

출제기준(필기)

직무 분야	문화예술 디자인·방송	종직무 분야	디자인	자격 종목	컴퓨터그래픽기능사	적용 기간	2025. 1. 1 ~ 2027. 12. 31
○ 직무내용 : 디자인에 관한 기초지식을 가지고 컴퓨터그래픽 2D 프로그램을 활용하여 광고, 편집, 포스터디자인 등의 시각 디자인 관련 그래픽디자인 작업을 하는 직무이다.							
필기검정방법	객관식	문제수	60	시험시간	1시간		

필기 과목명	문제수	주요항목	세부항목	세세항목
시각디자인 일반, 컴퓨터 그래픽	60	1. 비주얼 아이디어션 구상과 전개	1. 아이디어 구상 및 전개	1. 아이디어 발상 개요 2. 아이디어 발상 방법 3. 아이디어 발상 영역 4. 아이디어 자료수집 방법
			2. 아이디어 스케치 구상 및 전개	1. 아이디어 스케치 개념 2. 아이디어 스케치 종류 3. 아이디어 스케치 표현영역
			3. 비주얼 방향 구상 및 전개	1. 시각화 방안 구성 2. 시각화 조형 원리 3. 시각화 시·지각 적용 4. 시각화 형태 심리 표현
		2. 비주얼 아이디어션 적용	1. 아이디어 적용 2. 아이디어 스케치 적용 3. 비주얼 방향 적용	1. 아이디어션 구체화 방법 1. 아이디어션 시각화 방법 1. 콘셉트 구성방법 및 종류 2. 매체와 표현기법에 따른 콘셉트 전개
	3. 시안 디자인 개발 기초	1. 시안 개발계획 수립	1. 시안 제작의 단계 2. 결과물 특성에 따른 시안 제작 방법 3. 제작 형태에 따른 시안 구분 4. 시안 입체 제작물의 유형 5. 비주얼 모티브	
		2. 아트워크	1. 아트워크 개요 2. 레이아웃의 설정과 유형 3. 타이포그래피 아트워크 4. 컬러 아트워크	
		3. 베리에이션	1. 디자인 베리에이션 방법	
	4. 시안 디자인 개발 응용	1. 시안 개발 응용 2. 아트워크 응용 3. 베리에이션 좁히기	1. 정보데이터 시각화 방법 2. 정보데이터 유형 분석 1. 디자인 개발 전개 2. 디자인 모티브 개발 및 응용 3. 디자인 아이덴티티 개발 1. 디자인 베리에이션 제작	

필기 과목명	문제수	주요항목	세부항목	세세항목
		5. 조색	1. 목표색 분석 및 색 혼합	1. 색채 삼속성 2. 색채 혼합 3. 색채 표준의 조건과 역할
			2. 조색 검사 및 완성	1. 가법혼합 및 감법혼합 2. 색상·명도·채도·색조의 색차 보정
		6. 배색	1. 색채계획서 작성 및 배색 조합	1. 색과 색채의 속성별 배색형식의 효과 2. 색과 색채의 심리적·기능적 작용
			2. 배색 적용 의도 작성	1. 색채디자인의 이해 2. 색상&색조(톤, Tone) 분류표의 개념과 표시방법 3. 색체계의 종류와 색표시법 4. 색명법과 표기방법 5. 색채이미지 스케일
		7. 2D 그래픽제작	1. 2D 이미지 제작	1. 2D 컴퓨터 그래픽의 이해 2. 2D 그래픽 이미지 구성 요소 3. 2D 그래픽 이미지 작업의 이해 4. 2D 그래픽 이미지의 색상 모드 활용
			2. 2D 이미지 합성·보정	1. 2D 그래픽 이미지의 합성 및 보정 2. 2D 그래픽 입력 및 출력 이해
			3. 타이포그래피	1. 타이포그래피의 이론과 기본지식 2. 타이포그래피의 창의적인 사용 방법 3. 타이포그래피 기술의 활용 능력

출제기준(실기)

직무 분야	문화예술 디자인방송	종직무 분야	디자인	자격 종목	컴퓨터그래픽기능사	적용기간	2025. 1. 1 ~ 2027. 12. 31
<p>○ 직무내용 : 디자인에 관한 기초지식을 가지고 컴퓨터그래픽 2D 프로그램을 활용하여 광고, 편집, 포스터디자인 등의 시각 디자인 관련 그래픽디자인 작업을 하는 직무이다.</p> <p>○ 수행준거 : 1. 프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 다양한 생각들을 도출하고 표현할 수 있다. 2. 프로젝트의 디자인 콘셉트를 시각적으로 표현하고 전개할 수 있다. 3. 프로젝트의 디자인 콘셉트를 구체화하여 시각적으로 표현하고 적용할 수 있다. 4. 각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러가지 디자인 시안을 제안하고 제작할 수 있다. 5. 각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러가지 디자인 시안을 응용하여 제작할 수 있다.</p>							
실기검정방법		작업형		시험시간		3시간 정도	

실기 과목명	주요항목	세부항목	세세항목
컴퓨터그래픽운용 실무	1. 비주얼 아이디어 선 구상	1. 아이디어 구상하기	1. 다양한 발상기법을 이해하여 새로운 아이디어를 도출할 수 있다. 2. 문헌조사·인터넷·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 아이디어를 도출할 수 있다. 3. 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을콘셉트와 연계할 수 있다.
		2. 아이디어 스케치 구상하기	1. 다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여창의적인 아이디어를 도출할 수 있다. 2. 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 소형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화할 수 있다. 3. 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어스케치를 할 수 있다. 4. 재료 사용·제작에 대한 다양한 점검으로 아이디어 스케치에 접근할수 있다.
		3. 비주얼 방향 구상하기	1. 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전가능한 안을 선정할 수있다. 2. 디자인 개발 전개를 위해 도출된 아이디어 스케치를 프레젠테이션할 수 있다. 3. 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법을 결정할수 있다 4. 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 비주얼 전개 방향을제시할 수 있다.
	2. 비주얼 아이디어 선 전개	1. 아이디어 전개하기	1. 다양한 발상기법을 이해하여 새로운 아이디어를 전개할 수 있다. 2. 문헌조사·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 아이디어를 전개할 수 있다. 3. 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계하여 전개할 수 있다.
		2. 아이디어 스케치 전개하기	1. 다양한 시각·형태의 썸네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 전개할 수 있다. 2. 아이디어를 기반으로 한 키워드를 도출하고 시각화를 통하여 콘셉트를 구체화할 수 있다. 3. 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어스케치를 할 수 있다.
		3. 비주얼 방향 전개하기	1. 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전가능한 응용안을

실기 과목명	주요항목	세부항목	세세항목
	3. 비주얼 아이디어 선 적용	1. 아이디어 적용하기	<p>선정할 수 있다.</p> <p>2. 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법 부분을 전개하여 결정할 수 있다.</p> <p>3. 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 응용 비주얼 전개 방향을 제시할 수 있다.</p> <p>1. 다양한 발상기법을 이해하고 새로운 아이디어를 도출하여 적용할 수 있다.</p> <p>2. 문헌조사·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 심화된 아이디어를 도출할 수 있다.</p> <p>3. 문헌조사·서적을 통한 자료수집으로 적용 가능한 심화된 아이디어를 적용할 수 있다.</p> <p>4. 유사 디자인의 문제점·개선점 파악을 기반으로 아이디어 구상을 콘셉트와 연계하여 적용할 수 있다.</p>
		2. 아이디어 스케치 적용하기	<p>1. 다양한 시각·형태의 섬네일 스케치(thumbnail sketch)를 통하여 창의적인 아이디어를 표현할 수 있다.</p> <p>2. 심화된 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화하여 적용할 수 있다.</p> <p>3. 설정된 콘셉트를 이해하여 다양한 디자인 요소를 활용한 아이디어스케치를 적용할 수 있다.</p> <p>4. 재료 사용·제작에 대한 다양한 점검으로 아이디어 스케치에 적용할 수 있다.</p>
		3. 비주얼 방향 적용하기	<p>1. 전개된 아이디어 스케치를 대상으로 발전 가능한 안을 선정하여 적용할 수 있다.</p> <p>2. 디자인 개발 전개를 위해 도출된 아이디어 스케치를 적용하여 프레젠테이션 할 수 있다.</p> <p>3. 선정된 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체와 표현 기법 부분을 결정하여 적용할 수 있다.</p> <p>4. 추구하는 디자인 특성을 반영하여 구체적인 비주얼 전개 방향을 적용하여 제시할 수 있다.</p>
	4. 시안 디자인 개발 기초	1. 시안 개발계획 수립하기	<p>1. 시안 개발을 위하여 기초 자료를 수집·구분할 수 있다.</p> <p>2. 설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 적용 및 적합 여부를 판단할 수 있다.</p> <p>3. 여러 가지 시안 개발을 위하여 수집한 자료에 따른 시안 작업 방법을 계획할 수 있다.</p>
		2. 아트워크하기	<p>1. 디자인 시안 제작을 통해 아이디어를 전개할 수 있다.</p> <p>2. 디자인 소프트웨어를 활용하여 이미지 구현을 할 수 있다.</p> <p>3. 디자인 콘셉트와 비주얼을 기반으로 타이포그래피를 사용할 수 있다.</p> <p>4. 인쇄제작과 웹기반의 모바일 제작환경을 고려하여 색상체계를 구분하여 사용할 수 있다.</p> <p>5. 색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 배색 및 보정할 수 있다.</p> <p>6. 매체와 재료의 특성에 따라 적합한 색상을 구현할 수 있다.</p> <p>7. 입체물 제작 시 평면디자인 전개에서 결과물을 예상하여 제작할 수 있다.</p>
		3. 베리에이션하기	<p>1. 의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 기본 시안과 변형 시안의 범위를 계획할 수 있다.</p> <p>2. 매체별 특성을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 시안을 표현할 수 있다.</p> <p>3. 설정된 콘셉트를 유지하면서 다양한 베리에이션을 구현할 수 있다.</p>

실기 과목명	주요항목	세부항목	세세항목
	5. 시안 디자인 개발 응용	1. 시안 개발 응용하기 2. 아트워크 응용하기 3. 베리에이션 좁히기	1. 개발된 시안을 응용하기 위하여 기초 자료를 수집·구분할 수 있다. 2. 설정된 콘셉트의 시각화를 위해 수집한 자료의 응용과 적절 여부를 판단할 수 있다. 3. 개발된 시안에 다양하게 응용하기 위하여 수집한 자료별 시안 작업 방법을 계획할 수 있다. 1. 준비된 자료를 바탕으로 디자인 콘셉트에 맞게 응용된 시안을 전개할 수 있다. 2. 응용된 시안을 바탕으로 디자인 전개의 순서와 방법을 정할 수 있다. 3. 디자인 소프트웨어를 활용하여 응용된 시안 이미지 구현을 할 수 있다. 4. 응용된 시안을 기반으로 타이포그래피를 사용할 수 있다. 5. 색이 전달하는 이미지를 활용하여 콘셉트에 적합한 색을 응용하여 보정할 수 있다. 6. 매체와 재료의 특성에 따른 응용된 색상을 구현할 수 있다. 7. 입체물 제작 시 평면디자인 전개에서 응용된 결과물을 예상하여 제작할 수 있다. 1. 의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 기본 시안과 변형 시안을 응용하여 디자인할 수 있다. 2. 매체별 특징을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 응용 시안을 표현할 수 있다. 3. 설정된 콘셉트를 벗어나지 않고 유지하면서 다양한 베리에이션을 구현할 수 있다.