성하고 있는 주요 내용은 다음과 같다.
 - ① 직무수행에 필요한 책무와 작업의 관계를 파악할 수 있는 직무모형(Job Model)
 - ② 직무수행에 필요한 조건, 인력의 양성 실태 및 취업경로, 작업환경의 조건 등 직무정보
 - ③ 핵심 작업별 교육훈련의 필요도 및 그 적용방법
 - ④ 핵심 작업별 요소와 도구, 작업 수행에 필요한 지식과 기능 및 성취수준
 - ⑤ 교육훈련 코스별 교과목 내용 및 출제기준
 - ⑥ 프로그램을 구성하고 있는 코스와 교육훈련 우선 순위 및 연계성을 구조화한 교육훈련 체계도(Road Map)
4. 이 자료는 다음과 같은 용도로 활용할 수 있다.
 - ① 교육과정 개발 및 직업능력개발훈련기준 제·개정 시 기초자료
 - ② 자격종목 개발 시 출제기준의 기초자료
 - ③ 직업사전 개발 시 내용자료
 - ④ 교육훈련 내용, 진로지도, 취업안내를 위한 참고자료 등

차 례

I. 직무분석	1
1. 직종명	1
2. 직무의 정의	1
3. 직무의 모형	2
4. 직업 명세서	3
5. 직무 명세서	7
6. 작업 명세서	10
II. 지식 · 기능 · 도구/코스 Matrix	45
1. 작업/지식 · 기술 · 기능 · 도구 Matrix	45
2. 작업/Course Matrix	53
III. 직업교육훈련과정	55
1. 교육훈련 Course Profile	55
2. 교육훈련 교과목 Profile	58
3. 교육훈련 Road Map	68
IV. 출제기준	71
1. 1차 시험	71
2. 2차 시험	74
부록	76

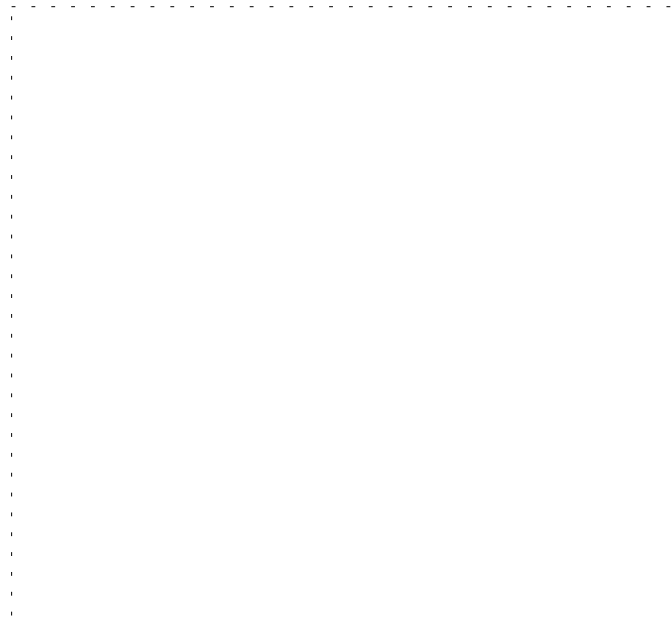
I. 직무분석

1. 직종명 : 웹피디(Web PD)

2. 직무의 정의 :

웹피디란 홈페이지의 기획, 제작, 마케팅까지의 전과정을 총괄하며 홈페이지를 통해 서비스 될 contents를 기획, 개발한다. 홈페이지 제작의 목표와 컨셉을 결정하고 콘텐츠 구성, 디자인, 서비스 시나리오까지 관리하므로 사이트를 디자인(구성설계측면)하는 업무라 할 수 있다.

웹기획 아웃소싱 업체인 경우 컨셉 확정, 시안, presentation, 제작 review 등 광고 AE 직무도 수행한다.



3. 직무의 모형

책무	작업				
A 프로젝트 기획	A-1 사이트 목적 및 타켓 파악하기	A-2 기초자료 조사 및 분석하기	A-3 사이트 Concepts 및 규모 설정하기	A-4 예산 및 제작 H&S 설정하기	A-5 인력 구성 및 스케줄링 하기
B 웹 기획 및 캐스팅	B-1 기획서 작성 및 프리젠테 이션하기	B-2 디자인 Concepts 설정하기	B-3 Flow Chart 작성하기	B-4 Story board 작성하기	
C 시스템 구성 및 제작	C-1 디자인 Confirm 하기	C-2 H&S 테스팅 하기	C-3 인코딩 시스템 구성하기	C-4 촬영·녹음, 작업 수준 및 질 결정하기	C-5 검토 및 수정하기
D Test 및 작업 파일 관리	D-1 버그 수정 및 각종 테스트 하기	D-2 작업 파일 백업 및 보관 하기	D-3 페이지 Lay-out 하기		
E 홍보, 마케팅 및 기타	E-1 오픈 홍보 및 이벤트 광고 협약하기	E-2 사이트 유지 보수 및 평가하기	E-3 제휴 및 사이트 업 버전 기획하기		

4. 직업 명세서

1. 직업 분류					
직업명	한글	웹피디		K.S.C.O.(No)	없음.
	영문	webPD			
현장직업명	프로젝트 매니저, 웹피디		교육훈련수준	3직능, 4직능	
교육훈련직종명	웹피디		자격종목명	웹피디 1, 2급*	
2. 직무 수행에 필요한 조건					
적정교육 훈련기관	2년제대학이상	교육훈련 기간	2년이상	최소교육정도	2년제대학졸업
				적정연령	22세이상
견습기간 (OJT)	6개월이상	신체제약 조건	팔 장애		
직업적성	<p>웹피디의 직업 적성은 우선 일의 처음과 끝을 스스로 정리하는 스타일보다는 다른 팀이나 조직원들과의 이해, 융화가 잘되는 성격과 리더쉽이 있는 사람이어야 한다. 평소 아이디어가 많고 상황을 판단함에 있어 논리적이며, 표현력과 협상력이 있어야 한다. 전문 지식에 대한 습득 능력과 자기관리에 투자하며 추진력도 요구된다.</p> <p>미술, 디자인, 조형부분에 대한 기본적 자질을 갖추고 있으면 유리하고 다양한 매체 구현 작업에 대한 흥미와 호기심을 가지고 작업에서 요구되는 과정들에 대한 인내심이 있는 사람이면 좋다.</p>				

*현재 국가기술자격 및 민간 자격 없음.

3. 인력양성 실태 및 취업 경로		
양성기관	교육	2년제 대학, 4년제 대학교, 관련 주무부처,
	훈련	전문 학원, 관련 협회 및 학회
취업 경로	정규교육기관의 관련 학과(멀티미디어, 시각디자인, 전산 전공) 졸업자와 전문 학원 코스 이수자들은 학교와 학원의 추천 또는 공채를 통해 취업함. 그러나 웹피디의 경우 전공과 상관없이 실무 경력을 위주로 특채되거나 유사 직종으로 이직하는 일이 많음.	
채용 방법	<ul style="list-style-type: none"> - 수시 공채 - 특채 - 헤드헌터 알선 - 소규모 프로덕션 창업 - 프리랜서 	
직업활동영역	<ul style="list-style-type: none"> - 일반기업 (인터넷기획팀, 온라인 프로젝트 팀) - 온라인을 기반으로 하고 있는 회사 - 각종 방송 - 홈페이지 관련 아웃소싱 업체 등 	
임금 수준	- 일반적으로 1800만원(1년 연봉) 이상부터 3,500만원. 소속된 회사의 규모와 담당하는 프로젝트에 따라 임금 격차가 있음.	
승진 및 전직	[승진] - 대기업이나 일반 기업체와 비슷한 수준. 단 프로젝트 성공 커리어 인정이 높은 편임.	
	[전직] - 타 직업에 비해 전직이 쉽고 유리한 편임. - 세분화된 카테고리가 많아 본인의 적성에 맞는 소카테고리 별 전직 선택 및 이직이 가능함.	

4. 작업 환경 조건	
작업조건	컴퓨터 기반작업과 아이디어 회의, 협상등이 잦으므로 컴퓨터형 사무공간과 쾌적한 회의실, 적정 조명, 습도 유지가 필요.
안전 및 위생	<ul style="list-style-type: none"> · 컴퓨터 관련 기기 및 기구는 정기적으로 안전 점검 · 작동결함의 원인이 되는 먼지 발생 및 충격 방지 · 정기적인 휴식으로 눈의 피로를 풀어 줄 필요가 있음.

5. 관련 직업과의 관계	
직업 행렬	
설 명	웹피디 직업은 현재 '한국표준직업분류사전'에 등재되어 있지 않으며, 분류상으로도 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.

6. 직업기초 능력	
영역	세부 내용
의사소통능력	기본적인 의사소통 능력(말하기와 듣기 쓰기 읽기)을 바탕으로 주장을 정확하게 피력하고 논의할 수 있는 판단력과 이해력, 논리성이 매우 필요
수리능력	기초적 수리력을 바탕으로 확률과 통계에 대한 이해, 통계 분석력 필요
문제해결능력	문제를 포괄적으로 이해하고 섭렵할 수 있는 유기적이고 탄력적인 이해력이 필요하며 '왜', '어떻게'에 대한 논리적인 사고, 대안과 복안에 대한 준비성 등이 필요
자기관리 및 개발능력	분야에 대한 끊임없는 관심 즉 동호회 가입, 각종 세미나 참석, 신교육 프로그램 수료 등의 노력 요구됨
자원활용능력	직무 수행에 필요한 정보를 다각도로 수집, 분석, 조직, 관리하고 이를 적절히 활용하며, 컴퓨터를 운용하는 능력을 필수적으로 요구함.
대인관계능력	다른 직업보다 대인관계의 탄력성이 매우 필요. 각 분야별 특수성을 이해하고 타협, 논의, 설득, 중재할 수 있는 능력필요
정보능력	정보력이 생명이라 할 수 있으며 각종 통계 자료, 분석 자료, 새로운 프로그램의 도입, 시장조사리포트, 연구 리포트 등에 관한 수집력과 이해력 매우 필요
기술능력	보다 원활한 프로젝트 완성과 유지를 위해서는 신기술과 프로그램에 대한 적용 능력이 있으면 효율적임
조직이해능력	조직의 비전과 당위성에 대한 정확한 이해 필요
설명	웹피디는 프로젝트의 전체적 기획, 진행은 물론 결과물의 수준을 책임져야 하므로 기능적 책무의 수행이외에 많은 직업 기초 능력을 갖추려는 노력을 계속해야 한다. 승진이나 유리한 이직을 위해서는 문제 해결 및 대안 제시 능력, 리더쉽, 정보 능력을 위한 지속적 자기 개발이 필요하다.

5. 직무 명세서

1. 직무 기술					
홈페이지의 기획, 제작, 마케팅까지의 전과정을 총괄하며 홈페이지를 통해 서비스 될 사이트 contents의 기획, 구성 설계, 개발 업무를 수행하는 자.					
2. 작업 일람표					
책무	No	작업명	작업의 난이도	작업의 중요도	작업빈도
A	1	사이트 목적 및 타겟파악하기	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ● ⑤	● ② ③ ④ ⑤
	2	기초 자료 조사 및 분석하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	● ② ③ ④ ⑤
	3	사이트 concepts 및 규모 결정하기	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ● ⑤	● ② ③ ④ ⑤
	4	예산 및 제작 H&S 설정하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	● ② ③ ④ ⑤
	5	인력 구성 및 스케줄링하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤
B	1	기획서 작성 및 프리젠테이션하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ● ⑤	① ● ③ ④ ⑤
	2	디자인 concepts 설정하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ● ⑤	① ● ③ ④ ⑤
	3	flow chart 작성하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤
	4	story board 작성하기	① ● ③ ④ ⑤	① ② ③ ● ⑤	① ② ● ④ ⑤
C	1	디자인 confirm하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	● ② ③ ④ ⑤
	2	H&S 테스트하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤
	3	인코딩 시스템 구성하기	① ● ③ ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ● ③ ④ ⑤
	4	촬영·녹음, 작업 수준 및 질 결정하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	● ② ③ ④ ⑤
	5	검토 및 수정하기	① ● ③ ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ● ⑤
D	1	버그수정 및 각종 테스트하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ● ⑤
	2	작업 파일 백업 및 보관하기	① ● ③ ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤
	3	페이지 lay-out하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ● ③ ④ ⑤
E	1	오픈 홍보 및 이벤트 광고 협의하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤
	2	사이트 유지보수 및 평가하기	① ● ③ ④ ⑤	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ● ⑤
	3	제휴 및 사이트 업 버전 기획하기	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ● ⑤	① ② ● ④ ⑤

3. 핵심 작업(KEY TASK)									
책무	No	작업명	교육훈련 필요도			교육훈련 적용 방법			
			1순위	2순위	3순위	교실 훈련	직무 보조 자료	현장 훈련	재훈련
A	1	사이트 목적 및 타켓파악하기	●				●	●	
	2	기초 자료 조사 및 분석하기		●			●	●	
	3	사이트 concepts 및 규모결정하기	●				●	●	
	4	예산 및 제작 H&S 설정하기	●				●	●	
	5	인력 구성 및 스케줄링하기		●			●	●	
B	1	기획서 작성 및 프리젠테이션하기	●			●		●	
	2	디자인 concepts 설정하기	●			●		●	
	3	flow chart 작성하기	●			●		●	●
	4	story board 작성하기	●			●		●	●
C	1	디자인 confirm하기		●		●		●	
	2	H&S 테스트하기		●		●		●	
	3	인코딩 시스템 구성하기		●		●		●	
	4	촬영·녹음, 작업 수준 및 질 결정하기		●		●		●	
	5	검토 및 수정하기		●		●		●	
D	1	버그 수정 및 각종 테스트하기	●			●		●	●
	2	작업 파일 백업 및 보관하기		●		●		●	
	3	페이지 lay-out하기		●		●		●	
E	1	오픈 홍보 및 이벤트 광고 협의하기		●			●	●	
	2	사이트 유지 보수 및 평가하기	●			●		●	
	3	제휴 및 사이트 업 버전 기획하기		●			●	●	

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 유틸리티	●			
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				●

6. 작업 명세서

1. 작업 명		A-1 사이트 목적 및 타겟 파악하기	
2. 성취 수준		business 차원에서 사이트를 만들하고자 하는 구체적인 목적의 설정과 함께 사업 목적에 따른 타겟을 설정하고 그 특징을 파악할 수 있다.	
3. 작업 요소			난이도
(1)	사업주와 핵심 인력의 몫 등, 사이트 목적을 설정한다.	① ② ③ ④ ●	
(2)	사이트의 목적에 근거하여 타겟을 설정한다.	① ② ③ ● ⑤	
난이도 평균			① ② ③ ● ⑤
4. 소요 장비 (사무용기계)	주 장비	컴퓨터(문서작성기), 프린터	
	보조 장비		
5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)			
구분	내용		관련작업요소
지식	- business mind 이해		(1), (2)
	- 사업의 목적에 대한 확고한 이해와 추진력		(1), (2)
기술 · 기능			

1. 작업 명		A-2 기초 자료 조사 및 분석하기	
2. 성취 수준		타겟 user 들에 대한 시장 조사와 현재 업계의 기술 및 사업 동향, 현재 자사가 보유 중인 기술 및 인력, 예산 등의 전반적 여건 등을 조사할 수 있다.	
3. 작업 요소			난 이 도
(1)	타겟과 관련한 시장의 마케팅 조사를 한다.		① ② ③ ● ⑤
(2)	동종 업계의 기술 및 사업 동향을 조사한다.		① ② ● ④ ⑤
(3)	자사의 기술 및 인력과 예산 상태를 점검한다.		① ② ● ④ ⑤
난이도 평균			① ② ● ④ ⑤
4. 소요 장비 (사무용기계)	주 장비	컴퓨터(문서작성기), 프린터	
	보조 장비		
5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)			
구 분	내 용		관련작업요소
지 식	- 마케팅 조사, 분석 전문 지식		(1), (2), (3)
	- 분석 결과에 대한 판단, 이해력		(1), (2), (3)
	- 정보수집, 조사, 정리 능력		(1), (2), (3)
기 술 · 기 능			

1. 작업명		A-3 사이트 Concepts 및 규모 설정하기	
2. 성취 수준		사업의 목적과 타겟이 정해졌으면 그에 따라 현재 만들고자 하는 사이트의 구체적인 concepts과 규모를 이상과 현실이 조화되도록 설정할 수 있다.	
3. 작업 요소			난이도
(1)	모든 작업의 근간인 사이트 concepts을 설정한다.		① ② ③ ④ ●
(2)	예산과 인력을 고려하여 사이트의 규모를 설정한다.		① ② ③ ● ⑤
난이도 평균			① ② ③ ● ⑤
4. 소요 장비 (사무용기계)	주 장비	컴퓨터(문서작성기), 프린터	
	보조 장비		
5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)			
구분	내용		관련작업요소
지식	<ul style="list-style-type: none"> - 회의 진행, 커뮤니케이션 능력 - 사이트의 운영 및 사업의 운영에 대한 마케팅, 매체 관련 지식 		(1), (2) (1), (2)
기술 · 기능			

1. 작업명		A-4 예산 및 제작 H&S 설정하기	
2. 성취 수준		예산의 상, 하한선을 정하고 그에 따른 제작 Tool(H&S)을 확정하고 구입할 수 있다.	
3. 작업 요소			난이도
(1)	예산 계획을 한다.	① ② ③ ● ⑤	
(2)	제작 Hardware를 검토, 선정한다.	① ② ● ④ ⑤	
(3)	제작 Software를 검토, 선정한다.	① ② ● ④ ⑤	
난이도 평균			① ② ● ④ ⑤
4. 소요 장비 (사무용기계)	주 장비	컴퓨터(문서작성기), 프린터, S/W 유틸리티	
	보조 장비		
5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)			
구 분	내 용		관련작업요소
지 식	<ul style="list-style-type: none"> - 예산 설정을 위한 경영, 회계 지식 - tool 선정을 위한 국내외 H&S 관련 지식 		(1) (1), (2), (3)
기 술 · 기 능			

1. 작업 명		A-5 인력 구성 및 스케줄링하기	
2. 성취 수준		사이트 결과에 대한 기대 수준과 예산 및 Tool의 한도 내에서 목적의 달성을 위한 인력을 구성하며 사이트 완성까지의 구체적 스케줄링을 할 수 있다.	
3. 작업 요소			난 이 도
(1)	스카웃 및 모집을 통해 인력을 확보한다.	① ② ● ④ ⑤	
(2)	인력을 배치하고 팀을 구성한다.	① ② ● ④ ⑤	
(3)	전체적, 부분적 스케줄을 짠다.	① ② ● ④ ⑤	
난이도 평균			① ② ● ④ ⑤
4. 소요 장비 (사무용기계)	주 장비	컴퓨터(문서작성기), 프린터	
	보조 장비		
5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)			
구 분	내 용		관련작업요소
지 식	- 적절한 인력 구성을 위한 인맥과 신규 채용을 위한 판단력 등 기본적 인사 지식		(1), (2)
	- 구체적인 업무에 소요되는 기간 계산 및 인력 계획, 인력 수준 설정 관련 지식		(2), (3)
기 술 · 기 능			

1. 작 업 명		B-1 기획서 작성 및 프리젠테이션하기
2. 성취 수준		프로젝트의 방향과, 개념 및 사이트 컨셉을 분석하여 사이트의 기획과 프리젠테이션을 할 수 있다.
3. 작업 요소		난 이 도
(1)	프로젝트의 방향과 컨셉을 분명히 한다.	● ② ③ ④ ⑤
(2)	기획 방향을 설정한다.	① ● ③ ④ ⑤
(3)	사이트 기획 방향과 그 타당성을 검토한다.	① ② ③ ● ⑤
(4)	기획서 프리젠테이션을 통해 기획 결과를 검증 받는다.	① ② ● ④ ⑤
(5)	최종 결과물에 대한 가상의 결과물을 제시한다.	① ② ● ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 소요 장비 (사무용기계포함)	주 장비	컴퓨터(문서작성기), 프린터
	보조 장비	프로젝터, OHP, 프린터 용지, LCD 프로젝터, 빔 프로젝터
5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
구 분	내 용	관련작업요소
지 식	- 정보의 이해	(1), (2), (3)
	- 정보의 분류	(1), (2), (3)
	- 인터넷과 통신	(1), (2), (3)
	- 방송기술과 제작기술	(1), (2), (3)
	- 미디어 분류	(1), (2), (3)
	- 아이디어 발상과 전개	(1), (2), (3)
	- 커뮤니케이션 방법론	(1), (2), (3)
	- 고객 심리 분석	(1), (2), (3)
	- 마케팅 기획	(4), (5)
	- 프리젠테이션 방법론	(4)
기 술 · 기 능	- 워드 작성 기법	
	- 프리젠테이션 발표 기술	
	- 컴퓨터 활용	
	- LCD 프로젝터, 빔 프로젝터, 칼라 프린터사용 기술	

1. 작업 명		B-2 디자인 Concepts 설정하기
2. 성취 수준		프로젝트의 기획에 따라 적합한 디자인 concepts을 설정할 수 있다.
3. 작업 요소		난 이 도
(1)	기획 의도를 파악한다.	● ② ③ ④ ⑤
(2)	디자인할 내용과 분량을 검토한다.	① ② ● ④ ⑤
(3)	디자인 컨셉에 대한 아이디어를 구체화한다.	① ● ③ ④ ⑤
(4)	디자인 컨셉을 문서화한다.	① ② ③ ● ⑤
(5)	디자인 컨셉을 각 파트별로 분류한다.	① ② ● ④ ⑤
(6)	디자인 컨셉을 시각화시킨다.	● ② ③ ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 소요 장비 (사무용기계 포함)	주 장비	컴퓨터(문서작성기), 프린터
	보조 장비	OHP, 프린터 용지

5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
구 분	내 용	관련작업요소
지 식	<ul style="list-style-type: none"> - 시각 커뮤니케이션 - 정보와 이미지 - 소비자 행동 분석 - 정보의 분류 - 커뮤니케이션 디자인 - 디자인 전략 - 지각 심리 - 인터넷과 통신 - 웹의 이해 - 디자인 마케팅 - 커뮤니케이션 - 인터넷과 비즈니스 - 정보의 이해 - 아이디어 발상과 전개 - 시지각과 색채관계 	<ul style="list-style-type: none"> (1) (2), (5) (1) (1), (2), (4) (1), (2), (3), (4), (6) (2) (2) (1), (3) (1), (3), (4), (6) (1), (3), (4), (6) (1) (1), (3), (6) (1), (3), (6)
기 술 · 기 능	<ul style="list-style-type: none"> - 워드 작성 기법 - 워드 프로그램 운용 - 그래픽 프로그램 활용 	<ul style="list-style-type: none"> (4), (6) (4), (6) (6)

1. 작업 명		B-3 Flow Chart 작성하기
2. 성취 수준		내용을 기획의 방향에 부합하도록 기획 순서에 따라 체계적으로 분류하고 flow chart를 제작할 수 있다.
3. 작업 요소		난 이 도
(1)	전체적인 기획내용과 디자인 컨셉을 분석한다.	① ② ● ④ ⑤
(2)	정보를 분류한다.	① ② ③ ● ⑤
(3)	정보 카테고리의 규모를 설정한다.	① ② ③ ● ⑤
(4)	체크 리스트를 작성하여 기획 단계를 검토한다.	① ② ● ④ ⑤
(5)	Flow Chart를 제작한다.	● ② ③ ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 소요 장비 (사무용기계 포함)	주 장비	컴퓨터(문서작성기), 프린터
	보조 장비	프린터 용지

5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
구 분	내 용	관련작업요소
지 식	<ul style="list-style-type: none"> - 스토리 보드 - 방송기술과 제작기술 - 영상 매체 - 영상 디자인 - 지각 심리 - 인터넷과 통신 - 영상 디자인 - 웹의 이해 - 디자인 마케팅 - 커뮤니케이션 디자인 - 디자인 전략 - 정보와 이미지 - 인터페이스 디자인 - 정보의 분류 - 인터페이스 - 이미지와 텍스트 	<ul style="list-style-type: none"> (1), (2), (3), (4), (5) (1) (2), (3), (4) (2), (3), (4) (1) (1) (1) (1), (2), (3), (4), (5) (1) (1) (1) (1) (1) (2), (3) (2), (3), (4), (5) (2), (4)
기 술 · 기 능	<ul style="list-style-type: none"> - 워드 작성 기법 - 워드 프로그램 운용 - 그래픽 프로그램 활용 - C. G. O/S, 스캐너, LCD 프로젝터, 빔 프로젝터, 칼라 프린터, OHP 활용 	<ul style="list-style-type: none"> (1), (4), (5) (1), (4), (5) (5) (5)

1. 작업 명		B-4 story board 작성하기
2. 성취 수준		프로젝트에 대한 전반적인 윤곽을 설정할 수 있다.
3. 작업 요소		난 이 도
(1)	concepts에 부합하도록 story board를 작성한다.	● ② ③ ④ ⑤
(2)	story board에 이미지, 텍스트, 동영상, 사운드, 프로그램 등의 요소를 제작진이 쉽게 이해하고 작업할 수 있도록 기술한다.	① ● ③ ④ ⑤
(3)	각 미디어의 navigation 구조(interface)에 대한 내용 및 기능을 구체화한다.	① ② ● ④ ⑤
(4)	프로젝트의 일정과 검토 사항을 작성한다.	① ② ● ④ ⑤
(5)	프로젝트의 진행 단계를 표기한다.	① ② ● ④ ⑤
(6)	체크 리스트를 작성한다.	● ② ③ ④ ⑤
난이도 평균		① ● ③ ④ ⑤
4. 소요 장비 (사무용기계 포함)	주 장비	컴퓨터, 프린터
	보조 장비	LCD 프로젝터, 빔 프로젝터, OHP, Board, 프린터 용지

5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
구 분	내 용	관련작업요소
지 식	<ul style="list-style-type: none"> - 스토리 보드 - 커뮤니케이션 디자인 - 영상 매체 - 방송기술과 제작기술 - 영상 디자인 - 형태 및 색채 - 이미지와 텍스트 - 동작 표현 - 웹 브라우저의 환경 - 음향/사운드 - 인터페이스 - 웹의 이해 - 정보와 이미지 	<ul style="list-style-type: none"> (1), (4), (5) (3) (2), (3) (2), (3) (2), (3) (2), (3) (2), (3), (6) (2), (3) (2), (3) (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3), (6) (2), (3)
기 술 기 능	<ul style="list-style-type: none"> - 워드 작성 기법 - 워드 프로그램 운용 - 그래픽 프로그램 활용 - C. G. O/S, 스캐너, LCD 프로젝터, 빔 프로젝터, 칼라 프린터, OHP 활용 - 스토리 보드 제작 기법 - 영상 conti 제작 기술 - 시나리오 제작 기술 	<ul style="list-style-type: none"> (1),(2),(3),(4),(5),(6) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1) (1), (2), (3) (1), (2), (3)

1. 작업 명		C-1 디자인 confirm하기
2. 성취 수준		디자인팀에서 작업한 디자인 시안이 웹사이트를 통하여 달성하고자 하는 기본 사항, 웹사이트 목표 방향, 타겟 고객 등에 맞는지, UI가 사용자 정보 제공에 적합한지를 판단하고 조치를 취할 수 있다.
3. 작업 요소		난 이 도
(1)	메인과 서브 디자인 시안을 정리하여 출력한다.	① ● ③ ④ ⑤
(2)	시안별로 정리한 디자인을 브라우저에 띄운다.	① ● ③ ④ ⑤
(3)	메시지의 정확한 전달을 위한 디자인인가를 판단한다.	① ● ③ ④ ⑤
(4)	운영자가 사용자에게 제공 하고자하는 정보를 쉽게 찾을수 있도록 되어있는 네비게이션 구조인지를 판단하고 문제가 있으면 해결한다.	① ② ● ④ ⑤
(5)	메인과 서브 페이지의 연결성과 확장성을 검토한다.	① ② ● ④ ⑤
(6)	시안별 문제점을 체크 후 최종 시안을 결정한다.	① ② ● ④ ⑤
(7)	최종 시안물의 발견된 문제점들을 보완한다.	① ② ③ ● ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 소요 장비 (사무용기계)	주 장비	컴퓨터(문서작성기), 프린터
	보조 장비	LCD 프로젝터, 빔 프로젝터

5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
구 분	내 용	관련작업요소
지 식	<ul style="list-style-type: none"> - UI와 네비게이션 시스템 - 인터넷 User등의 행동과 심리 분석 - 커뮤니케이션 디자인 방법론 - 디자인 전략 - 지각 심리 - 아이디어 발상과 전개 - 웹의 이해 - 인터넷과 비즈니스 - 프로그래밍 시스템의 이해 	<ul style="list-style-type: none"> (1),(2),(3),(4),(5),(6)(7) (3),(4) (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)
기 술 · 기 능	<ul style="list-style-type: none"> - 그래픽 프로그램 활용 - 웹 코딩 기법 	<ul style="list-style-type: none"> (1),(2),(3),(4),(5) (1),(2),(3),(4),(5)

1. 작업 명		C-2 H&S 테스트하기
2. 성취 수준		사이트 목적에 부합되는 편집 S/W와 H/W 장비들을 시험 테스트하여 최종 결정 할 수 있다.
3. 작업 요소		난 이 도
(1)	업무 수행에 필요한 소프트웨어와 하드웨어(서버급) 제품군의 시험 사용한다.	① ② ● ④ ⑤
(2)	전용선 속도, 웹 서버의 용량, 향후 업그레이드를 고려한 성능 평가를 한다.	① ② ③ ● ⑤
(3)	사용될 S/W와 H/W의 최종 결정한다.	① ② ● ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 소요 장비 (사무용기계)	주 장비	컴퓨터, 워크스테이션, network connector, C. G. O/S, 스캐너, 칼라 프린터, S/W 유틸리티, 동영상 캡처 보드
	보조 장비	OHP, LCD 프로젝터, 빔 프로젝터

5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
구 분	내 용	관련작업요소
지 식	<ul style="list-style-type: none"> - H/W 환경 및 O/S - C. G. O/S - HTML 저작 도구 - page lay-out 저작 도구 - 애니메이션 저작 도구 - 컴퓨터 그래픽 디자인 저작 도구 - 웹 저작 도구 - 입력, 편집, 출력 장비의 종류 및 특성 - 멀티미디어 시스템 환경 - 웹 브라우저 환경 - 네트워크 장비의 종류 및 특징 	<ul style="list-style-type: none"> (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3)
기 술 · 기 능	<ul style="list-style-type: none"> - 그래픽 프로그램 활용 - 웹 코딩 기법 	

1. 작업 명		C-3 인코딩 시스템 구성하기
2. 성취 수준		동영상 인코딩에 필요한 media 설정과 동영상 서버를 구축할 수 있다.
3. 작업 요소		난 이 도
(1)	촬영할 동영상의 성질과 특성을 파악한다.	① ● ③ ④ ⑤
(2)	편집될 동영상에 적합한 media를 설정(windows media, real media)한다.	① ● ③ ④ ⑤
(3)	인코딩 시스템에 필요한 하드웨어와 소프트웨어를 선택한다.	① ● ③ ④ ⑤
(4)	동영상에 필요한 서버를 확보한다.	① ● ③ ④ ⑤
난이도 평균		① ● ③ ④ ⑤
4. 소요 장비 (사무용기계)	주 장비	컴퓨터(문서작성기), 동영상 편집기, 디지털 카메라
	보조 장비	

5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
구 분	내 용	관련작업요소
지 식	<ul style="list-style-type: none"> - window media tech - real media tech - 디지털 편집(영상과 오디오) - 생방송 시스템 조작 과 기획 - 인터넷 방송 기술 조직과 운영 	<ul style="list-style-type: none"> (2), (3), (4) (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4)
기 술 · 기 능	<ul style="list-style-type: none"> - 디지털 콘텐츠 제작과 편집 기법 - 생방송 시스템 기획과 조작 	<ul style="list-style-type: none"> (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4)

1. 작업 명		C-4 촬영·녹음, 작업 수준 및 질 결정하기
2. 성취 수준		방송에 필요한 콘텐츠를 촬영 편집하고 멀티미디어 데이터의 수준과 질을 결정할 수 있다.
3. 작업 요소		난 이 도
(1)	콘텐츠별 촬영과 녹음을 진행한다.	① ② ③ ● ⑤
(2)	촬영된 데이터를 확인한다.	① ● ③ ④ ⑤
(3)	콘텐츠별로 멀티 미디어 데이터의 수준과 질을 결정한다.	① ② ● ④ ⑤
(4)	이에 맞는 편집 작업의 수준을 결정한다.	① ② ● ④ ⑤
(5)	출력과 세팅 업무를 분담한다.	① ● ③ ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 소요 장비 (사무용기계)	주 장비	컴퓨터, 디지털 카메라, 동영상 편집기, 동영상 출력 장비
	보조 장비	

5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
구 분	내 용	관련작업요소
지 식	<ul style="list-style-type: none"> - 멀티미디어 데이터의 통합 및 동기화 - 인터넷 방송 개론 - web casting의 구성 - streaming의 개념 - 하드웨어와 소프트웨어의 구성 - 디지털 웹컨텐츠 카메라 사용법 - 엔코딩 시스템 구축과 이해 - live webcasting 의 이해 	<p>(2), (3), (4), (5)</p> <p>(1), (2), (3), (4), (5)</p> <p>(1), (2), (3), (4), (5)</p> <p>(1), (2), (3), (4), (5)</p> <p>(1), (2), (3), (4), (5)</p> <p>(1), (2), (3), (4), (5)</p> <p>(1), (2), (3), (4), (5)</p>
기 술 · 기 능	<ul style="list-style-type: none"> - 디지털 카메라 촬영 기법 - 디지털 컨텐츠 편집 기법 	<p>(1), (2), (3), (4), (5)</p> <p>(1), (2), (3), (4), (5)</p>

1. 작업 명		C-5 검토 및 수정하기
2. 성취 수준		기획과 제작, 편성, 송출이 원활히 진행될 수 있는가를 검토하고 이를 보완할 수 있다.
3. 작업 요소		난 이 도
(1)	진행된 시스템 구성을 정리해 본다.	① ● ③ ④ ⑤
(2)	기획된 콘텐츠별로 사이트 제작 상 시스템 구성의 문제점들을 체크해 본다.	① ● ③ ④ ⑤
(3)	발견된 문제점을 수정 및 보완한다.	① ② ● ④ ⑤
난이도 평균		① ● ③ ④ ⑤
4. 소요 장비 (사무용기계)	주 장비	컴퓨터(문서작성기), 프린터
	보조 장비	LCD 프로젝터, 빔 프로젝터

5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
구 분	내 용	관련작업요소
지 식	<ul style="list-style-type: none"> - H/W 환경 및 O/S - C. G. O/S - 웹 서버의 종류 및 특성 - 웹 브라우저 환경 - 프로그래밍 - 인터페이스의 이해 - 멀티미디어 시스템 통합 - 저작 S/W 유틸리티 - HTML 	<ul style="list-style-type: none"> (1), (2) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3)
기 술 · 기 능	<ul style="list-style-type: none"> - H/W 환경 설정 및 O/S 운용 - C. G. O/S 운용 - 저작 S/W 유틸리티 운용 - 웹 브라우저 환경 설정 기능 - 멀티미디어 시스템 통합 관련 기능 - 프로그래밍 기법 	<ul style="list-style-type: none"> (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3)

1. 작업 명		D-1 버그 수정 및 각종 테스트하기
2. 성취 수준		완성 산출물을 테스트링 open한 후, 정상 작동 여부, 이탈자 및 미비 사항을 체크하여 수정할 수 있다.
3. 작업 요소		난 이 도
(1)	최종 완성본 파일들을 정리한다.	① ● ③ ④ ⑤
(2)	완성물을 웹서버에서 가동한다.	① ● ③ ④ ⑤
(3)	하이퍼링크의 작동 여부 및 영상물 가동 여부를 체크한다.	① ② ● ④ ⑤
(4)	로딩 속도를 체크한다.	① ● ③ ④ ⑤
(5)	웹브라우저별 문제점을 체크한다.	① ② ● ④ ⑤
(6)	CGI 프로그램의 작동을 체크한다.	① ② ● ④ ⑤
(7)	기타 구성 요소의 정상 여부를 체크한다.	① ● ③ ④ ⑤
(8)	2차 테스트 보고서를 작성한다.	① ② ● ④ ⑤
(9)	발견된 문제점들을 최종 수정한다.	① ② ③ ● ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 소요 장비 (사무용기계)	주 장비	컴퓨터, 워크스테이션, C. G. O/S, 디지털 편집 시스템, 카메라, 디지털 카메라, 동영상 캡처 보드, 비디오 카메라, 디지털 비디오 카메라, S/W 유틸리티
	보조 장비	LCD 프로젝터, 빔 프로젝터

5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
구 분	내 용	관련작업요소
지 식	<ul style="list-style-type: none"> - H/W 환경 및 O/S - C. G. O/S - 웹 서버의 종류 및 특성 - 웹 브라우저 환경 - 프로그래밍 - 인터페이스의 이해 - 멀티미디어 시스템 환경 - 저작 S/W 유틸리티 - HTML - 디지털 편집(영상과 오디오) - 인터넷 방송 기술 조직과 운영 	<ul style="list-style-type: none"> (2), (3), (4), (5), (6), (7) (1),(2),(3),(4),(5),(6),(7),(8), (9) (2), (4) (5) (6), (7) (7), (8), (9) (1), (3), (4) (6), (7), (8) (1), (4), (6) (1), (4), (6)
기 술 · 기 능	<ul style="list-style-type: none"> - H/W 환경 설정 및 O/S 운용 - C. G. O/S 운용 - 웹브라우저 환경 설정 - 그래픽 프로그램 활용 - 웹 코딩 기법 - 프로그래밍 기법 - 디지털 편집 기법 - 멀티미디어 시스템 운용 기법 	<ul style="list-style-type: none"> (2), (3), (4), (5), (6), (7) (1), (2), (3), (4), (5) (5) (6) (2), (3) (4), (7), (8), (9) (2), (6) (1), (3), (4)

1. 작업 명		D-2 작업 파일 백업 및 보관하기
2. 성취 수준		자료의 손실에 대비하여 백업 파일을 작성하여 저장 매체에 기록할 수 있다.
3. 작업 요소		난 이 도
(1)	작업 파일의 특성을 파악한다.	① ● ③ ④ ⑤
(2)	작업 파일에 따른 백업 방법을 결정한다.	① ② ● ④ 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 ● ③ ④ ⑤
4. 소요 장비 (사무용기계)	주 장비	컴퓨터, 워크스테이션
	보조 장비	CD-Rom, zazz 드라이브, zip 드라이브, 백업 장치, 백업 테이프

5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
구 분	내 용	관련작업요소
지 식	<ul style="list-style-type: none"> - 백업 장치의 종류 및 특성 - H/W 환경 및 O/S - S/W utilities(2D, 3D) - 저작 도구의 종류 및 특성 	<ul style="list-style-type: none"> (1), (2), (3), (4), (5) (2), (3), (5) (1), (2), (3), (4), (5) (1), (2), (3), (4), (5)
기 술 · 기 능	<ul style="list-style-type: none"> - H/W 환경 설정 및 O/S 운용 - 백업 장치의 운용 	<ul style="list-style-type: none"> (1), (2), (3), (4), (5) (1), (2), (3), (4), (5)

1. 작업 명		D-3 페이지 lay-out하기
2. 성취 수준		컨텐츠 구성 요소를 이용하여 작업의 목적에 맞는 lay-out을 할 수 있다.
3. 작업 요소		난 이 도
(1)	text의 양과 내용을 고려하여 전체 font(CSS)를 결정한다.	① ● ③ ④ ⑤
(2)	구성 요소들을 각 페이지별로 저작 도구를 이용하여 배치한다.	① ② ③ ● ⑤
(3)	멀티미디어 데이터의 화면 배치 작업을 한다.	① ② ● ④ ⑤
(4)	전체 사이트의 연결성과 통일성을 검토한다.	① ● ③ ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 소요 장비 (사무용기계)	주 장비	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 유틸리티
	보조 장비	

5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
구 분	내 용	관련작업요소
지 식	<ul style="list-style-type: none"> - 웹 브라우저 환경 - S/W utilities - H/W 환경 및 O/S - C. G. O/S - page lay-out 기법 - 인터페이스 디자인 - HTML 저작 및 편집 - 정보와 이미지 - 멀티미디어 시스템 환경 - 커뮤니케이션 디자인 - 프로그래밍 - 이미지와 텍스트 - 영상 디자인 - 영상 편집 - 멀티미디어 제작과 활용 	<ul style="list-style-type: none"> (3), (4), (5) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4)
기 술 기 능	<ul style="list-style-type: none"> - H/W 환경 설정 및 O/S - C. G. O/S - 저작 S/W 유틸리티 운용 - HTML 디자인 및 편집 - 멀티미디어 제작 기법 - 페이지 lay-out 기법 	<ul style="list-style-type: none"> (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4)

1. 작업명		E-1 오픈 홍보 및 이벤트 광고 협의하기
2. 성취 수준		사이트 오픈 홍보 방법을 결정하고 오프라인 및 온라인 상의 이벤트 등 마케팅 방법을 결정할 수 있다.
3. 작업 요소		난이도
(1)	사이트의 서치 엔진 및 디렉토리를 등록한다.	① ● ③ ④ ⑤
(2)	링크를 교환하거나 배너 광고를 싣는 등 타 사이트와의 스폰서 쉽을 고려한다.	① ② ③ ● ⑤
(3)	이벤트(경품) 광고를 기획한다.	① ② ● ④ ⑤
(4)	오프라인 상의 오픈 홍보의 주 매체 및 방법을 결정한다.	① ② ● ④ ⑤
(5)	E-mail을 활용한 광고 여부를 결정한다.	① ② ● ④ ⑤
(6)	각종 이벤트 광고 및 홍보를 실시한다.	① ② ③ ● ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 소요 장비 (사무용기계)	주 장비	컴퓨터
	보조 장비	LCD 프로젝터, 빔 프로젝터

5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
구 분	내 용	관련작업요소
지 식	<ul style="list-style-type: none"> - 인터넷 비즈니스 - 마케팅 홍보 전략과 기획 - 인터넷 트렌드 분석 - 인터넷 비즈니스 기획과 프로모션 - 웹 컨설팅 방법론 - E-biz 수익 모델 기획 - Email 마케팅 - 인터넷 마케팅 기법 - 웹 프로모션 	<p>(1), (2), (3), (4), (5) ,(6)</p> <p>(1), (2), (3), (4), (5) ,(6)</p> <p>(1), (2), (3), (4), (5) ,(6)</p> <p>(1), (2), (3), (4), (5) ,(6)</p> <p>(1), (2), (3), (4), (5) ,(6)</p> <p>(1), (2), (3), (4), (5) ,(6)</p> <p>(1), (2), (3), (4), (5) ,(6)</p> <p>(1), (2), (3), (4), (5) ,(6)</p> <p>(1), (2), (3), (4), (5) ,(6)</p>
기 술 · 기 능	<ul style="list-style-type: none"> - H/W 환경 설정 및 O/S 운용 - 웹브라우저 환경 설정 	<p>(1), (2), (3), (4), (5) ,(6)</p> <p>(1), (2), (3), (4), (5) ,(6)</p>

1. 작업 명		E-2 사이트 유지 보수 및 평가하기
2. 성취 수준		체계적인 사이트 관리를 위한 문제점을 파악하고 보완점을 도출해 낼 수 있다.
3. 작업 요소		난 이 도
(1)	최종 완성 사이트의 팀별 평가를 실시한다.	① ● ③ ④ ⑤
(2)	팀별 평가를 취합하여 문제점을 도출해 낸다.	① ② ● ④ ⑤
(3)	사이트 관리 유지를 위한 인원 및 시스템, 비용 등을 체크한다.	① ● ③ ④ ⑤
(4)	사이트의 세부적인 1차 수정을 실시한다.	① ● ③ ④ ⑤
난이도 평균		① ● ③ ④ ⑤
4. 소요 장비 (사무용기계)	주 장비	컴퓨터, 워크스테이션, C. G. O/S, S/W 유틸리티
	보조 장비	디스켓

5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
구 분	내 용	관련작업요소
지 식	<ul style="list-style-type: none"> - 웹사이트의 관리 - 관리 시스템과 보안 - 사이트 제작과 구축 - 저작도구의 종류 및 특성 - 웹 서버의 종류 및 특성 - 웹 브라우저 환경 - 인터페이스의 이해 - 멀티미디어 시스템 환경 - 저작 S/W utilities - 인터넷 방송 기술 조직과 운영 	<ul style="list-style-type: none"> (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3)
기 술 · 기 능	<ul style="list-style-type: none"> - H/W 환경 설정 및 O/S 운용 - C. G. O/S 운용 - 웹브라우저 환경 설정 - 그래픽 프로그램 활용 - 웹 코딩 기법 - 프로그래밍 기법 - 디지털 편집 - 멀티미디어 시스템 운용 	<ul style="list-style-type: none"> (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3) (1), (2), (3)

1. 작업 명		E-3 제휴 및 사이트 업 버전 기획하기	
2. 성취 수준		사이트 제휴사를 선정하고 업그레이드 계획을 스케줄링 할 수 있다.	
3. 작업 요소		난 이 도	
(1)	사이트 목적에 부합되는 스폰서 쉽 을 연계할 수 있는 온라인과 오프라인 상의 업체를 섭외한다.	① ② ③ ● ⑤	
(2)	업그레이드 기획과 시기를 잡는다.	① ② ③ ● ⑤	
(3)	업그레이드에 필요한 장비와 인원 배치, 비용 등을 산출한다.	① ② ③ ● ⑤	
(4)	사이트 제휴를 한다.	① ② ● ④ ⑤	
난이도 평균		① ② ③ ● ⑤	
4. 소요 장비 (사무용기계)	주 장비	컴퓨터	
	보조 장비	LCD, 프로젝터, 빔 프로젝터, 디스켓	

5. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
구 분	내 용	관련작업요소
지 식	<ul style="list-style-type: none"> - 인터넷 비즈니스 - 마케팅 홍보전략과 기획 - 인터넷 비즈니스 기획과 프로모션 - 웹 컨설팅 방법론 - E-biz 수익모델 기획 - Email 마케팅 - 인터넷 마케팅 - 웹 프로모션 	<ul style="list-style-type: none"> (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4)
기 술 · 기 능	<ul style="list-style-type: none"> - H/W 환경 설정 및 O/S - 저작 S/W 유틸리티 운용 	<ul style="list-style-type: none"> (1), (2), (3), (4) (1), (2), (3), (4)

II. 지식 · 기능 · 도구/코스 Matrix

1. 작업/지식 · 기능 · 도구 Matrix

가. 작업/지식 Matrix

지식	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	정보의 이해와 분류	인터넷과 통신	방송 기술과 제작 기술	미디어 분류	아이디어 발상과 전개	커뮤니케이션 방법론	고객심리 분석	마케팅 기획	프리젠테이션 방법론	시각 커뮤니케이션	정보와 이미지	소비자 행동 분석	커뮤니케이션 디자인	디자인 전략	지각 심리
핵심 작업															
A-1 사이트 목적 및 타겟 파악하기	●	●													
A-2 기초 자료 조사 및 분석하기	●						●	●				●			
A-3 사이트 concepts 및 규모 결정하기	●							●							
A-4 예산 및 제작 H&S 설정하기								●							
A-5 인력 구성 및 스케줄링하기								●							
B-1 기획서 작성 및 프리젠테이션하기	●	●	●	●	●	●	●	●	●						
B-2 디자인 concepts 설정하기	●	●			●					●	●	●	●	●	●
B-3 flow chart 작성하기	●	●	●								●		●	●	●
B-4 story board 작성하기			●								●		●		
C-1 디자인 confirm하기					●	●	●						●	●	●
C-2 H&S 테스트하기		●	●												
C-3 인코딩 시스템 구성하기			●												
C-4 촬영·녹음, 작업수준 및 질 결정하기		●	●												
C-5 검토 및 수정하기		●	●	●											
D-1 버그수정 및 각종 테스트하기															
D-2 작업 파일 백업 및 보관하기															
D-3 페이지 lay-out하기					●					●	●		●		
E-1 오픈 홍보 및 이벤트 광고 협의하기						●	●	●				●		●	
E-2 사이트 유지보수 및 평가하기															
E-3 제휴 및 사이트 업 버전 기획하기							●	●							

지식	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	웹의 이해	디자인 마케팅	인터넷과 비즈니스	시각과 색채 관계	스토리보드	영상매체	영상디자인	인터넷이스디자인의 이해	이미지와 텍스트	동작표현	웹브라우저의 환경	음향/사운드	UI와네트워크이전시스템	프로그래밍시스템의 이해	H/W 환경 및 O/S
핵심 작업															
A-1 사이트 목적 및 타겟 파악하기			●												
A-2 기초 자료 조사 및 분석하기	●														
A-3 사이트 concepts 및 규모 결정하기	●														
A-4 예산 및 제작 H&S 설정하기														●	●
A-5 인력 구성 및 스케줄링하기		●													●
B-1 기획서작성 및 프리젠테이션하기		●													
B-2 디자인 concepts 설정하기	●	●	●	●											
B-3 flow chart 작성하기	●	●			●	●	●	●	●						
B-4 story board 작성하기	●			●	●	●	●	●	●	●	●	●			
C-1 디자인 confirm하기	●		●										●	●	
C-2 H&S 테스트하기											●				●
C-3 인코딩 시스템 구성하기														●	●
C-4 촬영·녹음, 작업수준 및 질 결정하기						●	●					●			
C-5 검토 및 수정하기								●			●				●
D-1 버그수정 및 각종 테스트하기								●						●	●
D-2 작업 파일 백업 및 보관하기															●
D-3 페이지 lay-out하기							●	●	●		●			●	●
E-1 오픈 홍보 및 이벤트 광고 협의하기			●												
E-2 사이트 유지보수 및 평가하기											●				
E-3 제휴 및 사이트 업 버전 기획하기			●												

핵심 작업	지식	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	C. G. O /S	H T M L 저작 도구	페이지 레이아웃 저작 도구	애니메이션 저작 도구	컴퓨터 그래픽 디자인 저작 도구	입력, 편집, 출력 장비의 종류 및 특성	네트웍 장비의 종류 및 특징	영상 미디어 테크	디지털 편집 영상과 오디오	생방송 시스템 조작성과 기획	인터넷 방송 기술 조작성과 운영	멀티미디어 데이터의 통합 및 동기화	인터넷 방송 개론	웹캐스팅의 구성	스트리밍의 개념	
A-1 사이트 목적 및 타겟 파악하기									●					●		
A-2 기초 자료 조사 및 분석하기																
A-3 사이트 concepts 및 규모 결정하기								●	●		●	●				
A-4 예산 및 제작 H&S 설정하기	●	●	●	●	●	●	●									
A-5 인력 구성 및 스케줄링하기							●	●			●	●				
B-1 기획서 작성 및 프리젠테이션하기							●									
B-2 디자인 concepts 설정하기													●	●		
B-3 flow chart 작성하기																
B-4 story board 작성하기			●	●	●	●										
C-1 디자인 confirm하기													●	●		
C-2 H&S 테스트하기	●	●	●	●	●	●	●									
C-3 인코딩 시스템 구성하기									●	●	●	●				
C-4 촬영·녹음, 작업수준 및 질 결정하기													●	●	●	●
C-5 검토 및 수정하기	●	●	●	●	●	●		●					●			
D-1 버그수정 및 각종 테스트하기	●	●	●	●	●	●		●	●			●				
D-2 작업 파일 백업 및 보관하기	●	●	●	●	●	●	●									
D-3 페이지 lay-out하기	●		●						●	●						
E-1 오픈 홍보 및 이벤트 광고 협의하기																
E-2 사이트 유지보수 및 평가하기		●	●	●	●	●	●					●	●			
E-3 제휴 및 사이트 업 버전 기획하기							●									

핵심 작업	지식	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
		하드웨어와 소프트웨어의 구성	디지털 웹 콘텐츠가 매라 사용법	엔코딩 시스템 구축과 이해	라이브 웹캐스팅의 이해	백업 장치의 종류 및 특성	마케팅 홍보 전략과 기획	인터넷 트렌드 분석	인터넷 비즈니스 기획과 프로모션	웹컨설팅 방법론	E-b I z 수익 모델 기획	인터넷 마케팅 기법	웹프로모션	웹사이트의 관리	관리 시스템과 보안	웹서버의 종류 및 특성
A-1 사이트 목적 및 타겟 파악하기									●	●	●					
A-2 기초 자료 조사 및 분석하기						●	●	●	●	●						
A-3 사이트 concepts 및 규모 결정하기												●	●			
A-4 예산 및 제작 H&S 설정하기	●				●											●
A-5 인력 구성 및 스케줄링하기								●								
B-1 기획서 작성 및 프리젠테이션하기						●			●				●			
B-2 디자인 concepts 설정하기						●	●						●			
B-3 flow chart 작성하기						●			●							
B-4 story board 작성하기	●															
C-1 디자인 confirm하기					●											
C-2 H&S 테스트하기	●	●	●	●												●
C-3 인코딩 시스템 구성하기																
C-4 촬영·녹음, 작업수준 및 질 결정하기	●	●	●	●												
C-5 검토 및 수정하기																●
D-1 버그수정 및 각종 테스트하기																●
D-2 작업 파일 백업 및 보관하기					●											
D-3 페이지 lay-out하기								●								
E-1 오픈 홍보 및 이벤트 광고 협의하기							●	●	●	●	●	●	●			
E-2 사이트 유지보수 및 평가하기														●	●	●
E-3 제휴 및 사이트 업 버전 기획하기						●		●	●	●	●	●	●			

나. 작업/기술·기능 Matrix

기술·기능 핵심 작업	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	워드 작성 기법 기법 기법	프리 젠테이션 발표 기술	컴퓨터 활용	프로젝트 사용	칼라 프린터 사용 기술	그래픽 S/W 활용	워드 S/W S	C.G. O/S	스캐너	OH P 활용	스토리 보드 제작 기법	영상 컨텐츠 제작 기술	시나리오 제작 기술	웹코딩 프로그래밍	멀티미디어 시스템 통합 응용
A-1 사이트 목적 및 타겟 파악하기	●						●								
A-2 기초 자료 조사 및 분석하기	●						●								
A-3 사이트 concepts 및 규모 결정하기	●						●								
A-4 예산 및 제작 H&S 설정하기	●		●				●							●	●
A-5 인력 구성 및 스케줄링하기	●														
B-1 기획서 작성 및 프리젠테이션하기	●	●	●	●	●										
B-2 디자인 concepts 설정하기	●					●	●								
B-3 flow chart 작성하기	●			●	●	●	●	●	●	●					
B-4 story board 작성하기	●			●	●		●	●	●	●	●	●	●		
C-1 디자인 confirm하기						●								●	
C-2 H&S 테스트하기						●								●	
C-3 인코딩 시스템 구성하기														●	
C-4 촬영·녹음, 작업수준 및 질 결정하기															●
C-5 검토 및 수정하기								●						●	●
D-1 버그수정 및 각종 테스트하기						●	●							●	●
D-2 작업 파일 백업 및 보관하기							●								
D-3 페이지 lay-out하기						●	●							●	●
E-1 오픈 홍보 및 이벤트 광고 협의하기							●								
E-2 사이트 유지보수 및 평가하기						●								●	●
E-3 제휴 및 사이트 업 버전 기획하기							●								

기술·기능	16	17	18	19	20	21	22											
	디지털 콘텐츠 제작 편집	생방송 시스템 기획 제작	디지털 카메라 촬영	웹브라우저 환경 설정	백업 장치의 운용	페이지 레이아웃 기술	저작 S / W 유틸리티 운용											
핵심 작업																		
A-1 사이트 목적 및 타겟 파악하기																		
A-2 기초 자료 조사 및 분석하기																		
A-3 사이트 concepts 및 규모 결정하기		●																
A-4 예산 및 제작 H&S 설정하기	●	●		●														
A-5 인력 구성 및 스케줄링하기	●	●		●														
B-1 기획서 작성 및 프리젠테이션하기						●	●											
B-2 디자인 concepts 설정하기	●	●																
B-3 flow chart 작성하기							●											
B-4 story board 작성하기							●											
C-1 디자인 confirm하기																		
C-2 H&S 테스트하기	●	●	●	●	●													
C-3 인코딩 시스템 구성하기	●	●																
C-4 촬영·녹음, 작업수준 및 질 결정하기	●		●															
C-5 검토 및 수정하기				●														
D-1 버그수정 및 각종 테스트하기	●			●														
D-2 작업 파일 백업 및 보관하기					●													
D-3 페이지 lay-out하기						●												
E-1 오픈 홍보 및 이벤트 광고 협의하기				●														
E-2 사이트 유지보수 및 평가하기	●			●														
E-3 제휴 및 사이트 업 버전 기획하기							●											

다. 작업/도구 Matrix

도구	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	C.G.O/S	C.D-R 레코더	C.D-R om	L.C.D 프로젝트	넷트웍 커넥터	O.H.P	S/W 유틸리티	Z.a.z 드라이브	Z.I.p 드라이브	동영상 캡처보드	디지털 편집 시스템	디지털 비디오 카메라	디지털 카메라	백업 방법	백업 테이프
핵심 작업															
A-1 사이트 목적 및 타겟 파악하기				●										●	
A-2 기초 자료 조사 및 분석하기				●										●	
A-3 사이트 concepts 및 규모 결정하기															
A-4 예산 및 제작 H&S 설정하기															
A-5 인력 구성 및 스케줄링하기															
B-1 기획서 작성 및 프리젠테이션하기				●		●									
B-2 디자인 concepts 설정하기				●		●									
B-3 flow chart 작성하기															
B-4 story board 작성하기				●		●									
C-1 디자인 confirm하기				●											
C-2 H&S 테스트하기	●			●	●	●	●			●					
C-3 인코딩 시스템 구성하기											●	●	●		
C-4 촬영·녹음, 작업수준 및 질 결정하기											●	●	●		
C-5 검토 및 수정하기				●											
D-1 버그수정 및 각종 테스트하기	●			●						●	●	●	●		
D-2 작업 파일 백업 및 보관하기		●						●	●					●	●
D-3 페이지 lay-out하기	●						●			●	●	●	●		
E-1 오픈 홍보 및 이벤트 광고 협의하기				●											
E-2 사이트 유지보수 및 평가하기	●						●								
E-3 제휴 및 사이트 업 버전 기획하기				●											

도구	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
	비디오 카메라	빔프로젝터	스캐너	스캐치 및 드로잉 도구	웍스테이션	카메라 및 액세서리	칼라프린터	컴퓨터 및 출력기	패그	작화지	칼라펜	드로잉 연필	디스켓	C/D
핵심 작업														
A-1 사이트 목적 및 타겟 파악하기	●	●				●		●						
A-2 기초 자료 조사 및 분석하기								●						●
A-3 사이트 concepts 및 규모 결정하기		●						●						
A-4 예산 및 제작 H&S 설정하기					●			●						
A-5 인력 구성 및 스케줄링하기					●			●						
B-1 기획서 작성 및 프리젠테이션하기		●	●					●	●					●
B-2 디자인 concepts 설정하기								●	●					
B-3 flow chart 작성하기								●	●					
B-4 story board 작성하기		●	●					●	●		●	●	●	●
C-1 디자인 confirm하기		●						●	●					
C-2 H&S 테스트하기		●	●		●			●	●					
C-3 인코딩 시스템 구성하기	●							●						
C-4 촬영·녹음, 작업수준 및 질 결정하기	●							●						
C-5 검토 및 수정하기		●						●	●					
D-1 버그수정 및 각종 테스트하기	●	●			●			●						
D-2 작업 파일 백업 및 보관하기					●			●					●	●
D-3 페이지 lay-out하기	●		●		●		●	●						
E-1 오픈 홍보 및 이벤트 광고 협의하기		●						●						●
E-2 사이트 유지보수 및 평가하기					●			●					●	
E-3 제휴 및 사이트 업 버전 기획하기		●						●					●	

2. 작업/Course Matrix

Course	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	핵심 작업	웹 플래너 코스	웹 아트 디렉터 코스	웹 프로그래머 코스					
A-1 사이트 목적 및 타겟파악하기	●								
A-2 기초 자료 조사 및 분석하기	●								
A-3 사이트 concepts 및 규모 결정하기	●								
A-4 예산 및 제작 H&S 설정하기	●								
A-5 인력 구성 및 스케줄링하기	●								
B-1 기획서작성 및 프리젠테이션하기	●								
B-2 디자인 concepts 설정하기		●							
B-3 flow chart 작성하기	●								
B-4 story board 작성하기	●								
C-1 디자인 confirm하기		●							
C-2 H&S 테스트하기			●						
C-3 인코딩 시스템 구성하기			●						
C-4 촬영·녹음, 작업수준 및 질 결정하기			●						
C-5 검토 및 수정하기	●								
D-1버그수정 및 각종 테스트하기			●						
D-2작업 파일 백업 및 보관하기			●						
D-3페이지 lay-out하기		●							
E-1 오픈 홍보 및 이벤트 광고 협의하기	●								
E-2 사이트 유지보수 및 평가하기	●								
E-3 제휴 및 사이트 업 버전 기획하기	●								

Ⅲ. 직업교육훈련 과정

1. 교육훈련 Course Profile

직종명 : 웹피디				
과정명 : 웹 Planner 코스				
교육훈련 목표	웹기획에 필요한 정보수집 능력과 분석 능력을 습득함으로써 웹사이트의 구축에 필요한 기획자로서의 업무를 수행할 수 있다.			
교육훈련 내용			교육훈련기간 (시간)	교육훈련수준 상 중 하
1. 인터넷과 뉴미디어			[총: 222] (60)	●
2. 웹기획과 마케팅			(69)	●
3. 웹사이트 및 콘텐츠 기획			(93)	●
주 장 비	PC, Word Program			
교육훈련 대상	2년제 및 4년제 대학의 관련 학과, 훈련 기관 및 학원의 전문과정 이수 자, 해당 전문직 경력자			
교육훈련 방법	이론 및 실습, 토론			
선수 과목	웹기획, 마케팅기획			

직종명 : 웹피디			
과정명 : 웹 Art director 코스			
교육훈련 목표	제작하고자 하는 사이트의 기능과 목적에 맞게 디자인의 방향을 설정하고, 웹디자인과 기타 프로모션의 디자인 과정을 관리하고 지도할 수 있다.		
교육훈련 내용		교육훈련기간 (시간)	교육훈련수준 상 중 하
		[총: 189]	
1. On-Line 마케팅과 디자인 프로세스		(62)	●
2. Network 이해와 Server		(54)	●
3. Internet 서비스와 Feedback 분석		(73)	●
주 장 비	PC, OHP, 빔 프로젝트,		
교육훈련 대상	2년제 및 4년제 대학의 관련 학과, 훈련 기관 및 학원의 전문 과정 이수 자, 해당 전문직 경력자		
교육훈련 방법	이론 및 실습		
선수 과목	시각디자인, 색채디자인, 웹디자인		

직종명 : 웹피디				
과정명 : 웹 Programmer 코스				
교육훈련 목표	웹의 기능과 역할에 맞는 S/W 및 H/W를 숙지하여 웹제작에 필요한 프로그램을 설계하며, 예상되거나 발생하는 문제를 해결할 수 있다.			
교육훈련 내용			교육훈련기간 (시간)	교육훈련수준 상 중 하
1. 웹디자인과 홈페이지 제작			[총: 640] (195)	●
2. Database의 이해			(149)	●
3. 멀티미디어 디자인			(138)	●
4. 웹서비스와 웹프로그래밍			(158)	●
주 장 비	PC, Server, Test Server. 네트워크장비			
교육훈련 대상	2년제 및 4년제 대학의 관련 학과, 훈련 기관 및 학원의 전문과정 이수 자, 해당 전문직 경력자			
교육훈련 방법	이론 및 실습			
선수 과목	웹프로그래밍, 웹마케팅, DB프로그래밍			

2. 교육훈련 교과목 Profile

직종명 : 웹피디		
교과목 : 인터넷과 뉴미디어		
교육훈련 목표	웹기획에 필요한 인터넷의 기본지식과 매체정보를 습득함으로써 웹사이트의 구축에 필요한 뉴미디어의 활용 방안과 특성을 이해할 수 있다.	
교육훈련 내용		교육훈련 시간 [총: 60]
대단원 1.인터넷의 발달	중단원 가. 인터넷의 기원 나. 인터넷과 통신 다. 인터넷의 미래	15
2.미디어론	가. 미디어 개념 나. 미디어의 구조 다. 미디어의 종류와 특성	15
3.뉴미디어론	가. 뉴미디어의 발달 나. 뉴미디어 매체의 종류와 특성	9
4.인터넷 활용	가. 인터넷과 미디어 나. 인터넷활용의 예	21
주 장 비	컴퓨터, LCD 프로젝터, 빔 프로젝터	
교육훈련 대상	2년제 및 4년제 대학의 관련 학과, 훈련 기관 및 학원의 전문과정 이수자, 해당 전문직 경력자	
교육훈련 방법	이론	
선수 과목	인터넷 개론, 미디어론	

직종명 : 웹피디		
교과목 : 웹기획과 마케팅		
교육훈련 목표	웹을 기반으로 하는 마케팅을 학습하고 그에 필요한 기획력을 바탕으로 웹사이트를 기획할 수 있다.	
교육훈련 내용		교육훈련 시간 [총: 69]
대단원	중단원	
1.웹기획론	가. 웹사이트 개념과 컨셉 나. 제작기획서 작성 및 제안서 다. 제작인력 구성 및 스케줄링 기획	30
2.마케팅론	가. 마케팅 개념 및 이해 나. 마케팅 기획 다. e마케팅의 발생과 이해	21
3.인터넷과 마케팅	가. 인터넷 마케팅 종류 나. 고객 심리 분석 다. 인터넷 마케팅 성공 사례	18
주 장 비	PC, LCD 프로젝터, 빔 프로젝터	
교육훈련 대상	2년제 및 4년제 대학의 관련 학과, 훈련 기관 및 학원의 전문 과정 이수 자, 해당 전문직 경력자	
교육훈련 방법	이론	
선수 과목	웹기획론, 마케팅론	

직종명 : 웹피디		
교과목 : 웹사이트 및 콘텐츠 기획		
교육훈련 목표	전체 사이트의 컨셉을 반영하여 관련 지식과 기능을 습득, 콘텐츠를 기획 할 수 있다.	
교육훈련 내용		교육훈련 시간 [총: 93]
대단원	중단원	
1.웹사이트	가. 웹의 이해 나. 웹사이트 종류와 특성	9
2.웹사이트의 구성	가. 인터페이스 요소 나. 사이트 Navigation	24
3.컨텐츠의 정의와 종류	가. 컨텐츠의 정의 나. 컨텐츠의 종류 다. 정보와 이미지	15
4.컨텐츠 활용기획	가. 컨텐츠 정보의 분류 나. 컨텐츠 구성과 기획 다. 컨텐츠 활용방법	15
5.웹사이트 기획 실습	가. 웹사이트 기획서 작성 나. 웹사이트 사이트맵 작성	30
주 장 비	PC, LCD 프로젝터, 빔 프로젝터	
교육훈련 대상	2년제 및 4년제 대학의 관련 학과, 훈련 기관 및 학원의 전문 과정 이수 자, 해당 전문직 경력자	
교육훈련 방법	이론 및 실습	
선수 과목	웹기획론, 정보활용	

직종명 : 웹피디		
교과목 : On-Line 마케팅과 디자인 프로세스		
교육훈련 목표	웹디자인의 프로세스를 관리하며, On-Line 마케팅 비즈니스를 수행할 수 있다.	
교육훈련 내용		교육훈련 시간 [총: 62]
대단원 1. On-Line 마케팅	중단원 가. 인터넷과 비즈니스 나. On-Line 마케팅 개념 다. On-Line 마케팅 전략	12
2. 온라인 법률	가. 온라인 법률의 개념 나. 온라인 법률 종류	8
3. 인터페이스	가. 동작 표현 나. 형태 및 색채 다. 영상 디자인	24
4. 디자인 프로세스	가. Flow Chart 작성 나. story board 작성 다. 디자인 프로세스 관리	18
주 장 비	PC	
교육훈련 대상	2년제 및 4년제 대학의 관련 학과, 훈련 기관 및 학원의 전문과정 이수자, 해당 전문직 경력자	
교육훈련 방법	이론 및 실습	
선수 과목	마케팅론, e비즈니스론.	

직종명 : 웹피디		
교과목 : Network 이해와 Server		
교육훈련 목표	인터넷 서비스의 기본이 되는 Network와 Server의 개념 및 구성을 이해할 수 있다.	
교육훈련 내용		교육훈련 시간
대단원	중단원	[총: 54]
1.network 이해	가. network 개념 나. network 설계 다. network 의 설정과 활용	15
2.web casting의 구성	가. 웹캐스팅 개념과 이해 나. 웹캐스팅 구성 H/W 다. 웹캐스팅 구성 S/W	15
3.엔코딩 시스템 이해와 구축	가. 엔코딩 시스템의 이해 나. 엔코딩 시스템의 구축방법	9
4.웹 서버	가. 웹서버의 이해 나. 웹 서버 종류 및 특성 다. 웹서버 구축 방안	15
주 장 비	PC, VOD Server, Test Server, 네트워크장비	
교육훈련 대상	2년제 및 4년제 대학의 관련 학과, 훈련 기관 및 학원의 전문 과정 이수 자, 해당 전문직 경력자	
교육훈련 방법	이론 및 실습	
선수 과목	웹서버 개론, 네트워크 개론, 웹프로그래밍, 웹마케팅, DB프로그래밍	

직종명 : 웹피디		
교과목 : Internet서비스와 Feedback 분석		
교육훈련 목표	인터넷 서비스의 방법과 사후 관리를 통해서 웹사이트를 활성화시킬 수 있다.	
교육훈련 내용		교육훈련 시간 [총: 73]
대단원	중단원	
1.인터넷 보안	가. 사용자 정보 보호개념과 이해 나. 관리자 운영체제 .	8
2.웹 피드백	가. 웹사이트 홍보 전략 나. CRM 개념 다. CRM 운용	12
3.사이트 관리	가. BBS 관리 나. 개인정보 관련 조치 사항 다. Community 관리	8
4.웹사이트 서비스 실습	가. 웹사이트 운영 실습	45
주 장 비	PC, Server, Test Server, 네트워크장비	
교육훈련 대상	2년제 및 4년제 대학의 관련 학과, 훈련 기관 및 학원의 전문 과정 이수 자, 해당 전문직 경력자	
교육훈련 방법	이론 및 실습	
선수 과목	Email 마케팅, 마케팅 홍보 전략과 기획	

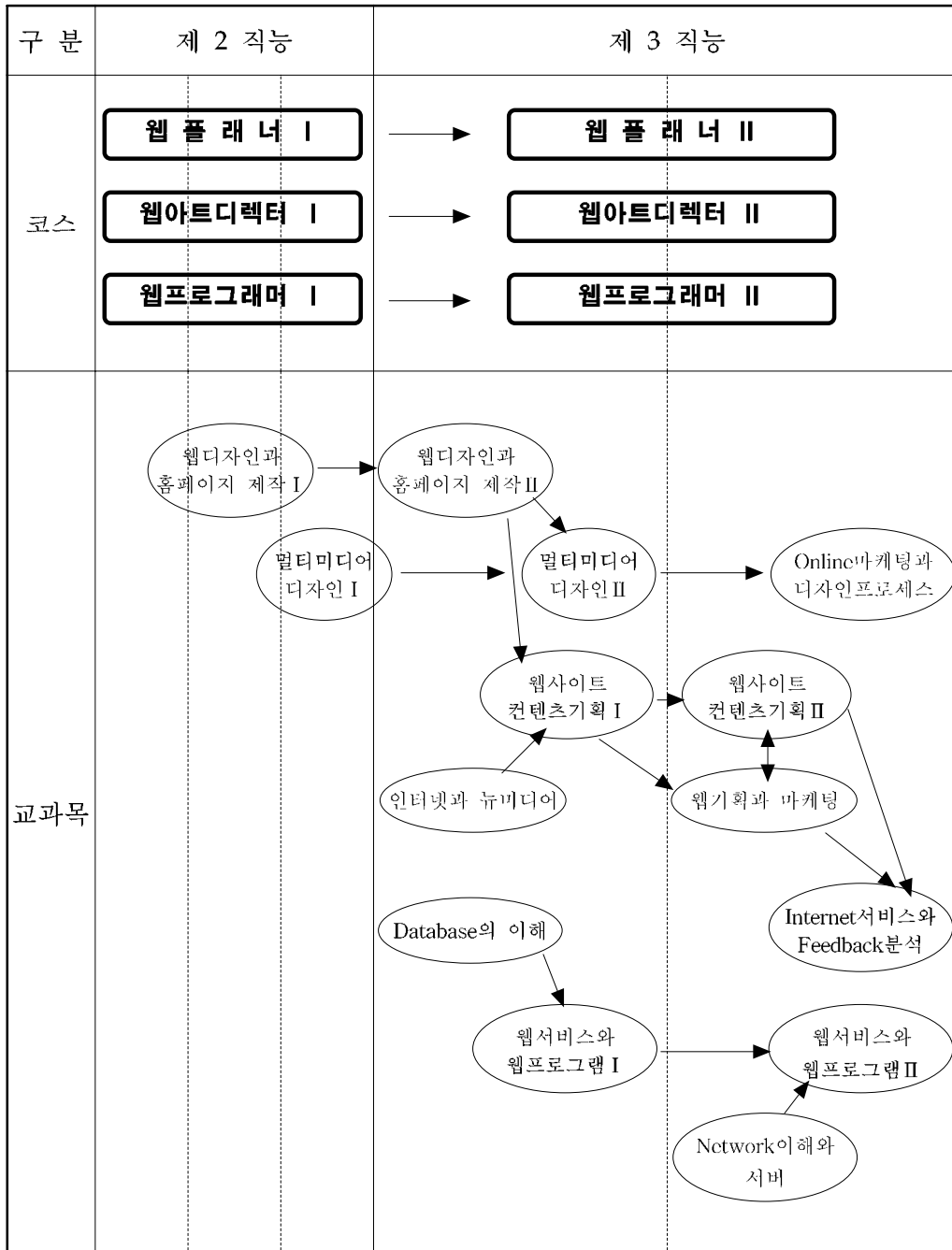
직종명 : 웹피디		
교과목 : 웹디자인과 홈페이지제작		
교육훈련 목표	홈페이지 제작에 필요한 툴과 기본 웹디자인의 원리를 이해하여 효과적인 웹사이트 제작을 할 수 있다.	
교육훈련 내용		교육훈련 시간 [총: 195]
대단원	중단원	
1.웹디자인론	가. 커뮤니케이션 디자인 나. 인터넷 지각심리 다. 웹디자인 전략	21
2.웹디자인의 이해	가. UI와 네비게이션 시스템 나. 아이디어 발상과 전개 다. 색채이론과 Lay-out	18
3.컴퓨터 그래픽 디자인	가. 컴퓨터그래픽 디자인 저작도구 나. 저작도구 활용	60
4.HTML과 EDITOR	가. HTML의 개념 나. 저작 S/W 사용 다. 웹 코딩 실습	60
5.홈페이지 제작 실습	가. 저작 S/W사용하여 이미지제작 나. 홈페이지 제작	36
주 장 비	PC, LCD 프로젝터, 빔 프로젝터	
교육훈련 대상	2년제 및 4년제 대학의 관련 학과, 훈련 기관 및 학원의 전문과정 이수 자, 해당 전문직 경력자	
교육훈련 방법	이론 및 실습	
선수 과목	웹디자인론, 시각디자인론, 커뮤니케이션 디자인론	

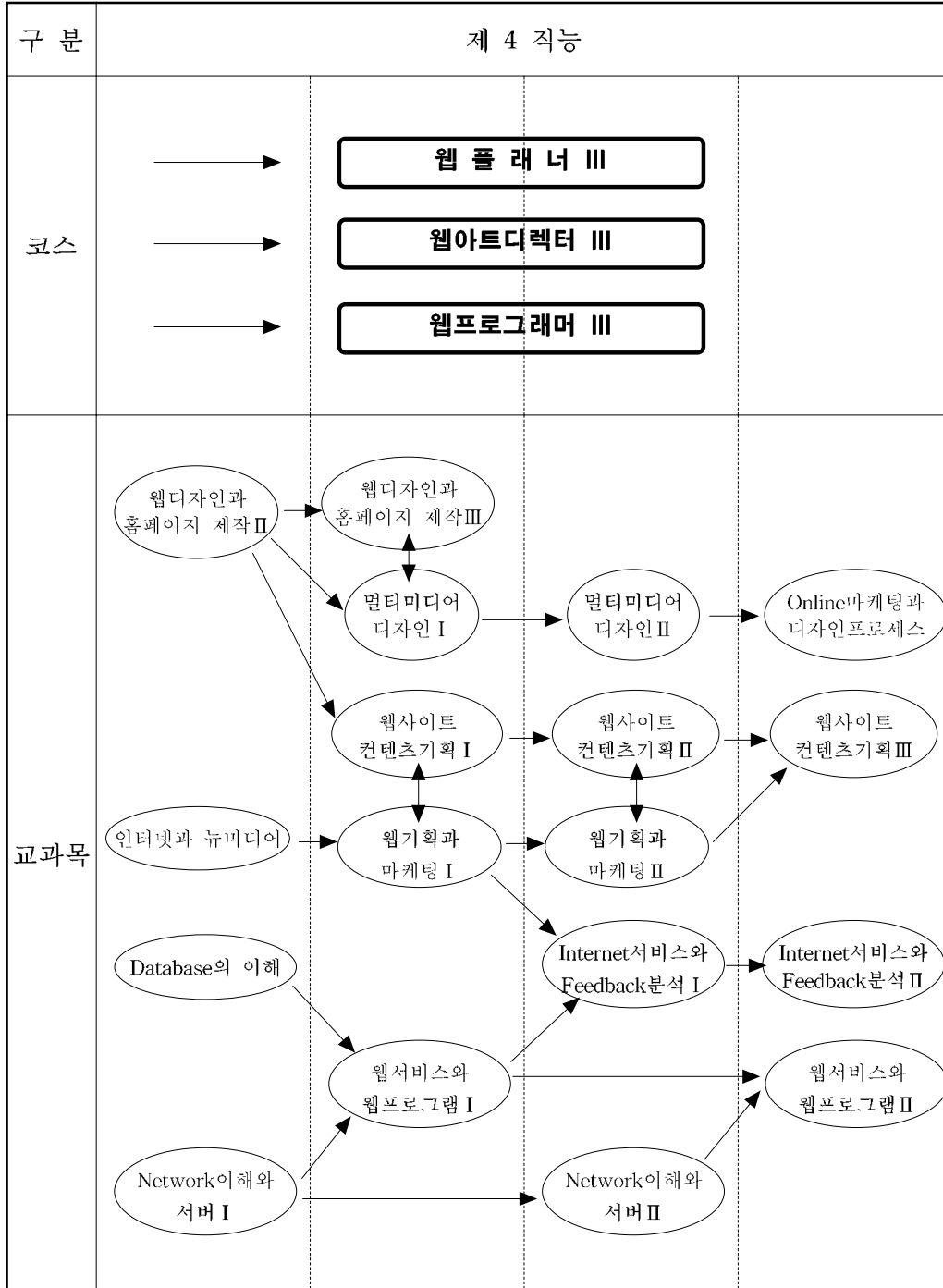
직종명 : 웹피디		
교과목 : Database의 이해		
교육훈련 목표	웹사이트와 인터넷 방송에 있어서 데이터베이스의 기본 개념 및 작동 원리를 이해 할 수 있다.	
교육훈련 내용		교육훈련 시간 [총: 149]
대단원 1.H/W 환경 및 O/S	중단원 가. MS Windows 2000 나. 데이터베이스 디자인 다. 데이터베이스 서버	30
2.S/W 유틸리티	가. MS SQL 나. Visual Basic	30
3.백업 장치의 종류 및 특성	가. 백업의 개념과 중요성 나. 백업장치의 종류와 활용	8
4.프로그래밍 시스템의 이해	가. 데이터베이스 개념 나. 데이터베이스 설계	45
5. 데이터베이스 구축 실습	가. Semi OJT	36
주 장 비	PC, DB Server, Test Server, 네트워크 장비	
교육훈련 대상	2년제 및 4년제 대학의 관련 학과, 훈련 기관 및 학원의 전문 과정 이수 자, 해당 전문직 경력자	
교육훈련 방법	이론 및 실습	
선수 과목	웹프로그래밍, 웹마케팅, DB프로그래밍	

직종명 : 웹피디		
교과목 : 멀티미디어 디자인		
교육훈련 목표	인터넷 웹페이지에서 시각적인 부분의 콘텐츠를 더욱 차별화 시킬 수 있는 멀티미디어의 활용 방안을 학습하여 제작할 수 있다.	
교육훈련 내용		교육훈련 시간 [총: 138]
대단원 1.멀티미디어론	중단원 가. 멀티미디어 기초이론 나. 멀티미디어 데이터의 통합 다. 멀티미디어 시스템 환경	15
2.애니메이션과 CG	가. CG 이론 나. 디지털 웹 콘텐츠 카메라	8
3.디지털 편집	가. 디지털 영상편집 개념 및 이해 나. 영상 편집 실습과 활용	10
4.저작 S/W, H/W	가. 하드웨어와 소프트웨어의 구성 나. S/W의 활용 및 실습	45
5.멀티미디어 타이틀 제작	가. 멀티미디어 타이틀 제작실습	60
주 장 비	PC, VOD Server, Test Server, 디지털 카메라, 영상 편집기	
교육훈련 대상	2년제 및 4년제 대학의 관련 학과, 훈련 기관 및 학원의 전문과정 이수자, 해당 전문직 경력자	
교육훈련 방법	이론 및 실습	
선수 과목	멀티미디어론, 영상디자인론, CG이론	

직종명 : 웹피디		
교과목 : 웹서비스와 웹프로그래밍		
교육훈련 목표	웹프로그래밍의 기본 원리와 개념을 학습하여 능동적인 실습을 통해 웹프로그래밍을 할 수 있다.	
교육훈련 내용		교육훈련 시간 [총: 158]
대단원 1.웹사이트 개설	중단원 가. 절차 나. 운영 다. 필요사항	15
2.프로그래밍 시스템의 이해	가. 웹프로그래밍의 이해 나. HTML & JAVA Script 다. Semi OJT	60
3.인터넷 방송 개론	가. 디지털 편집 능력 나. 인터넷 방송 기술 조직과 운영 다. 생방송 시스템 조작 과 기획	15
4.인터넷 방송 송출	가. 웹 브라우저의 환경 나. 스트리밍 시스템 개념 다. 스트리밍 시스템 구축	8
5.웹 프로그래밍 실습		60
주 장 비	PC, Server, Test Server, 네트워크 장비	
교육훈련 대상	2년제 및 4년제 대학의 관련 학과, 훈련 기관 및 학원의 전문과정 이수 자, 해당 전문직 경력자	
교육훈련 방법	이론 및 실습	
선수 과목	웹프로그래밍, 웹마케팅, DB프로그래밍	

3. 교육훈련 Road Map





설명	<p>웹PD는 웹비즈니스 프로젝트에 있어서 기획과 업무진행의 디렉팅 등을 담당 하는 역할이다.</p> <p>웹엔지니어(프로그래머)나 웹디자이너, 콘텐츠 개발자 등 실무인력들의 디렉터 역할로서 웹비즈니스 프로젝트 전반에 대한 이해를 바탕으로 하여 기획과 마케팅, 관리를 수행하는 프로젝트 매니저의 역할이라 할 수 있는 것이다. 따라서 웹PD는 웹과 인터넷방송에 관한 모든 일련의 기술과정에 대하여 이해하고 있어야 할 뿐만 아니라, 웹에 관련된 작업 및 웹비즈니스에 관한 모든 일을 수행할 능력을 갖추고 있어야 한다.</p> <p>위와 같은 견지에서 웹PD의 교육훈련과정을 아래와 같은 3가지 코스의 분류하고 각 코스별로 교과목을 선정하였다.</p> <p>웹플래너코스는 웹사이트를 어떻게 구성해서 어떻게 운영할 것인가에 대한 e-비즈니스의 방향성과 개념을 구체화하는 훈련과정으로, 본 교육과정의 실질적이고 핵심적인 과정이라 할 수 있다. 본 과정은 인터넷과 뉴미디어, 웹기획과 마케팅, 웹사이트 콘텐츠기획, 웹디자인과 홈페이지제작 과목으로 이루어져 있다.</p> <p>아트디렉터코스는 사이트의 기획에서부터 제작의 마무리까지 전 과정에 참여하여 사이트의 컨셉을 가장 확실히 전달하는 크리에이티브 디렉터로서, 혹은 웹디자이너와의 원활한 의사소통을 위해 반드시 교육하여야 할 과정이다. 본 과정은 멀티미디어디자인과 Online마케팅과 디자인프로세서 전반을 다룬다.</p> <p>웹프로그래머코스는 데이터베이스의 이해로부터 웹서비스와 웹프로그래밍·Network의 이해와 서버·Internet서비스와 Feedback분석 등 웹엔지니어 전반의 과정을 교육한다. 본 과정은 웹프로그램과 방송기술에 대한 깊은 이해와 함께, 인터넷 방송용 서버의 구축, 사이트유지보수 및 전반적인 관리운영을 위해 필요한 능력을 배양하고자 과정이라 할 것이다.</p> <p>웹PD 실무는 앞서 기술한 3과정에서 습득한 지식과 기술·기능을 바탕으로 인터넷방송국에서 운영중인 시스템을 실습함으로써, 실무능력을 배양하기 위한 과정이다. 본 과정을 이수함으로써 교육훈련기관에서 배출된 인력은 별도의 재교육과정 없이도 실무를 수행 할 수 있게 된다.</p> <p>상기 3개 과정은 교육훈련 Road Map에서 나타난 바와 같이, 모두 상호 연관성을 가지고 있으며, 기초이론·실무의 흐름으로 교육훈련함으로써 웹PD를 양성한다.</p>
----	--

4. 출제기준

가. 1차 시험

자격 종목명 : 웹피디 1, 2급			
검정목표		웹사이트를 기획하고 운영하기 위하여 기획 전반에 관한 개념, 관리, 마케팅에 관한 기초 지식을 평가한다.	
시험 과목	주요 항목(배점비율)	세부 항목	등급 ① ②
웹기획	1.인터넷 기초	가. 인터넷의 발달과 개념 나. 인터넷과 통신 다. 인터넷 기능 활용	● ② ● ② ● ●
	2.뉴미디어	가. 뉴미디어의 정의 나. 뉴미디어의 구조 다. 매체의 종류와 특성, 기능	● ② ● ● ● ●
	3.웹사이트	가. 웹의 이해 나. 웹사이트 종류와 특성 다. 웹사이트 인터페이스 기능	● ② ● ● ● ②
	4.웹기획론	가. 웹기획서 기능 나. 웹기획 제작 기획서 다. 콘텐츠 기획	● ● ● ● ● ●
	5.마케팅론	가. e-마케팅 나. 마케팅 기획 다. e-비즈니스와 마케팅	● ● ● ● ● ●
문제 유형	등급	1급	5지선다형, 단답형
		2급	5지선다형
출제위원 전공		마케팅학, 웹기획	

자격 종목명 : 웹피디 1, 2급			
검정목표		웹사이트를 구축하고 서비스 하기 위한 기본과정으로 제작하고자 하는 사이트의 기능과 목적에 맞는 생산물을 만들고 동시에 관리할 수 있는 능력을 평가한다.	
시험 과목	주요 항목(배점비율)	세부 항목	등급 ① ②
웹아트디렉터	1.웹디자인론	가. 커뮤니케이션 디자인 나. 색채이론과 Layout 다. 인터넷 지각심리	● ② ● ● ● ②
	2.컴퓨터그래픽디자인	가. UI 와 네비게이션 나. 2D 자작도구 기능 다. 2D 자작도구 활용	● ● ● ● ● ●
	3.HTML&EDITOR	가. HTML&EDITOR 기초 나. HTML&EDITOR 구조 다. HTML&EDITOR 작성,기법	● ● ● ● ● ●
	4.멀티미디어론	가. 멀티미디어 개념 및 기초 나. 멀티미디어 시스템 환경 다. CG와 멀티미디어	● ● ● ● ● ●
	5.디지털 편집론	가. 디지털 편집 개념 나. 영상 편집 기초 다. 저작 환경 이해	① ● ● ② ● ②
문제 유형	등급	1급	5지선다형, 단답형
		2급	5지선다형
출제위원 전공		시각디자인, 멀티미디어 디자인, 웹디자인	

자격 종목명 : 웹피디 1, 2급			
검정목표		웹캐스팅 시스템을 구축하고 운영하기 위하여 네트워크 개론, 웹프로그래밍, 인터넷, 데이터 베이스 등 기본 시스템에 관련된 전반적인 지식을 평가한다.	
시험 과목	주요 항목(배점비율)	세부 항목	등급
			① ②
웹 프로그램	1. 네트워크 개론	가. 운영체제 나. 네트워크 개념 다. 네트워크 설계	● ② ● ● ● ●
	2. 웹캐스팅	가. 웹캐스팅 개념과 이해 나. 인터넷 방송 구조 다. 생방송 시스템 기획	● ② ● ② ● ②
	3. 웹서버와 엔코딩	가. 웹서버의 기능과 종류 나. 웹서버 구축 다. 엔코딩시스템의 이해와 구축	① ● ● ● ● ●
	4. DB의 이해	가. DB 개념 나. DB 분석 및 설계 다. DB 구축 및 활용	● ● ● ● ● ●
	5. 웹프로그래밍	가. 웹프로그래밍 언어의 기초 나. 웹프로그래밍 구조 다. 웹프로그래밍 작성, 기법	● ● ● ● ● ●
문제 유형	등급	1급	5지선다형, 단답형
		2급	5지선다형
출제위원 전공		전산학	

나. 2차 시험

자격 종목명 : 웹피디 1, 2급			
검정목표		웹사이트를 운영하고 제작하는데 필요한 시각컨텐츠를 제작하는 컴퓨터그래픽 실무, 멀티미디어 실무, 인터넷 방송 기초 기술을 측정, 평가한다	
시험 과목	주요항목 및 배점비율	세부 항목	등급 ① ②
웹디렉터 실무	1.컴퓨터그래픽 실무	가. 저작도구 기초	● ●
		나. 저작도구 활용	● ●
	2.웹디자인 실무	다. 저작도구 활용후 결과물 제작	● ●
		가. HTML 기초	● ●
	3.멀티미디어 실무	나. HTML 작성	● ●
다. 버그 수정 및 작성		● ●	
4.웹के스팅 실무	가. 저작도구 기초	● ●	
	나. 저작도구 활용	● ●	
		다. 멀티미디어 타이틀 제작	● ●
		가. 서버 및 시스템 기초	● ●
		나. 인코딩 시스템 운영	● ●
		다. 인코딩 S/W 활용	● ●
검정 장비 및 도구	등급	1급	PC, 프로그램 개발도구(그래픽 프로그램, 웹에디터 프로그램, 멀티미디어 저작 프로그램 등), 프린터, 서버
		2급	PC, 프로그램 개발도구(그래픽 프로그램, 웹에디터 프로그램, 멀티미디어 저작 프로그램 등), 프린터, 서버
문제 유형	등급	1급	필답형, 작업형
		2급	필답형, 작업형
출제위원 전공		시각디자인, 멀티미디어 디자인, 웹디자인	

부 록 【직업교육훈련과정 개발을 위한 직무분석 자료 목록】

분 야	직 종 명	분석년도	분류 번호
산업 예술 및 통신	컴퓨터그래픽디자이너	1998	98 - 6 - 01
	광고디자이너	1998	98 - 6 - 02
	애니메이터	1998	98 - 6 - 03
	웹디자이너	1998	98 - 6 - 04
	실내장식가	1998	98 - 6 - 05
	귀금속세공원	1998	98 - 6 - 06
개인 서비스	일러스트레이터	1999	99 - 9 - 01
	텍스타일디자이너	2000	00 - 15 - 01
	여행안내원	1998	98 - 6 - 07
	피부미용사	1999	99 - 9 - 02
	장의사	1999	99 - 9 - 03
	메이크업아티스트	2000	00 - 18 - 02
공학 및 과학 관련	노인생활지도원	2000	00 - 16 - 03
	레크리에이션지도자	2000	00 - 17 - 04
	수질관리인	2000	00 - 19 - 05
	컴퓨터 및 정보통신	데이터베이스관리자	1998
컴퓨터 및 정보통신	정보검색원	1998	98 - 6 - 09
	전자문서관리운영자	1998	98 - 6 - 10
	응용프로그래머	1999	99 - 9 - 04
	멀티미디어컨텐츠개발자	1999	99 - 9 - 05
	웹마스터	1999	99 - 9 - 06
	네트워크운영자	1999	99 - 9 - 07
	정보보호관리자	1999	99 - 9 - 08
	시스템엔지니어	2000	00 - 21 - 06
	반도체공정장비기술자	2000	00 - 20 - 07
	정보시스템관리사	2000	00 - 22 - 08
	정보시스템분석가	2001	01 - 7 - 01
	웹프로그래머	2001	01 - 7 - 02
	CRM전문가	2001	01 - 7 - 03
	고객지원전문가(CE)	2001	01 - 7 - 04
	펌웨어엔지니어	2001	01 - 7 - 05
	이동통신망운용관리자	2001	01 - 7 - 06
	웹피디	2001	01 - 7 - 07
시스템관리자	2001	01 - 7 - 08	
사이버교육운영자	2001	01 - 7 - 09	
의료정보시스템관리사	2001	01 - 7 - 10	
보안 및 법률서비스	경호경비원	2000	00 - 23 - 09
기계기술자, 설치자, 수리서비스	전자방송통신장비설비원	1998	98 - 6 - 11
	전자자료처리장치설비원	1998	98 - 6 - 12
	전기제어장치설비원	1998	98 - 6 - 13
	전자산업장비설비원	1998	98 - 6 - 14
	공기조화·위생설비원	1999	99 - 9 - 09

분 야	직 종 명	분석년도	분류 번호
정밀생산	밀링원	1999	98 - 6 - 15
	금형원	1999	98 - 6 - 16
보건 및 의료	의료기기기술관리사	2000	00 - 24 - 10
	의무기록사	2000	00 - 25 - 11
	작업치료사	2000	00 - 26 - 12
경영, 재무 관리 및 마케팅	보석감정사	1998	98 - 6 - 17
	직업상담원	1998	98 - 6 - 18
	선물거래인	1998	98 - 6 - 19
	관세사무원	1998	98 - 6 - 20
	물류관리사	1999	99 - 9 - 10
교육, 훈련	비주얼머천다이저	2000	00 - 27 - 13
	보육교사	1999	99 - 9 - 11
	평생교육사	1999	99 - 9 - 12

☞ 직무분석 자료는 한국직업능력개발원 홈페이지에서 열람 및 다운로드 받을 수 있습니다.

(<http://www.krivet.re.kr> → 바로가기 → KRIVET DB → 직무분석)

분석책임자 정향진 (한국직업능력개발원)

분 석 자 고영아 (케이리그아이)

박미숙 (Q채널)

이은유 (프리랜서)

유미옥 (프리랜서)

유유상 (이채널링)

천상우 (제일기획)

최영운 (케이리그아이)

연구자료 01-7-7

웹 피디 직무분석

2001년 12월 20일 인쇄

2001년 12월 30일 발행

발행인 강 무 섭

발행처 **한국직업능력개발원**

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 89-8436-378-2 94560

89-8436-371-5(전10권)

인쇄처 우 정 인 쇄 공 사 (02) 2274-4009

연구자료 내용의 무단복제를 금함.

값 4,000 원

■ 연구자료 내용 문의

전화 : (02)3485-5119 E-mail : hyang@krivet.re.kr