

출제기준(필기)

직무 분야	문화·예술·디자인·방송	종직무 분야	디자인	자격 종목	시각디자인기사	적용 기간	2022.1.1. ~ 2024.12.31
○직무내용 : 광고, 편집, 아이덴티티, 패키지, 미디어 등 시각전달 디자인 전반에 관한 기획, 계획, 정보분석, 디자인 실무 등을 수행하는 직무이다.							
필기검정방법	객관식	문제수	100		시험시간	2시간 30분	
필기과목명	문제수	주요항목	세부항목		세세항목		
시각디자인론	20	1. 디자인 개요 2. 시각디자인과 매체 3. 기업과 디자인 4. 디자인 방법론 5. 관련 법규	1. 디자인 일반 2. 디자인사 1. 매체의 분류 2. 타이포그래피와 편집디자인 3. 그래픽(평면) 디자인 영역 4. 준입체 디자인 영역 5. 컴퓨터그래픽 영역	1. 디자인 일반 2. 디자인사 1. 매체의 분류 2. 타이포그래피와 편집디자인 3. 그래픽(평면) 디자인 영역 4. 준입체 디자인 영역 5. 컴퓨터그래픽 영역	1. 시각디자인의 개념, 정의 2. 디자인의 분류 및 특성, 영역 1. 근대 디자인사 2. 현대 디자인사 1. 인쇄매체 디자인 2. 전파매체 디자인 등 1. 한글, 영문 등 각종 서체 2. 타이포그래피와 편집디자인 등 1. 광고, 편집, 일러스트레이션 등 2. 포스터, 캘린더 디자인, CI, BI 등 3. 심벌 및 다이어그램 등 1. 옥외광고디자인, 교통광고디자인, 슈퍼그래픽 2. 포장디자인, P.O.P. 디자인, 디스플레이 등 3. 뉴미디어 디자인 4. 환경디자인 등 1. 컴퓨터그래픽스 2. 컴퓨터애니메이션 3. 인터랙션 디자인(GUI)	1. 디자인 정책과 과정 2. 기업이미지와 세일즈 프로모션 1. 디자인 관리 2. 생산 관리 1. 디자인 콘셉트와 아이디어 발상 2. 아이디어 발상법 3. 아이디어의 평가 등 1. 상표법 2. 디자인 보호법 3. 실용신안법	

필기과목명	문제수	주요항목	세부항목	세세항목
조형심리학	20	1. 미학 2. 디자인의 요소와 원리 3. 조형심리 4. 도법	1. 미학일반 1. 디자인의 요소 2. 디자인의 원리 1. 시각 및 지각 일반 1. 평면도학	1. 미와 인간생활(인간과 환경) 2. 감정과 이해, 미적 사물과 감성적 인식 3. 자연미와 예술미 등 1. 점, 선, 면, 입체, 질감, 색채 등 2. 점, 선, 면의 상관관계 등 1. 리듬, 강조, 대비, 대칭 등 2. 변화와 통일 및 조화 등 3. 균형, 형태, 공간, 규모와 비례 등 1. 지각 및 시각의 특성 2. 시각의 원리 등 3. 착시 및 착시의 이유 등 1. 선, 각, 다각형 작도 2. 원과 원호, 접촉형, 연접형 등 면적 작도 3. 난형, 타원, 와선 등 작도

필기과목명	문제수	주요항목	세부항목	세세항목
광고학	20	1. 광고의 개요 2. 광고와 마케팅 3. 광고와 커뮤니케이션 4. 광고와 소비자 행동론 5. 광고전략 6. 광고제작	1. 광고일반 1. 마케팅 개요 1. 커뮤니케이션의 이해 1. 광고의 소비자 행동론적 기초 1. 크리에이티브 전략 1. 인쇄매체 제작의 구성 요소 2. 전파매체(TV)의 제작 3. 광고매체 4. 광고관련 조직	1. 광고의 개념, 종류 및 특성 2. 광고의 소구방법 등 1. 마케팅의 정의, 기능, 전략 2. 마케팅 믹스 등 3. 시장조사 및 자료분석기법, 평가 등 1. 커뮤니케이션의 정의, 종류 및 특성 2. 현대 매스커뮤니케이션의 성립배경과 이론 1. 고객분석, 소비자 생활유형 2. 학습과 행동, 태도 3. 소비자 정보처리 4. 관여도와 소비자 의사결정과정 등 1. Brand Image 전략 2. Positioning 전략, U.S.P. 전략 등 1. 카피와 카피 작성법 2. 시각표현과 레이아웃 1. TV CM 2. Storyboard 제작요령 등 3. 편집 4. 음악과 시간 배분 5. 세트와 소품 6. PD와 감독의 역할 1. 광고매체의 분류 2. 매체별 특성 및 광고 효율 등 1. 광고대행사 및 기업 광고부서의 조직 일반 2. Creative Team 등

필기과목명	문제수	주요항목	세부항목	세세항목
색채학	20	1. 색채지각	1. 색을 지각하는 기본원리	1. 빛과 색 2. 색지각의 학설과 색맹 등
		2. 색의 분류, 성질, 혼합	1. 색의 삼속성과 색입체 2. 색의 혼합	1. 색의 분류 2. 색의 삼속성과 색입체 1. 가산혼합 2. 감산혼합 3. 중간혼합
		3. 색의 표시	1. 색체계 2. 색명	1. 현색계와 혼색계 2. 먼셀색체계 3. 오스트발트 색체계 등 1. 관용색명 2. 일반색명
		4. 색의 심리	1. 색의 지각적인 효과 2. 색의 감정적인 효과	1. 색의 대비, 색의 동화, 잔상, 항상성, 명시도와 주목성, 진출과 후퇴 등 1. 수반감정, 색의 연상과 상징 등
		5. 색채조화	1. 색채조화 2. 배색	1. 색채 조화론의 배경, 의미, 성립과 발달 2. 먼셀의 색채조화론 3. 오스트발트의 색채조화론 4. 문-스펜서의 색채조화론 1. 색의 3속성에 의한 기본배색과 조화, 전체 색조 및 면적에 의한 배색효과 등
		6. 색채관리	1. 생활과 색채	1. 색채관리 및 색채조정 2. 색채계획(색채디자인) 3. 산업과 색채 등 4. 디지털 색채

필기과목명	문제수	주요항목	세부항목	세세항목
사진 및 인쇄 제판론	20	1. 광학	1. 반사 및 굴절의 법칙	1. 반사 2. 굴절 3. 회절 4. 기타
			2. 광원의 종류 및 성질	1. 자연광의 종류 및 성질 2. 인공광의 종류 및 성질
		2. 카메라	1. 카메라	1. 카메라의 종류 및 특성
			2. 부속기기	1. 렌즈, 필터, 셔터 등 부속기기 등
		3. 사진재료	1. 감광재료	1. 감광재료의 종류, 성질, 용도, 구조, 취급 및 보관 등
			2. 현상 및 표백약품	1. 현상약품 및 표백 정착 약품의 종류, 성질, 용도 등
		4. 촬영조건	1. 흑백사진	1. 흑백사진 촬영 방법 2. 흑백사진의 화상재현 방법
			2. 컬러사진	1. 컬러사진의 색표현 원리 2. 컬러사진 촬영방법 등
		5. 현상 및 인화	1. 현상	1. 현상의 원리, 조건, 방법 및 특성 2. 흑백컬러 인화 및 현상 등
			2. 후처리 및 인화수정법	1. 사진 후처리 및 수정, 인화수정법 등
		6. 상업사진	1. 상업사진 촬영기법	1. 상품재질별 촬영기법 2. 사진이용 광고기법 등 3. 디지털 사진의 원리 4. 디지털 사진의 프로세스
		7. 인쇄의 개요	1. 인쇄의 역사, 정의, 요소 등	1. 인쇄의 역사 2. 인쇄의 정의 3. 인쇄의 구성 요소
			2. 인쇄의 발달과정 등에 관한 지식	1. 인쇄방법별 인쇄의 발달과정 2. 특수 인쇄의 발달과정

필기과목명	문제수	주요항목	세부항목	세세항목
		8. 인쇄재료	1. 제판재료	1. 제판재료의 종류 및 특성 등
			2. 인쇄잉크 및 인쇄용지	1. 인쇄잉크 및 인쇄용지의 종류 및 특성 등
		9. 인쇄제판	1. 사진제판 및 전자편집	1. 사진제판법의 원리 및 공정 2. 전자편집 방법
			2. 제판법의 분류 및 특징	1. 제판법의 분류 2. 제판법의 특징 및 공정
			3. 교정쇄	1. 교정인쇄 확인
		10. 인쇄 및 인쇄물 가공	1. 인쇄	1. 인쇄방법의 분류 및 특징 2. 디지털 인쇄기법
			2. 인쇄물 가공	1. 인쇄 후 가공

출제기준(실기)

직무 분야	문화·예술·디자인·방송	중직무 분야	디자인	자격 종류	시각디자인기사	적용 기간	2022.1.1. ~ 2024.12.31
<p>○ 직무내용 : 광고, 편집, 아이덴티티, 패키지, 미디어 등 시각전달 디자인 전반에 관한 기획, 계획, 정보분석, 디자인실무 등을 수행하는 직무이다.</p> <p>○ 수행준거 : 1. 크리에이티브 브리프를 작성할 수 있다. 2. 디자인 콘셉트에 맞는 창의적인 아이디어를 도출하고 표현할 수 있다. 3. 디자인 완성형을 제작할 수 있다. 4. 프레젠테이션을 위한 기획 및 제작을 할 수 있다. 5. 컴퓨터와 그래픽 프로그램을 이용한 그래픽작업을 할 수 있다. 6. 컴퓨터 주변기기를 운용할 수 있다.</p>							
실기검정방법	작업형		시험시간	7시간 정도			
실기과목명	주요항목	세부항목		세세항목			
시각 디자인 계획 및 실무	1. 시각디자인 프로젝트 기획	1. 프로젝트 파악하기		1. 의뢰된 프로젝트에 대한 리뷰를 바탕으로 프로젝트를 이해할 수 있다. 2. 제안요청서에 따라 프로젝트의 취지, 목적, 성격, 내용, 요구사항을 파악할 수 있다.			
		2. 프로젝트 제안하기		1. 제안요청서의 명확한 이해를 바탕으로 제안서에 반영되어야할 항목과 내용을 도출할 수 있다. 2. 제안서 작성을 위한 기초조사 자료수집과 클라이언트 요구사항 수렴을 통해 제안내용과 목표를 명확히 할 수 있다.			
	2. 시각디자인 리서치	1. 디자인트렌드 분석하기		1. 개발 디자인에 대한 시장조사·트렌드·사용자 분석을 바탕으로 시장에서의 위치를 예측하고 그 방향을 설정할 수 있다.			
		2. 사용자분석하기		1. 사용자 선호도와 구매패턴을 분석한다			
	3. 시각디자인 전략 수립	1. 포지셔닝 전략 도출하기		1. 개발 디자인에 대한 요구사항을 바탕으로 개발 디자인의 방향·차별화 포인트에 대해 합목적성 있는 근거를 도출할 수 있다. 2. 개발 디자인에 대한 요구사항을 바탕으로 디자인의 수준과 관련 시장에서의 위치를 설정 할 수 있다. 3. 사용자 선호도와 구매패턴을 바탕으로 개발 디자인의 포지셔닝 전략을 구사할 수 있다.			
		2. 크리에이티브 전략 수립하기		1. 설정된 디자인 콘셉트에 따라 커뮤니케이션의 최적화 방안을 도출할 수 있다. 2. 설정된 디자인 콘셉트에 따라 개발 디자인의 다양한 시각적 표현 방향을 도출할 수 있다.			
	4. 비주얼 아이디어션	1. 아이디어 구상하기		1. 다양한 발상기법을 이해하여 새로운 아이디어를 도출할 수 있다. 2. 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계할 수 있다.			

실기과목명	주요항목	세부항목	세세항목
		2. 아이디어 스케치하기	<ol style="list-style-type: none"> 1. 다양한 시각·형태의 아이디어 스케치(idea sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 도출할 수 있다. 2. 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화할 수 있다. 3. 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소 및 재료를 활용한 표현 기법으로 아이디어 스케치를 할 수 있다.
		3. 비주얼 방향 설정하기	<ol style="list-style-type: none"> 1. 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전가능한 안을 선정할 수 있다. 2. 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법을 결정할 수 있다. 3. 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 비주얼 전개 방향을 제시할 수 있다.
	5. 시안 디자인 개발	1. 아트웍하기	<ol style="list-style-type: none"> 1. 준비된 자료를 바탕으로 디자인 콘셉트에 맞게 완성도 높은 시안을 제작할 수 있다. 2. 디자인 소프트웨어를 활용하여 이미지 구현을 할 수 있다. 3. 디자인 콘셉트와 비주얼을 기반으로 타이포그래피를 사용할 수 있다. 4. 색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 선택, 조정, 배색, 보정할 수 있다. 5. 입체물 제작 시 평면디자인 전개에서 결과물을 예상하여 제작할 수 있다.
	6. 프레젠테이션	1. 프레젠테이션 기획하기	<ol style="list-style-type: none"> 1. 창의적인 프레젠테이션을 위하여 주제와 방향을 결정 할 수 있다. 2. 제작된 시안별 특징 파악을 통하여 각 시안의 차이점을 강조하기 위한 프레젠테이션을 기획할 수 있다. 3. 효과적인 디자인 의도 표현을 위하여 디자인 전개 과정을 단계별로 알기 쉽게 설계하여 표현할 수 있다.
		2. 프레젠테이션 제작하기	<ol style="list-style-type: none"> 1. 기획된 프레젠테이션 제작을 위하여 각종 자료를 준비할 수 있다. 2. 성공적인 프레젠테이션을 위하여 발표 전개 방법을 명확하고 체계적으로 계획할 수 있다. 3. 시각적 자료와 논리적 자료의 활용으로 프레젠테이션의 이해와 설득력을 높일 수 있다.
	7. 최종 디자인 개발	1. 최종 디자인 완성하기	<ol style="list-style-type: none"> 1. 최종 디자인 아트웍을 하여 이미지합성, 타이포그래피, 그래픽요소 활용으로 레이아웃을 구성 할 수 있다. 2. 최종 디자인 확인을 위하여 완성된 최종안을 출력하여 점검할 수 있다.
	8. 디자인 제작 관리	1. 디자인 파일 작업하기	<ol style="list-style-type: none"> 1. 제작 발주를 위하여 확정된 최종 디자인을 제작용 데이터로 변환 작업할 수 있다. 2. 매체에 따른 적용 오류 발생 가능성의 요소들을 확인하고 그에 따라 대처할 수 있다