

출제기준(필기)

직무 분야	문화·예술·디자인·방송	종직무 분야	디자인	자격 종목	웹디자인기능사	적용 기간	2022.1.1. ~ 2024.12.31
○직무내용 : 웹디자인에 대한 기초지식을 가지고, 프로젝트의 목적을 효과적으로 달성할 수 있도록 분석, 설계, 구현 과정을 거쳐서 인터넷 환경에서 유용하게 사용될 수 있도록 웹페이지를 제작하는 직무이다.							
필기검정방법		객관식	문제수	60	시험시간	1시간	
필기과목명	문제수	주요항목	세부항목	세세항목			
디자인일반, 인터넷일반, 웹그래픽디자인	60	1. 디자인기초 및 요소의 원리	1. 디자인 기초 2. 디자인 요소와 원리	1. 디자인의 의미, 개념, 배경 2. 디자인의 조건 3. 시각디자인 등 1. 형태 2. 재질감, 빛과 운동 3. 운동감과 시공간 4. 조화 5. 통일과 변화 6. 균형 7. 율동, 강조 등			
		2. 색채	1. 색의 기본 원리와 효과	1. 색의 원리 2. 색의 3속성과 색의 혼합 3. 현색계, 색체계, 색명 4. 색채 대비 5. 시각적 효과와 감성적 효과 6. 색의 조화 7. 배색 등			
		3. 인터넷 기초	1. 인터넷의 개념 2. 인터넷 서비스 3. 컴퓨터 네트워크	1. 인터넷의 정의 2. 인터넷의 역사 3. 인터넷의 활용 1. 인터넷 서비스 종류 2. 인터넷 프로토콜 종류 1. 네트워크 구조 2. 네트워크 종류			
		4. 웹 페이지 검색	1. 웹 브라우저 2. 웹 페이지 검색 및 특징	1. 웹브라우저의 종류 2. 웹브라우저의 기능 1. 인터넷 검색기의 종류 2. 인터넷 검색기의 특징			

필기과목명	문제수	주요항목	세부항목	세세항목
	5. 웹 페이지 저작		1. 웹 언어	1. HTML 2. CSS 3. 자바 스크립트
			2. 웹페이지 저작기법 및 특징	1. 웹페이지 저작기법의 정의 2. 웹페이지 저작기법의 종류 3. 웹페이지 저작기법의 특징
	6. 컴퓨터그래픽스		1. 컴퓨터그래픽스 이론	1. 컴퓨터그래픽스 개념 및 정의 2. 컴퓨터 그래픽스의 역사와 특징 3. 컴퓨터그래픽스의 원리와 활용 4. 컴퓨터그래픽스 시스템
	7. 웹페이지 제작		1. 웹디자인 프로세스	1. 웹페이지 기획 2. 웹페이지 디자인 3. 웹페이지 제작 단계 4. 웹페이지 구성 요소 5. 사용자 인터페이스 6. 웹 접근성 이해
			2. 파일포맷 형식	1. 파일포맷의 정의 2. 파일포맷의 종류 3. 파일포맷의 특징 4. 파일포맷의 활용
			3. 웹 그래픽 제작 기법	1. 웹 그래픽 제작기법의 정의 2. 웹 그래픽 제작기법의 종류 3. 웹 그래픽 제작기법의 특징 4. 웹 그래픽 제작기법의 활용
			4. 애니메이션	1. 애니메이션의 정의 2. 애니메이션의 특징 3. 애니메이션의 효과 4. 애니메이션의 활용

출제기준(실기)

직무 분야	문화·예술·디자인·방송	종직무 분야	디자인	자격 종목	웹디자인기능사	적용 기간	2022.1.1. ~ 2024.12.31
○직무내용 : 웹디자인에 대한 기초지식을 가지고, 프로젝트의 목적을 효과적으로 달성할 수 있도록 분석, 설계, 구현 과정을 거쳐서 인터넷 환경에서 유용하게 사용될 수 있도록 웹페이지를 제작하는 직무이다.							
○수행준거 : 1. 컴퓨터 및 웹 저작 SW를 사용하여 웹페이지 규격에 맞게 웹페이지를 작성할 수 있다. 2. HTML 코딩과 스타일시트(CSS) 및 네비게이션을 제작 동작시킬 수 있다. 3. 효율적인 디렉토리 관리, 최적화된 파일포맷, Web Animation 제작을 할 수 있다.							
실기검정방법		작업형	시험시간	4시간 정도			
실기과목명	주요항목	세부항목	세세항목				
웹디자인 실무 작업	1. 디지털디자인 프로젝트 분석·설계	1. 요구사항 분석하기	1. 프로젝트에 대한 리뷰를 바탕으로 프로젝트를 이해할 수 있다. 2. 제인요청서에 따라 프로젝트의 취지, 목적, 성격, 내용, 요구사항을 파악할 수 있다.				
	2. 프로토타입 제작	1. 프로토타입 제작하기	1. 디자인 소프트웨어를 활용하여 화면 구성 요소, 아이콘, 서체를 포함한 디자인·애니메이션을 제작할 수 있다.				
	3. 디자인 구성요소 제작	1. 심미성 구성요소 제작하기 2. 사용성 구성요소 제작하기	1. 기획 전체의 시각적 균형과 조화에 맞는 심미적 요소를 활용하여 조형적 아름다움을 표현할 수 있다. 1. 프로젝트 분석·설계를 반영하여 편리한 사용자 환경을 디자인하고 구조화할 수 있다. 2. 고객 요구사항을 통해 설계된 콘텐츠를 시각적 특성에 맞게 구성할 수 있다.				
	4. 구현	1. 기능 요소 구현하기	1. 매체 특성에 대한 이해를 기반으로 표준화된 기준에 적합한 콘텐츠를 구현할 수 있다. 2. 효과적 구현을 위하여 다양한 디지털 미디어 기능을 제작할 수 있다.				
	5. 프로젝트 완료	1. 산출물 정리하기	1. 프로젝트 마감을 위하여 전체 프로젝트 진행과 마감 과정에서 생성된 작업물을 수집할 수 있다. 2. 향후 디자인 개발 참고를 위해 각종 콘텐츠와 데이터를 정해진 규격에 따라 분류·보존·폐기 할 수 있다.				