

개정일 : `22. 12. 26.

직 종 설 명 서

▣ 직종명 : 그래픽디자인(Graphic Design)



순 서

1. 직종정의	1
2. 작업범위	2
3. NCS연계표(과제별 NCS 능력단위)	3
가. 능력단위 정의	3
나. 과제별 NCS 능력단위	5
4. 경기과제에 관한 사항	6
가. 과제시간	6
나. 과제출제	6
다. 과제 작업내용	8
라. 과제 공개에 관한 사항	11
5. 경기진행절차	11
가. 경기 일정표(예시)	11
나. 경기전/중/후	12
6. 채점에 관한 사항	20
가. 채점방법	20
나. 배점기준	22
다. 채점 기준표(예시)	23
7. 안전 및 기타 사항	30
8. 적용시기	34
[붙임1] 사용재료 및 시설·장비목록	35
[붙임2] 경기장 구성 및 배치	38
[붙임3] 주요 개정사항	41
[별첨] 전국 과제 출제 서식 항목 사례	42

1

직종정의

- 그래픽디자인 직종은 그래픽 디자인과 출력물 제작 분야의 다양한 기술과 과목으로 구성되어 있다. 업계에서 요구하는 직종의 다양성은 매우 광범위하며 이 분야의 종사자들은 보통 특정한 측면의 전문가들이다. 그 결과, 팀 구성원들은 각자 자신의 강점, 전문성 및 역할을 가지고 있어 팀에서 그래픽디자인 프로세스 전반을 다룰 수 있다.
- 그래픽디자인 직종은 외부 및 내부 고객들의 요구에 대해 독특한 해법을 창출하기 위해 그들과 함께 작업하게 되며, 인쇄 또는 온라인 출판 제작 역시 포함될 수 있다. 이 업계에서 일하는 사람들은 종종 고객들과 긴밀하게 일하며 고객의 목표를 성공적으로 달성하기 위해 훌륭한 의사전달자가 되어야만 한다. 이들은 강력한 상호작용, 조사, 디자인, 그리고 전문적인 기술을 갖추어야 한다. 이를 위해서 목표 대상, 시장, 동향, 그리고 문화적인 차이와 고객이 무엇을 원하는지를 이해해야 한다. 그들은 공식 또는 비공식 팀에서 또는 독립적으로 일할 수 있는 능력이 있어야 한다.
- 조사 및 기획 단계를 마친 다음, 프로젝트를 해석하여 적절한 산업별 소프트웨어에서 디자인을 수립한다. 디자인은 출력물이나 온라인 출판을 위해 올바른 기술적 설명서와 함께 설정되어야만 한다. 운영자들은 명시된 인쇄 공정의 제약을 포함하여 절차의 모든 단계들을 필수적으로 이해해야 한다. 이러한 기술은 재설계 또는 디자인의 개선에도 마찬가지로 적용된다.

2

작업범위

- 시각전달을 목적으로 선전 매개체의 시각적 디자인이다. 편집 디자인, 패키지 디자인, 아이덴티티 디자인, 광고 디자인, UI & UX 디자인 등으로 크게 구분할 수 있으며, 포스터, 신문, 잡지, 광고, 다이렉트 메일(direct mail, DM), 북 커버, 표지, 일러스트레이션, 지도, 통계, 도표, 인쇄에 의한 포장, POP 광고, 앱·SNS 웹의 화면 등의 디자인이 포함된다.
- 그래픽 디자인은 일러스트레이션의 기능을 시각적으로 조형하는 창작 활동이 중심이 됨. 그 계획 과정은 커뮤니케이션의 목적, 수단 및 선전 대상에 따라 자료를 수집, 정리하여 효과적인 아이디어로부터 생긴 이미지를 일러스트레이션으로써 조형화하고, 문안을 배열하고 레이아웃 하는 식으로 문안을 선행시킨다.
- 디자인을 할 때에는 인쇄 효과를 생각해야 하고, 완성 후의 사이즈, 인쇄 방법, 인쇄용지, 사진판 그물눈의 크기, 색의 배합 효과 등의 조건을 충분히 고려해야 한다. 인쇄 방법으로는 첩판, 오프셋, 그라비아 판, 스텐슬 판 등 각종 판식이 있다.
- 이 산업에는 프리랜서, 사업주가 되는 것, 또는 광고 회사, 디자인 회사, 인쇄 회사, 또는 디자인 부서가 있는 회사 취업 등 다양한 취업 기회가 있다. 실무자들은 광범위한 역할을 담당하거나 또는 그래픽 디자이너, 그래픽 아티스트, 인쇄 전 공정 담당 (prepress operator), 조판공, 식자공, 서체 디자이너, 영상 조작 전문가, 삽화가, 미술 감독, 제작 관리자, 디지털 프린터, 정보 디자이너, 출판자, 또는 포장 디자이너, UI & UX 디자이너로서 전문화될 수도 있다.
- 컴퓨터를 이용한 일러스트레이션, 이미지 처리, Layout, 출판, 출력의 전 과정을 수행한다.

3

NCS 연계표(직종 연계 NCS능력단위)

가. 능력단위 정의

능력단위 (분류번호)	능력단위 정의
디자인 제작 관리 (0802010108_20v2)	디자인 제작 관리란 완성된 디자인을 데이터 파일로 변환하여 샘플을 확인하고 발주·감리하는 능력이다.
시안디자인 개발 심화 (0802010121_20v3)	시안 디자인 개발 심화란 각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안의 완성도를 높이는 능력이다.
최종 디자인 실행 (0802010122_20v4)	최종디자인 실행이란 선정된 시안에 필요한 일러스트레이션, 사진촬영, 카피라이팅, 타이포그래피, 레이아웃, 색상 등을 완성하고, 그에 따른 어플리케이션 디자인까지 개발하는 능력이다.
디자인 개발 완료 (0802010123_20v4)	디자인 개발 완료란 선정된 시안에 필요한 일러스트레이션, 사진촬영, 카피라이팅, 타이포그래피, 레이아웃, 색상 등을 완성하고, 그에 따른 어플리케이션 디자인까지 완료하여 피드백을 반영하는 능력이다.
비주얼 아이디어션 전개 (0802010117_20v4)	비주얼 아이디어션 전개란 프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 효과적인 생각들을 시각적으로 표현하고 전개하는 능력이다.
색채디자인 과제 완성 (0802010808_15v1)	색채디자인 과제 완성이란 기획된 콘셉트와 아이디어를 바탕으로 디자인 도구와 컴퓨터 프로그램을 사용하여 색채디자인을 완성하는 능력이다.
인쇄편집 (0803020418_16v2)	인쇄편집이란 효과적인 아트워크 계획을 수행하기 위하여 편집, 인쇄, 수정·보완하는 일이다.
온라인 광고제작 (0803020419_16v1)	온라인 광고 제작이란 웹, 모바일, SNS, 뉴미디어 등 다양한 온라인 매체를 기반으로 한 광고를 제작하는 능력이다.
2D 캐릭터 제작 (0803020817_18v3)	2D 캐릭터 제작이란 설정된 콘셉트 방향에 맞춰 구상한 이미지 스케치를 통해 캐릭터 기본형을 도출하고 캐릭터 응용형을 제작하는 능력이다.
편집디자인 시안제작 (2201010211_16v3)	편집디자인 시안 제작이란 편집디자인의 포맷을 확정하기 위하여 출판물의 기획의도를 파악하고 디자인 요소를 선정하여 시안을 디자인하고 완성된 시안을 제작하는 능력이다.

편집디자인 작업실행 (2201010212_16v3)	편집디자인 작업 실행이란 실제 출판물의 편집디자인을 수행하는 소프트웨어 툴을 활용해서 콘텐츠의 레이아웃, 타이포그래피, 색상, 각종 그래픽 자료를 사용하여 효율적인 디자인 작업을 수행하는 능력이다.
편집디자인 소프트웨어 활용 (2201010213_16v3)	편집디자인 소프트웨어 활용이란 출판물의 편집디자인을 수행하기 위하여 출판물의 특성에 맞게 그리드 설정 후 편집디자인을 실행하여 결과물을 검수하는 능력이다.
사진 이미지 편집디자인 (2201010214_16v3)	사진 이미지 편집디자인이란 출판물의 특성에 맞는 사진 이미지를 디자인하기 위하여 출판물 내용에 맞는 사진 이미지를 선정하고 디자인하여 결과물을 검수하는 능력이다.
드로잉 이미지 편집디자인 (2201010215_16v3)	드로잉 이미지 편집 디자인이란 출판물에 적합한 드로잉 콘셉트를 파악하고 드로잉 소프트웨어 도구를 활용하여 이미지를 만들고, 용도별 결과물을 제작하는 능력이다.
편집디자인 인쇄감리 (2201010216_16v3)	편집디자인 인쇄 감리란 편집디자인을 최종 확인하기 위하여 편집디자인을 최종 수정 보완하고 인쇄 상태와 후가공 작업을 점검하는 능력이다.
패키지디자인 아이디어션 (0802011105_17v1)	패키지디자인 아이디어션은 콘셉트를 시각화하기 위해 제품에 관한 스펙을 파악하여 스케치를 수행하는 능력이다.
패키지 시안디자인개발 (0802011106_17v1)	패키지 시안디자인 개발은 최종 디자인 안을 확정하기 위해 시안 개발 방법과 순서를 계획하고 패키지구조에 적용하여 시안을 제작하는 능력이다.
패키지디자인 인쇄원고제작 (0802011108_17v1)	패키지디자인 인쇄원고제작이란 최종 디자인 안을 제작하고 수정·보완하여 인쇄용 데이터로 변환하는 업무 능력이다.
패키지 프로토타입제작 (0802011109_17v1)	패키지 프로토타입제작은 사양서를 바탕으로 패키지구조물을 제작한 후 양산을 위한 요건을 점검하여 프로토타입제작을 완료하는 능력이다.
패키지디자인 생산감리 (0802011110_17v1)	패키지디자인 생산감리는 패키지 생산을 위한 샘플을 확인하고 지가·용가·인쇄과정을 감리하여 최종 제작물을 납품, 관리하는 능력이다.

나. 과제별 NCS 능력단위(비 NCS 기술단위)

과제	세분류	분류번호	능력단위명	수준	필수	관련
1과제	시각디자인	0802010108_20v2	디자인 제작 관리	5	○	
	시각디자인	0802010121_20v3	시안 디자인 개발 심화	5	○	
	시각디자인	0802010122_20v4	최종 디자인 실행	5	○	
	시각디자인	0802010123_20v4	디자인 개발 완료	5	○	
	시각디자인	0802010117_20v4	비주얼 아이디어션 전개	4		○
	색채디자인	0802010808_15v1	색채디자인 과제 완성	5		○
	광고콘텐츠제작	0803020418_16v2	인쇄편집	5		○
	광고콘텐츠제작	0803020419_16v1	온라인 광고제작	5		○
	캐릭터콘텐츠제작	0803020817_18v3	2D 캐릭터 제작	3		○
2과제	편집디자인	2201010211_16v3	편집디자인 시안제작	3	○	
	편집디자인	2201010212_16v3	편집디자인 작업실행	5	○	
	편집디자인	2201010213_16v3	편집디자인 소프트웨어 활용	3	○	
	편집디자인	2201010214_16v3	사진 이미지 편집디자인	3	○	
	편집디자인	2201010215_16v3	드로잉 이미지 편집디자인	3	○	
	편집디자인	2201010216_16v3	편집디자인 인쇄감리	3		○
	색채디자인	0802010808_15v1	색채디자인 과제 완성	5		○
	광고콘텐츠제작	0803020418_16v2	인쇄편집	5		○
3과제	패키지디자인	0802011105_17v1	패키지디자인 아이디어션	3	○	
	패키지디자인	0802011106_17v1	패키지 시안디자인개발	3	○	
	패키지디자인	0802011108_17v1	패키지디자인 인쇄원고제작	3	○	
	패키지디자인	0802011109_17v1	패키지 프로토타입제작	3	○	
	패키지디자인	0802011110_17v1	패키지디자인 생산감리	5		○
	색채디자인	0802010808_15v1	색채디자인 과제 완성	5		○
	광고콘텐츠제작	0803020418_16v2	인쇄편집	5		○

4 경기 과제에 관한 사항

가. 과제시간

과제	과 제 범 위	제한시간		비고
		전국	지방	
계		15	15	
1과제	<ul style="list-style-type: none"> · 아이덴티티 디자인(Corporate identity design)후 다양한 디자인 요소에 적용할 수 있는 모듈과제 - 예시 : Task1(아이덴티티디자인) → Task2(아이덴티티 가이드북) + Task3(포스터/웹베너 등의 광고디자인) 	5	5	작업파일은 과제 요구사항에 따라
2과제	<ul style="list-style-type: none"> · 편집 디자인(Editorial design)이 추가 되어 다양한 디자인 요소를 적용할 수 있는 모듈과제 - 예시 : Task1(타이틀디자인) → Task2(잡지 표지 및 내지) + Task3(인포그래픽:잡지에 포함, 띠지 등) 	5	5	InDesign 및 Illustrator 완성 최종파일은 pdf로 제출
3과제	<ul style="list-style-type: none"> · 패키지 디자인(Package design) 이 추가 되어 다양한 디자인 요소를 적용할 수 있는 모듈과제 - 예시 : Task1(심볼로그디자인) → Task2(패키지 디자인) + Task3(Label 디자인) 등 	5	5	작업파일은 Illustrator 완성 최종파일은 pdf로 제출

나. 과제출제 : 과제 범위 세부 내용(추가 가능)

과제별	대분류	중분류	소분류	세분류
1 과제	Corporate & Information design	Corporate identity	Logo / Symbols	CI 매뉴얼
			Business card	
			Letterhead	Business / Official /Santa 등
			카드류	초대장 등
				크리스마스카드 신년카드 등 엽서
			봉투류	표준형
				자켓형 초대장, 청첩장 등의 봉투

			Signalization/ Signage(표지판)	표지판
			픽토그램	
			약도	
		Information design	인포그래픽	charts, diagrams, graphs, tables
	광고디자인	Advertising & display design	웹/인쇄 Poster	공연, 행사, 제품, 안내 등
			웹/인쇄 Banner	공연, 행사, 제품, 안내 등
			Billboard	광고게시판
			상업광고	전단지 등
			공익광고	환경 / 금연 등
			상품권류	쿠폰
복권				
입장권				
2 과 제	편집디자인	magazine	단행본, 정기간행물 등	
		Leaflet	Leaflet	
			pamphlet	
		Booklet	catalog	
			brochure	
		레스토랑 메뉴판	레스토랑 메뉴판	
calendar	calendar			
3 과 제	패키지디자인	일반 상자 형		
		Tray box 형		
		속포장	속포장	속포장 포함
		Label (라벨/스티커)	재단형	
도무송형				

※ 위 분류표는 절대적 분류방법은 아니며, 과제별 메인 주제를 선정하고 위 분류 표 영역에 상관 없이 하위 과제들을 추가하여 출제 가능

다. 과제 작업내용

○ 선수는 아래 표의 지식과 기술적 내용을 숙지하고 할 수 있어야 한다.

순번	항 목	내용	능력단위 (분류번호)	지식	기술	태도	
1	작업 조직 및 관리	○ 안전한 작업 관행	프레젠테이션 (0802010106_20v3) 시각디자인 프로젝트 기획 (0802010111_20v3)	○		○	
2		○ 산업의 시간제한		○		○	
3		○ 산업에 특정된 용어		○		○	
4		○ 고객 설명서 및 프로젝트의 특성과 목적		○		○	
5		○ 요구되는 결과물을 위한 적절한 소프트웨어 사용법		○		○	
6		○ 조직적인 제약 안에서 일하는 방법		○		○	
7		○ 공통 목표 달성을 위해 하나의 팀 안에서 일하는 방법		○		○	
8		○ 고객 설명서와 프로젝트를 해석			○		
9		○ 프로젝트 일정 준수			○		
10		○ 전문가적인 태도로 처신			○		
11		○ 압박감 속에서 그리고 제한 시간 내에 작업량을 관리			○		
12		○ 고객과 회사에 대하여 낭비와 원가를 최소화하기 위해 프로젝트를 지속가능한 방법으로 해석			○		
13		○ 차질 만회			○		
14		○ 문제 해결 및 프로젝트의 변경에 적응			○		
15		○ 다중 임무			○		
16		○ 시간 관리 기술을 입증			○		
17		○ 디자인 프레임워크에 도달하기 위한 프로젝트 연구			○		
18	의사소통 및 대인관계 기술	○ 적극적인 청취 능력의 중요성	시각디자인 리서치 조사 (0802010112_20v4) 시각디자인 리서치 분석 (0802010113_20v4)	○		○	
19		○ 디자인 프로젝트 해석 방법과 고객에게 해명/질문하는 방법		○		○	
20		○ 디자인 및 예산 요건을 충족시키는 건의를 하며 고객의 희망 사항을 어떻게 시각화하고 이해할 것인가?		○		○	
21		○ 생산적인 작업 관계를 수립하고 유지하는 것의 중요성		○		○	
22		○ 오해와 상충되는 요구 해결의 중요성		○		○	

순번	항 목	내용	능력단위 (분류번호)	지식	기술	태도
23		○ 팀이 디자인 프로젝트를 성공적으로 이 해하는 것을 어떻게 보장 하는가?		○		○
24		○ 다음에 문해 능력 (literacy skill)을 이용 한다. - 제공된 프로젝트로부터 문서화된 지시사항 을 준수 - 작업장 지시사항과 기타 기술 문서를 해석 - 최근 업계 지침을 최신으로 유지 - 고객에게 그들의 브리프를 제시하고 그들 의 디자인 선택을 정당화	프레젠테이션 (0802010106_20v3)		○	
25		○ 다음에 구두 의사소통 능력을 이용한다. - 논리적이고 쉽게 이해할 수 있는 방법으로 의사소통 - 고객을 대할 때 신중하고 비밀을 유지 - 고객에게 제시하기 위해 프레젠테이션을 준비하고 편집 - 적절한 태도로 고객에게 질의 - 고객을 대할 때 긍정적이고 재치 있게 행동	시각디자인 프로젝트 기획 (0802010111_20v3)		○	
26		○ 작업 과정 내에서 발생할 수 있는 공통 적인 문제점과 지연		○		○
27		○ 사소한 소프트웨어 및 인쇄 문제의 해결 방법		○		○
28		○ 설명서의 요건을 결정하기 위해 분석 능 력 이용	디자인 제작 관리 (0802010108_20v2)		○	
29	문제 해결	○ 요구되는 설명서의 결과물을 적절한 해 법으로 해석하기 위해 문제 해결 능력을 이용	시각디자인 전략수립 (0802010114_20v4)		○	
30		○ 시간 관리 기술 이용			○	
31		○ 차후 단계에서 발생할 수 있는 문제점을 최소화하기 위해 작업을 정기적으로 점 검			○	
32		○ 산업 분야에서 창의적인 추세와 개발		○		○
33		○ 적절한 색상, 타이포그래피 및 구도/구성 적용 방법		○		○
34		○ 그래픽을 다양한 용도에 적응하기 위한 원리와 기술	시각디자인 프로젝트 기획 (0802010111_20v3)	○		○
35		○ 상이한 목표 시장과 각 시장을 충족시키 는 디자인 요소들		○		○
36	혁신, 창의성, 그리고 디자인	○ 기업 이미지 통합 (CI), 브랜드, 그리고 스타일 가이드 유지를 위한 프로토콜	시각디자인 전략수립 (0802010114_20v4)	○		○
37		○ 일관성 확보 및 디자인 개선 방법	비주얼 아이디어션 구상 (0802010116_20v4)	○		○
38		○ 만족스럽고 창의적인 디자인의 원리		○		○
39		○ 현재 디자인 동향		○		○
40		○ 디자인 원리와 요소		○		○
41		○ 업계에서 공통적으로 사용되는 표준 사 이즈, 양식 및 세팅		○		○

순번	항 목	내용	능력단위 (분류번호)	지식	기술	태도	
42		○ 계층 구조, 타이포그래피, 미학, 그리고 구도/구성의 이해를 포함하여 의사소통 문제에 대한 시각적인 대응책을 만들어 내고 분석하며 개발	비주얼 아이디어션 전개 (0802010117_20v4)		○		
43		○ 인쇄 및 온라인 출판 모두를 위해 영상을 만들어 내고 (사진에 의한 것 포함) 다루며 최적화		비주얼 아이디어션 적용 (0802010118_20v4)		○	
44		○ 목표 시장과 배달 중인 제품을 분석	시안 디자인 개발 기초 (0802010119_20v3)		○		
45		○ 목표 시장에 적합한 아이디어를 창출			○		
46		○ 디자인 과정 중에 추가되는 각 요소들의 영향을 감안	시안 디자인 개발 응용 (0802010120_20v3)		○		
47		○ 디자인 창작을 위해 모든 필요한 요소들을 이용			○		
48		○ 기존의 기업 이미지 통합 지침과 스타일 가이드를 존중	시안 디자인 개발 심화 (0802010121_20v3)		○		
49		○ 최초의 디자인 콘셉트를 유지하고 시각적인 매력을 개선			○		
50		○ 아이디어를 만족스럽고 창의적인 디자인으로 변형			○		
51	기술적인 요소와 출력물	○ 업계의 기술 동향과 개발	최종 디자인 실행 (0802010122_20v4)	○		○	
52		○ 상이한 인쇄 공정, 한계와 기술		○		○	
53		○ 고객 프레젠테이션의 표준		○		○	
54		○ 상징 조작과 편집		○		○	
55		○ 적절한 파일 양식, 해상도, 그리고 압축		○		○	
56		○ 색 영역(color gamut), 등색(color matching), 별색(spot color) 및 ICC 프로파일	디자인 개발 완료 (0802010123_20v4)	○		○	
57		○ 크롭마크와 블리드 등	프레젠테이션 (0802010106_20v3)	○		○	
58		○ 다이라인과 바니시 (dielines and varnish)		○		○	
59		○ 소프트웨어 응용		○		○	
60		○ 상이한 타입의 종이와 표면의 특성	○		○	○	
61		○ 프레젠테이션용 원형 실물 모형 만들기	디자인 개발 완료 (0802010123_20v4)		○		
62		○ 프레젠테이션 표준 마운트			○		
63		○ 명시된 인쇄 공정을 위해 올바르게 적절한 조정 적용				○	
64		○ 디자인과 기술 설명서에 맞도록 이미지를 조정하고 조작				○	
65		○ 파일에 올바른 색상 적용		프레젠테이션 (0802010106_20v3)		○	
66		○ 올바른 양식에 파일 저장				○	
67		○ 포괄적으로 그리고 적절하게 소프트웨어 애플리케이션을 사용				○	
68		○ 폴더 정리 및 관리 (최종 출력과 파일 보관용)				○	

라. 과제 공개에 관한 사항

- 과제 공개 여부 또는 공개 시기와 범위 등은 국제기능올림픽한국위원회 방침에 따라 진행한다.
- 경기중 과제 및 채점표 공개
 - 지도교사 및 관람객에게 공개하는 경기 문제는 경기 시작 전 공개하며, 채점기준표는 경기가 시작되기 전까지 공개한다.

5

경기진행절차

가. 경기 일정표(예시)

일정	시 간	내 용	비 고
1일차	09:00~12:00	○ 기술위원회의, 개회식, 환영리셉션	전체 심사위원
	13:00~14:00	○ 심사위원 회의 - 경기 준비 및 진행에 관한 사항 등	전체 심사위원
	14:00~17:00	○ 선수 입실 및 비번호(좌석) 추첨 및 좌석 배정 ○ 경기장 점검 및 선수별 장비점검 및 SW확인 ○ 선수별 마우스,키보드 검수(매크로기능) ○ 선수별 필요 소프트웨어 설치(타블렛 등) ○ 지도교사 간담회(주의사항 설명 및 질의응답)	-SW정품 설치 -장비확인 선수서명 심사장, 부심사장
	17:00~18:00	○ 심사채점계획서 검토 및 확정	서명(심사위원, 선수)
2일차 (1과제)	08:00~11:00	○ 과제선정 및 수정, 채점기준표 작성 공개 ○ 경기장 시설 확인 장비 및 재료 점검 ○ 선수제공 파일 복사	관리요원, 심사위원
	11:00~12:00	○ 수정과제 설명 및 질의응답	심사장, 수정조 심사위원
	12:00~17:00	○ 제1과제 경기	
	17:00~20:00	○ 심사채점	모든 심사위원

3일차 (2과제)	08:00~11:00	○ 과제선정 및 수정, 채점기준표 작성 공개 ○ 경기장 시설 확인 장비 및 재료 점검 ○ 선수제공 파일 복사	관리요원, 심사위원
	11:00~12:00	○ 수정과제 설명 및 질의응답	심사장, 수정조 심사위원
	12:00~17:00	○ 제2과제 경기	
	17:00~20:00	○ 심사채점	모든 심사위원
4일차 (3과제)	08:00~11:00	○ 과제선정 및 수정 ○ 경기장 시설 확인 장비 및 재료 점검 ○ 선수제공 파일 복사	관리요원, 심사위원
	11:00~12:00	○ 수정과제 설명 및 질의응답	심사장, 수정조 심사위원
	12:00~17:00	○ 제3과제 경기	
	17:00~20:00	○ 심사채점, 경기강평	모든 심사위원
5일차	09:00~20:00	○ 심사채점	모든 심사위원
6일차	09:00~20:00	○ 심사채점 ○ 채점 결과 발표 후 심사위원 3시간 대기 후 해산	모든 심사위원

나. 경기전/중/후

□ 경기전

○ 선수장비 점검 및 S/W 확인·설치

- 경기 일정표 상 선수 장비 점검 및 S/W 확인.설치 시간에 선수들은 경기장에 입실하여 다음의 작업을 심사장 및 심사위원의 지시에 따라 수행한다.

- 소프트웨어 사용 범위

* 소프트웨어는 '2022년 전국기능경기대회 과제 출제기준'의 경기장 시설 및 장비 목록에 있는 S/W와 버전만 활용 가능하다.

* 즉, Photoshop(영문, Adobe CC2022), Illustrator(영문, Adobe CC2022), InDesign

(한글, Adobe CC2022), Acrobat Pro(영문, Adobe Acrobat Pro DC)이다.

* Adobe의 타 버전은 사용 불가하다. S/W는 정품만 사용한다.

- 폰트 사용범위

* 경기에 사용하는 폰트는 심사장이 현장 트렌드와 밀접한 폰트를 미리 선정(30~50개)하여 공지하고 모든 선수가 동일한 폰트 범위 내에서 디자인에 활용할 수 있도록 한다.

* 선수는 폰트를 지참할 필요 없으며 전국대회 전 컴퓨터에 설치되도록 조치.

* 단, 채점용 컴퓨터는 채점을 위해 폰트를 삭제한다.

- 외부 장비 반입

* 컴퓨터, 프린터는 제공되나, 스캐너(필요시)는 선수가 준비하여 설치하여야 하며, 정상 작동에 필요한 장비 드라이버를 반드시 지참하여야 한다.

* 선수가 필요한 소프트웨어 설치 시 반드시 심사위원이 보는 앞에서 설치하여야 하며, 데이터를 컴퓨터에 복사하고 USB를 제거한 상태에서 설치를 진행하여야 한다.

* 선수는 데이터 저장 기능이 없는 본인의 키보드와 마우스를 지참하여 심사위원의 승인 후 사용할 수 있다. 매크로 기능이 포함된 마우스, 키보드는 반드시 초기화하여야 하며, 심사위원은 모든 키보드를 검사하여 특수 기능 여부를 확인하여야 한다.

* 선수는 어떤 경우에도 데이터 저장 기능 또는 촬영 기능이 포함된 기기나 장비를 휴대하거나 사용할 수 없다.

- 장비 점검 및 S/W 확인·설치

* 선수는 심사위원의 지시에 따라 컴퓨터 시스템을 켜서 작동에 이상이 있는지를 확인하고 이상 발견 시 심사위원에 요청하여 점검을 요청한다. 심사위원은 시스템 이상 유무를 확인하고 이상이 확인되면 심사장에 보고한 후 수리 또는 경기장에 준비된 대체 컴퓨터로 변경한다.

* 선수는 심사위원들의 지시에 따라 지정된 S/W가 설치되어 있는지 확인하고 정상 작동하는지 확인하여야 한다.

* 브러시류, 필터 등은 S/W에서 기본적으로 제공하는 것만 사용 가능하고, 경기 중 선수가 직접 제작하여 사용하는 것은 가능하다.

* 장비 점검 및 S/W 확인.설치 시간에 선수는 기본적인 작동 검사를 위한 작업만 수행하여야 하며, 소스 등을 미리 작업할 수 없다.

- 등번호 추첨

- * 선수 번호 순번으로 등번호를 선택하고, 그 번호가 선수 자리 배정 번호로 한다.
- * 장애인 및 법무부 수용자 등의 경우 요청이 있을 시 특정 자리를 미리 지정할 수 있다.
- * 공개 채점으로 변경되어 비번호는 선수 등번호와 동일하게 진행한다.
- * 공개 채점으로 변경되어 최종 제출되는 앞면에 등번호를 적어 제출한다.

- 확인서 서명

- * 장비 점검과 S/W 확인 및 설치 과정을 마치고 이상이 없음을 확인한 선수는 준비된 확인서에 서명하고 자리를 떠날 수 있다.
- * 서명을 한 경우이라도 경기 도중 발생하는 이상에 대해서는 언제든지 확인하여 수리 또는 교체 조치할 수 있다.

○ 과제 선정 및 수정

- 과제 선정 방법

- * (일정) 과제 선정은 매 과제 시작일에 진행한다.
- * (방법) 과제 선정은 경기 시작 30일 전 과제선정위원회에서 선정 발표한 시도의 과제 중 1개를 채점과 관련 없는 위원(심사장, 부심사장, 관리위원 등)이 무작위 추첨 결정하는 방식으로 한다. 과제 시작일에 선정된 시도의 과제는 다음 과제의 선정에는 제외된다.
- * (발표) 문제 선정 즉시 선수 및 지도 교사에게 발표된다.

- 과제수정방법

- * (절차)
 - ** 과제는 수정을 완료하여 변경 또는 추가된 선수 제공 파일을 선수들에게 배포하고 설명 및 질의응답 시간을 가진 후 경기를 시작하는 절차에 따른다.
 - ** 과제 수정은 2개 그룹(A, B 그룹)으로 심사위원을 나눈 후 1과제는 A 그룹이, 2과제는 B 그룹이 수정하고, 3과제는 심사위원 중 수정 위원을 무작위로 추첨하여 선정한다. 단, 각 그룹의 역량 차이, 수정 시간의 촉박, 채점 시간 부족 등 원활한 경기 운영을 위해 필요하다고 판단 시 심사장은 3과제 수정 위원을 지정할 수 있다. 수정 위원은 심사장 배석 하에 비공개로 수정한다.
 - ** 과제 수정이 완료되면 과제 수정위원 그룹은 심사장에게 수정 완료를 보고하고,

심사장은 수정에 참여하지 않은 전체 심사위원을 소집하여 수정 결과에 대한 설명을 듣고 오류 등에 대한 최종 검토를 마친다.

** 과제 수정안이 최종 결정되면 과제 수정 위원들은 과제를 출력하고 선수 제공 파일을 준비한다.

* (일정)

** 과제 수정은 매 경기일 경기 전까지 완료하며 과제의 수정, 검토, 인쇄 및 복사, 선수 제공 파일의 변경된 내용 배포 준비가 모두 끝나야 한다.

** 원활한 경기 시작을 위해 과제를 먼저 수정하고, 경기전 채점기준표를 완성한다. 이때 경기 진행 및 감독은 진행위원 조가 담당한다.

** 과제 수정 위원 외 나머지 심사위원은 경기장 정리 및 경기감독 관리 등의 업무를 수행한다.

** 경기 시작 전 심사장 또는 심사장의 요청을 받은 심사위원이나 관리요원은 수정된 과제와 채점표를 경기장 밖에 게시하여 공개한다.

* (범위)

** 기능경기 규칙에서 정한 범위 내에서 수정하며, 선수 제공 파일(텍스트, 이미지 등)의 수정·추가·삭제도 가능하다.

** 문제의 수정 범위는 최종 선정된 문제 내에서 수정 및 변경 30% 정도로 한다.

* (방법)

** 과제의 오류를 수정하고, 과제 수정, 최종 검토 및 확정의 순으로 진행한다.

** 과제 원안의 흐름을 깨지 않는 범위 내에서 오타자 및 논리적 하자 등의 과제 오류 수정

** 가급적 산업현장과 세계대회 흐름을 반영할 수 있도록 과제의 난이도 조정(예년의 전국대회에 비해 현저히 수준이 낮거나 높은 문제 난이도 조정)

** 과제의 수정은 수정시간 및 변별력 등을 고려하여 심사위원 간 협의에 따라 결정

** 과제 수정은 심사장 감독하에 해당 수정 위원 그룹 전체 심사위원이 참여하여 수정 범위를 정하고 수정안을 제안, 토론 및 협의를 거쳐 진행하며, 선수 제공 파일에 변화가 있으면 이를 선수들에게 배포하여야 한다.

** 그래픽디자인 분야 산업현장의 객관적 출제범위를 벗어난 문항은 심사위원 합의를 통해 삭제할 수 있다.

* (제한사항)

** 과제 수정에 참여하는 모든 심사위원은 수정이 모두 완료될 때까지는 휴대전화

또는 녹음 및 촬영 기기를 휴대할 수 없으며 관리위원이 수거하여 별도로 보관한다. 이를 어기는 심사위원은 심사위원을 퇴장시킬 수 있다.

- ** 선정된 과제 출제 지역의 심사위원도 수정 위원으로 참여하여 과제 수정 작업을 함께 할 수 있다.
- ** 협의의 지연 등으로 정해진 시간 내 심사위원 그룹이 수정을 완료하기 어려울 것으로 예상될 경우, 심사위원의 다수결로 수정·확정할 수 있다.
- ** 심사장은 수정 과정 전체를 지휘·감독하며, 수정위원 그룹이 문제를 수정을 시간 안에 하도록 감독한다.
- ** 과제 수정은 별도의 공간에서 진행하며 과정을 외부에 공개하지 않는다.

□ 경기중

○ 심사위원 업무 분장

- 과제 수정 시간을 제외하고 경기 진행 시 심사위원은 감독 그룹을 편성하여 경기장 내에서 감독을 수행하고 나머지는 자신의 감독 차례가 아닌 경우 경기장의 휴식 장소에서 대기할 수 있다.
- 감독 그룹은 선수의 경기에 방해가 되지 않는 범위 내에서 경기장을 관리 감독하고 선수의 질의에 대한 응답, 시스템 이상에 대한 조치, 화장실 동행, 안전 및 보건상의 모든 문제를 책임지고 관리한다.
- 감독 그룹은 경기장 내에서 휴대전화를 사용해서는 안 되며, 개별 심사위원은 소속 시도 선수의 질문에 대한 답변이나 기타 확인이 필요한 상황에서 선수와 1:1로 접촉해서는 안 되고, 다른 심사위원이 대신하게 하거나 대동하여야 한다.
- 감독 그룹은 경기를 감독함에 있어 긴급하거나 협의를 요하는 사항에 대해서는 반드시 심사장에 보고하고, 심사장의 지시에 따라 조치하여야 한다.

○ 선수 주의 사항

- OS 및 응용프로그램에서 제공하는 사진 Image 콘텐츠를 사용하지 않는다. 단, 응용프로그램 실행 시 기본 제공하는 Symbols, Brushes 등은 허

용한다.

- 선수는 작품 제작 실기능력뿐만 아니라 컴퓨터 시스템을 운용하는 능력 (OS 운용 및 시스템 관리, 응용프로그램 관리, 데이터 저장, 데이터 출력, 능력 등)과 견고한 이론적 지식을 갖추고 작업을 할 수 있어야 하며, 이는 매우 중요하다. 이를 바탕으로 심사용 컴퓨터에서, 제출된 결과물이 구현되는 컴퓨터 시스템 환경 등 호환성과 보편타당성 등을 고려하여 작품을 제작하여야 하고, 그렇게 하지 못하여 받게 되는 불이익에 대해서 이의 제기를 할 수 없다.
- 사례 1) 선수 컴퓨터에서는 작업 결과물이 잘 보이지만, 데이터의 일부 분 미제출·경로 에러 등으로 제출된 작품은 다른 결과물로 보이는 경우 제출된 결과물로 채점함.
- 사례 2) 맥 시스템의 경우 데이터에 확장자가 없이 제출되는 경우가 있음으로 그런 데이터가 나올 경우 채점이 가능하도록 확장자를 입력하여 채점할 수 있다. 단 확장자를 입력하여도 데이터가 채점 불가능할 경우는 미제출로 처리한다.

○ 컴퓨터 시스템의 이상 발생 시 대처

- 선수는 경기 전과 경기 중 컴퓨터 시스템의 이상 유무를 항상 확인하고, 수시로 데이터를 저장하여야 한다.
- Adobe 관련 제품 등 컴퓨터의 메모리를 많이 차지하는 소프트웨어를 여러 개 동시에 실행하여 메모리 Lack으로 발생할 수 있는 작업 데이터 손실은 선수 스스로 방지하여야 한다. 이런 문제가 발생할 경우 시스템 자체의 문제가 아니라면 재부팅 여부는 선수 스스로 결정하여야 하며, 데이터 손실이 있을 경우 그에 따른 연장시간을 부여하지 않는다.
- 제공된 USB에 있는 데이터를 선수용 컴퓨터에 옮기지 않고 작업할 경우 시스템이 느려질 수 있으니 데이터를 옮긴 후 작업하여야 한다.
- 선수 실수에 의한 컴퓨터 시스템 및 작품제작의 문제에 대해서는 연장

시간을 부여하지 않는다.

- 단, 선수 실수가 아닌 컴퓨터 시스템의 문제로 판단되는 즉시 대체 컴퓨터를 제공하고 지연시간(데이터 이전 시간 포함)에 대해 연장시간을 부여할 수 있다.
- 컴퓨터 시스템의 문제 여부는 일차로 해당 과제를 감독하는 그룹의 2인 이상의 심사위원들이 공동으로 확인하여 판단하고, 심사장에게 이를 알려 심사장이 승인 후 결정한다. 단, 심사위원 및 심사장이 판단하기 어려운 경우 경기장에 배치된 시설대여업체 담당자를 입회시켜 점검하도록 한다.

○ 추가시간 부여

- 위에서 명시한 바와 같이 선수의 실수가 아닌 명백한 시스템의 이상이 발생한 경우 선수가 이상을 보고한 즉시부터 시스템 진단, 수리, 교체 등에 소요된 만큼의 시간을 해당 선수에게 추가로 부여한다.
- 화장실 출입 등 개인적인 용무로 발생한 작업 이탈 시간에 대해서는 추가시간을 부여하지 않는다.
- 관리 위원(관리원)은 등번호, 시간, 사유 등을 기록하는 선수별 추가시간 관리 기록지를 별도로 작성하여 보관한다.

○ 질의/응답 처리

- 선수들의 질문이나 요청이 공통된 사항일 경우 반드시 심사장과의 협의 후 선수 전원에게 마이크를 통해 공개 답변을 한다.
- 선수들의 질문이 문제의 객관에 대한 정답을 요구하는 질문일 경우는 심사장과 심사위원이 협의 후 공개 답변을 정한다.
- 모든 선수들에게 동일한 답변을 제공하기 위하여 경기장 심사위원석에는 질의/응답 기록지를 비치하여 모든 질문과 답변 내용을 기록해야 하며, 심사위원들은 답변 전에 동일한 질문이 있었는지 확인하여 같은 질문에 대해 서로 다른 답변을 하지 않도록 한다.

○ 경기장 개방

- 경기장은 (관련 규정 및 지침에 의거) 경기 중 개방하여야 한다.
- 단, 경기 진행 및 채점 진행에 방해가 되지 않도록 경기장 상황에 맞춰 개방 방법 및 범위를 심사위원들이 협의하여 결정할 수 있다.
- 코로나와 같은 대유행 질병 발생 시 한국산업인력공단의 규정에 따른다.

□ 경기후

○ 작품제출

- 경기 시간은 정해진 시간에 최종 결과물과 과제에서 요구한 데이터를 본부에서 지급한 USB에 선수가 직접 저장하고 제출하는 것 까지로 한다. 시간이 초과된 결과물은 받지 않으며, 시간 내에 제출하지 않은 경우 해당되는 항목은 채점하지 않는다.
- 작품 제출 시 데이터 저장 및 제출은 반드시 선수가 직접 저장하여 제출해야 하고, 심사위원이 대신할 수 없다.
- 단, 시스템적 문제인 경우 심사위원이 도움을 줄 수 있으나, 이때 선수는 저장 및 제출 데이터의 이상 유무를 반드시 확인해야 하고, 선수가 직접 저장 및 제출한 효력을 갖는다.
- 선수는 과제를 제출하기 전에 작업 관련 소프트웨어를 확실히 종료하여 데이터 복사 중에 발생할 수 있는 누락 및 에러에 대해 스스로 책임져야 한다.
- 한 번 복사하여 제출된 자료에 대해서는 특별한 사정이 없는 한 다시 복사해서 채점하지 않으며 또한 선수 자리에서도 채점하지 않는다.

6

채점에 관한 사항

가. 채점방법

○ 심사채점 기본원칙

- 채점은 기능올림픽대회 한국위원회의 기능경기대회 관리규칙 등 관련 규칙에 따른다.
- 심사위원은 심사장의 지시 및 진행, 그리고 대회 규정에 따라 채점 활동을 수행한다.
- 채점 중에는 심사위원들의 휴대전화를 모두 수거하여 관리요원이 보관하도록 하며 채점이 완료된 후에도 심사위원은 채점 결과 발표 전까지 채점 결과를 외부에 유출하지 않아야 한다.
- 심사위원 및 심사장은 채점 시간을 줄이는 것보다 정확하고 명확하며 일관된 채점기준을 적용하여, 공정하고 투명한 결과를 도출하는 것이 최우선 임무임을 명심하여 모든 채점 활동에 성실히 임한다.
- 심사위원은 채점기준표의 항목에 대해서 협의를 통한 일관된 기준을 사전에 정하고 채점한다.
- 한 과제에서 채점된 사항을 다른 과제에 적용시키는 것을 최소화한다.

○ 채점조 구성

- 과제별로 독립 채점(주관적 채점)은 모든 심사위원이 참여하고, 합의채점(객관적 채점)은 2~3개 조로 분할하여 진행할 수 있다.
- 원활한 경기 운영과 채점의 진행을 위해 이전 대회의 경험 등을 고려하여 조 편성의 균형을 맞춘다.
- 합의 채점(객관 채점) 시 점수 부여 여부는 과반수가 아닌 전체의 합의에 의해 결정되어야 하며, 합의 노력에도 불구하고 결정이 되지 않는 경우 심사장은 규정에 따라 결정할 수 있다.

[채점조 구성예시]

구분		1과제	2과제	3과제	비고
문제수정		A조	B조	C조	C조 및 D조는 무작위로 재구성된 조임
채점표수정		A조	B조	D조	
경기진행		B조	A조	C조	
채점	주관적	모든 심사위원			
	객관적1영역	A조	A조	A조	출력물+일부 파일 체크
	객관적2영역	B조	B조	B조	파일 체크

※ 원활한 채점을 위해 상황에 따라 변경 가능

○ 채점 방법

- 독립 채점이라 하더라도 선수가 작품을 제출하지 않았거나 이상으로 인해 화면 또는 기능을 확인할 수 없는 경우 독립 채점의 최저 점수인 0점을 공통으로 부여하며, 어떤 경우든 다른 채점 항목의 점수를 참조해서는 안 된다.
- 합의 채점(객관 채점) 시 점수 부여 여부는 과반수가 아닌 전체의 합의에 의해 결정되어야 하며, 합의 노력에도 불구하고 결정이 되지 않는 경우 심사장은 규정에 따라 결정할 수 있다.

○ 채점장소 및 채점기기

- 채점 활동은 기본적으로 방해받지 않는 수준에서 개방하여 누구나 관람이 가능하도록 한다.
- 모든 채점은 선수 컴퓨터가 아닌 심사위원 컴퓨터에서 선수가 제출 방법에 따라 직접 복사하여 제출한 파일로 채점한다. 따라서 선수는 컴퓨터가 바뀌더라도 동일한 시스템과 운영체제 및 소프트웨어 환경을 갖춘 다른 컴퓨터로 작품을 이동하여 평가하더라도 정상 작동하도록 올바르게 작업하여야 하고 제출 파일의 누락 및 복사 과정의 오류를 스스로 점검하여 제출한다.
- 단, 채점 항목의 특성과 채점 시간의 제한으로 부득이하거나 또는 선수별 데이터(선수가 특수한 프로그램을 사용하여 채점이 불가할 경우)의

확인이 필요하다고 판단되면 일자별 경기 종료 후 각 선수 컴퓨터에서 직접 채점을 할 수도 있다.

- 채점에 필요한 경우 심사위원이 선수의 과제를 PDF로 별도 저장하여 채점할 수 있다.

○ 채점표 및 채점 결과 문서 관리

- 채점표 수기 작성은 심사위원 2명이 동시에 작성 후 비교.검토하여 이상 유무를 확인한다.
- 심사위원이 작성한 모든 보조 채점표 및 이면지 채점표 등은 부심사장에게 제출하여 채점시스템에 입력 및 출력하게 하고, 출력된 채점표와 심사위원 본인이 작성한 수기 채점표를 비교.검토 후 이상이 없을시 부심사장에게 모든 채점표를 제출한다.(심사위원은 채점표를 촬영, 복사, 이기, 전산작업, 타인에게 유출, 선수별 채점표 열람) 등을 할 수 없다.)
- 명확한 채점 상의 오류 발견 외 심사위원이 보조 채점표에 서명한 이후 재채점은 불가하다.

나. 배점기준

- 배점 비율은 100점 만점 기준으로 주관적 평가 40%, 객관적 평가 60%이다.
- 과제에 대한 배점 비율은 3개 과제 배점이 고르게 편성되어야 한다.
 - 예 : 1과제 34점, 2과제 34점, 3과제 32점 총 100점 만점
- 과제에 따라 평가 내용 및 배점이 달라질 수 있다.
- 배점 등급
 - 객관적 채점 항목은 항목별 요구사항에 따라 차등 배점한다.
 - 주관적 채점 항목은 항목별 배점을 4등급제를 적용한다. (항목 채점이 불가능한 경우 심사위원 전원 합의에 의해 해당 항목에 0점을 부여할 수 있다.)

다. 채점기준표(예시)

• 채점기준표는 작업별로 구분하여 기준표 작성하며 주관적 항목에는 클라이언트의 요구사항이 포함되도록 제작

1. 광고 디자인(Advertising design) 예시 : 헤드카피, 포스터, 빌보드 및 SNS 배너 제작

가) 주관적 채점 항목(34점 만점에서 15점)

평가영역	순번	평가구분	평가내용	채점대상	기준	배점
A 창의성 및 완성도	1	주관	<ul style="list-style-type: none"> 작업1의 클라이언트 요구사항 평가 스케이트의 속도감이 느껴지는 헤드카피 10대부터 30대까지 젊은층의 사람들에게 어필할 수 있는 컬러 구성 스케이트 이미지가 접목되어 헤드카피만으로도 행사의 성격이 드러나는 형태 제공된 이미지와 구성 시 조화로운 디자인 	출력물	1~4점	3
	2	주관	<ul style="list-style-type: none"> 작업2의 클라이언트 요구사항 평가 제공된 이미지와 통합 디자인 요소를 활용하여 조화롭게 구성 10대부터 30대까지 젊은층의 사람들에게 어필할 수 있는 비주얼 헤드카피와 조화롭게 구성되도록 디자인 스케이트의 속도감과 함께 강렬한 인상이 남도록 제작 	출력물	1~4점	3
	3	주관	<ul style="list-style-type: none"> 작업3의 클라이언트 요구사항 평가 각 매체에 특성에 부합하는 디자인 레이아웃 빌보드 광고는 멀리서도 이미지 식별이 가능하도록 가독성 높은 디자인 구성 SNS 광고 노출 시 짧은 시간에도 기억에 강하게 남도록 디자인 구성 Task 2의 디자인 요소를 활용하여 통일성 있는 비주얼로 제작(헤드카피를 제외한 요소) 	출력물	1~4점	3
	4	주관	모든 텍스트의 가독성과 타이포그래피 활용능력	출력물	1~4점	3
	5	주관	이미지 및 컬러 활용능력	출력물	1~4점	3
합 계						15

나) 객관적 채점 항목(34점 만점에서 19점)

평가영역	순번	평가구분	평가내용	채점대상	기준	배점
B 공통	6	객관	최종 파일에 사용된 이미지는 인디자인에서 ai, psd로만 링크되었는가?	데이터	ai, psd 링크 (후가공 데이터 제외 모두 링크 처리)	0.5
	7	객관	제공된 모든 텍스트를 사용하였으며 제공된 이미지를 포스터 4개 이상 / 빌보드 2개 이상 / SNS 2개 이상 사용 / 서로 겹치는 이미지 X	출력물	잘못되었을 경우 0점	1
	8	객관	이름이 정해진 후가공 제외한 사용된 별색은 이름 지정(영문) 후 제출하였는가?	데이터	예시) PANTONE 1118 C (Headcopy_1)	0.5
	9	객관	사용된 컬러만 색상검본에 존재하고, 헤드카피/후가공을 제외한 모든 서체는 아웃라인 하지 않고 제출하였는가?	데이터	미사용 컬러 삭제하지 않았거나, 서체 아웃라인 시 0점	0.5
	10	객관	모든 작업이 요구된 규격에 맞게 작업하였는가?	데이터	Task2 : 255mm x 360mm Task3(빌보드) : 1720px(가로) x 1260px(세로) Task3(SNS) : 1546px(가로) x 423px(세로) (Task2,3 모두 오차범위 없음)	1

	11	객관	인쇄여백이 올바르게 적용되었는가?	데이터	Task2 : 3mm (Bleed) 오차없음	0.5
	12	객관	모든 작업의 해상도가 알맞게 적용되었는가?	데이터	Task2 : 300ppi (100% 기준) Task3 : 150ppi (100% 기준)	0.5
	13	객관	모든 작업파일의 컬러규격과 색상이 알맞게 적용되었는가?	데이터	Task1 : Uncoated FOGRA29 / (CMYK+ PMS) Task2 : Coated FOGRA27 / (CMYK + SPOT + PMS) Task3 : sRGB IEC61966-2.1	1
	14	객관	오버프린트를 인쇄 에러 없이 적용되었고 모든 후가공 데이터는 레이어를 분리해서 작업 하였는가?	데이터	잘못되었을 경우 0점	1
	15	객관	주어진 텍스트를 모두 사용하였으며, 출력물이 문제에서 요구한 대로 제공된 보드에 마운트 및 제출되었는가?	출력물	포스터 디자인 A3 세로 1장 (마운트) - 레지/크롭/블리드/컬러바 빌보드, SNS A3 가로 1장	1
C 헤드카피 제작	16	객관	헤드카피는 국문을 기준서체 변형 하였으며, 3PMS, CMYK, B/W, 서로다른 CMYK컬러 3가지 버전으로 올바르게 제출 되었는가?	데이터	잘못되었을 경우 0점	1
	17	객관	예시를 참고하여 A3에 올바르게 배치하였고, 컬러 값은 소숫점 값이 없으며, PMS와 CMYK 컬러는 유사컬러로 작업하였는가?	데이터	잘못되었을 경우 0점	0.5
	18	객관	인쇄용 데이터가 없도록 PDF로 변환하여 제출하였는가?	데이터	PDF/X-4:2008 / 준수 확인 성공	1
D 포스터 제작	19	객관	포스터에 헤드카피를 배치하고, 후가공 바니쉬 적용하였으며 출력물에는 보이지 않게, 데이터에는 보이게 제출하였는가?	데이터	지정색 이름 : Varnish / 지정색 : C100 / 레이어 이름 : 후가공_Varnish / 원본 위	1
	20	객관	1개 이상의 콜라주가 psd 파일에 존재 하는가? -이미지 콜라주 이름의 레이어가 존재하고 레이어명을 이미지콜라주로 지정	데이터	잘못되었을 경우 0점	1
	21	객관	포스터에 제공된 'KRSF', '문화체육관광부'를 배치 하였고, 문양을 2PMS로 지정하여 배치하였는가?	데이터	문양 : 2PMS 10mm(가로) × 10mm(세로)	0.5
	22	객관	포스터에 QR코드 텍스트로 접속 가능한 하이퍼링크 유형의 QR코드를 생성 후 배치하였는가?	데이터	텍스트 http://koreaskate.or.kr 인식영역 기준 20mm×20mm, K100 흰색 여백 2mm 이상	0.5
	23	객관	Task2의 인쇄용 만을 위한 PDF는 Registration mark, Bleed, Crop mark, Color bar가 정확히 표시되어 있는가?	데이터	잘못되었을 경우 0점	1
	24	객관	인쇄용pdf는 최종 파일 포맷에 맞게 작업되었는가?	데이터	PDF/X-4:2008/레이어 분리/인쇄용 / 준수 확인 성공	1
E 빌보드 SNS	25	객관	Task3는 총 2개의 아트보드로 작업 하였으며, 아트보드 이름을 Billboard Design / SNS Design으로 지정하였는가?	데이터	잘못되었을 경우 0점	0.5
	26	객관	빌보드에 제공된 KRSF, 문화체육관광부 로고를 배치 하였는가?	데이터	배치 하지 않았거나 컬러규격이 RGB가 아닌 경우 0점	0.5
	27	객관	인식 가능한 QR코드를 SNS에 배치 http://koreaskate.or.kr / 색 R0 G0 B0 / 크기 80px (가로세로)	데이터	잘못되었을 경우 0점	0.5
	28	객관	빌보드와 SNS를 A3 가로에 예시와 같이 적용하여 출력	데이터	잘못되었을 경우 0점	0.5
F 데이터 저장	29	객관	데이터 저장 파일이 문제에서 요구된 파일명으로 저장되었는가?	데이터	YYY_DAY_1 Tasks folder (YYY는 자신의 비번호) Task1_Headcopy Design Headcopy Design_YYY.ai Headcopy Design_YYY.pdf Task2_Poster Design Poster Design_YYY.indd Poster Design_YYY.pdf Task3_Task3_Billboard&SNS Billboard&SNS Design_YYY.indd Billboard&SNS Design_YYY.pdf	1
	30	객관	최종 파일에 링크/폰트 오류가 없도록 제출하였는가? (Links 폴더와 Document fonts 폴더는 각 작업 폴더 안에만 존재)	데이터	파일 오픈시 링크 오류가 없고, 사용된 모든 폰트가 포함되어 있다.	1
합 계						19

2. 편집 디자인(Editorial design) 예시 : 잡지디자인

가) 주관적 채점 항목(34점 만점에서 15점)

평가영역	순번	평가구분	평가내용	채점대상	기준	배점
A 창의성 및 완성도	1	주관	<ul style="list-style-type: none"> • 작업1의 클라이언트 요구사항 평가 • 고대 유물의 신비함이 느껴지도록 이미지와 벡터 요소를 활용하여 표지 제작 • 심플하면서 표지디자인과 어울리는 가독성 높은 마스터헤드(주 타겟층 30대 ~ 60대) • 마스터헤드에 사용된 PMS 컬러를 적용하여 벡터 디자인 요소를 반영하여 디자인 	출력물	1~4점	4
	2	주관	<ul style="list-style-type: none"> • 작업2의 클라이언트 요구사항 평가 • 각 페이지의 레이아웃을 다르게 구성 • 구독자를 고려한 텍스트의 가독성에 주안점을 두어 작업 • 해당 페이지의 텍스트 구성과 이미지가 자연스럽게 연결되도록 제작 • 각 페이지 내용에 어울리는 그래픽 요소를 활용하여 내지 디자인에 반영 	출력물	1~4점	4
	3	주관	편집디자인의 텍스트 자간, 행간, 장평 및 이미지와 글의 조화와 구성 능력	출력물	1~4점	3
	4	주관	모든 텍스트와 이미지의 가독성	출력물	1~4점	2
	5	주관	이미지 및 컬러 활용능력	출력물	1~4점	2
합 계						15

나) 객관적 채점 항목(34점 만점에서 19점)

평가영역	순번	평가구분	평가내용	채점대상	기준	배점
B 공통	6	객관	표지, 내지 디자인은 인디자인에서 펄침면으로 작업, 책갈피 디자인은 일러스트에서 작업되었고, 최종 파일에 사용된 이미지는 ai, psd로만 인디자인에서 링크되었는가?	데이터	후가공 제외	0.5
	7	객관	제공된 모든 텍스트를 사용하였는가?	출력물	잘못되었을 경우 0점 문단부호 사용 무방	0.5
	8	객관	모든 PDF의 Registration mark와 Color bar는 PDF자동내보내기를 하여 제출하였고, 이름이 정해진 후가공 제외한 사용된 별색은 이름 지정(영문) 후 제출하였는가?	데이터	예시) PANTONE 1118 C (Headcopy_1)	0.5
	9	객관	사용된 컬러만 색상견본에 존재하고, 마스터헤드/후가공을 제외한 모든 서체는 아웃라인 하지 않고 제출하였는가?	데이터	미사용 컬러 삭제하지 않았거나, 서체 아웃라인 시 0점	0.5
	10	객관	모든 작업이 요구된 규격에 맞게 작업하였는가?	데이터	Task1 : 180mm x 265mm(한면) / 10mm(책등 가로) Task2 : 180mm x 265mm(한면) (Task1, 2 모두 오차범위 없음)	1
	11	객관	모든 작업의 블리드가 알맞게 적용되었는가?	데이터	Task 1, 2 : 3mm (오차범위 없음)	0.5
	12	객관	모든 작업의 해상도가 알맞게 적용되었는가?	데이터	Task1 : 260ppi (100%)	0.5

					기준) Task2 : 230ppi (100% 기준)	
	13	객관	모든 작업파일의 컬러규격과 색상이 알맞게 적용되었는가?	데이터	Task1 : Japan Color 2001 Coated / (CMYK + SPOT + PMS) Task2 : Japan Color 2001 Uncoated (인쇄용) / (CMYK + SPOT + PMS) sRGB IEC61966-2.1(웹용) / (RGB)	1
	14	객관	오버프린트를 인쇄 에러 없이 적용되었고 모든 후가공 데이터는 레이어를 분리하여 작업하였는가?	데이터	잘못되었을 경우 0점	0.5
	15	객관	모든 출력물이 문제에서 요구한 대로 제공된 보드에 마운트 및 제출되었는가?	출력물	표지디자인 A3 가로 1장 (마운트) - 레지/크롭/블리드/누름선/컬러바 내지디자인 A3 가로 3장 (마운트 X) - 레지/크롭/블리드/컬러바	0.5
C 표지 제작	16	객관	마스터헤드를 앞표지, 책등에 배치하였는가?	데이터	잘못되었을 경우 0점	0.5
	17	객관	Task1은 총 3페이지로 표지를 제작하였고, 마스터헤드는 2PMS로 제작하였는가?	데이터	표지 구성 : 앞표지, 뒤표지, 책등 (순서를 의미하지 않음)	0.5
	18	객관	표지에 배치된 마스터헤드에 후가공 바니쉬 적용하였는가?	데이터	지정색 이름 : Varnish / 지정색 : C100 / 레이어 이름 : 후가공 Varnish / 원본 위	0.5
	19	객관	뒤표지에 마스터헤드 영문은 후가공 형압을 오류없이 적용하였는가? (뒤표지에 후가공 데이터만 존재해야 함, 출력물에는 보이지 않게 데이터에는 보이게 제출)	데이터	지정색 이름 : Pressure / 지정색 : M100 / 레이어 이름 : 후가공 Pressure / 원본 위	0.5
	20	객관	프레젠테이션을 위해 원본 위에 레이어를 추가하여 형압처럼 표현하여 저장 (레이어 이름 : 형압예시)	데이터, 출력물	인쇄용x	0.5
	21	객관	뒤표지에 주어진 isbn_barcode를 배치 - 인식 영역 기준 사이즈 가로 30mm, K100, 흰색 여백 2mm 이상	데이터	잘못 배치 되었을 경우 0점	0.5
	22	객관	주최, 주관을 뒤표지에 배치	데이터	배치하지 않았을 경우 0점	0.5
	23	객관	앞표지에 3개 이상의 이미지를 사용하여 1개의 PSD 파일에 저장 (링크된 PSD 파일 이름 : 앞표지) - 이미지 콜라주 1개 이상 적용 (PSD 파일 안에 이미지 콜라주 폴더를 생성하여 작업) 뒤표지에 2개 이상의 이미지를 사용하여 1개의 PSD 파일에 저장 (링크된 PSD 파일 이름 : 뒤표지)	데이터	잘못 배치 되었을 경우 0점	1
	24	객관	접지가 가능하도록 책등에 누름선을 오류없이 적용하였는가?	데이터	지정색 이름 : Press line / 지정색 : K100 / 레이어 이름 : 후가공 Press line / 원본 아래	0.5
	25	객관	뒤표지에 QR코드 생성하여 배치 - 텍스트로 https://barakatcontemporary.com/ko 접속 가능한 하이퍼 링크 유형으로 적용 - 인식 영역 기준 20x20mm, K100, 흰색 여백 2mm 이상	데이터	잘못 배치 되었을 경우 0점	0.5
26	객관	인쇄용만을 위한 pdf는 최종 파일 포맷에 맞게 작업되었는가?	데이터	PDF/X-4:2008/레이어 분리/인쇄용	0.5	

					/ 준수 확인 성공	
	27	객관	Task1의 PDF는 Registration mark, Bleed, Crop mark, Press line, Color bar를 정확히 표시하여 스프레드로 제출하였고, 레지스트레이션마크와 컬러바는 분리되어 제출하였는가?	데이터	잘못되었을 경우 0점	0.5
D 내지 제작	28	객관	Task2는 총 6페이지로, 내지를 006p부터 시작하게 제작하였는가?	데이터	첫 페이지(005p)는 단면으로 GrayScale로 작업	0.5
	29	객관	3개의(01/02/03)마스터페이지를 만들어 006p~011p에 적용하고, 마스터페이지에 자동 생성 페이지 번호를 적용하였는가?	데이터	자동 생성 페이지 번호 006p부터 시작 마스터 페이지의 접두어를 01, 02, 03으로 작업	0.5
	30	객관	마스터 페이지에 구분할 수 있도록 색상레이블을 각 2page마다 적용하였는가?	데이터	잘못되었을 경우 0점	0.5
	31	객관	마스터페이지에 텍스트를 추가하여 하이퍼링크로 텍스트 앵커를 적용하였는가?	데이터	텍스트 'Section 01'를 추가, 클릭시 006p~007p로 이동 텍스트 'Section 02'를 추가, 클릭시 008p~009p로 이동 텍스트 'Section 03'를 추가, 클릭시 010p~011p로 이동 (하이퍼링크에서 확인)	1
	32	객관	페이지(006p~007p/008p~009p/010p~011p)마다 2개 이상의 이미지를 사용 및 각 링크하고, 006p~007p에 이미지 1개 Duotone(마스터헤드에 적용된 2PMS) 적용	데이터	이미지 각 링크 처리 여부 / 캡션 이미지에 맞게 텍스트 배치	0.5
	33	객관	모든 텍스트가 단락스타일에 지정되었는가?	데이터	총 6개로 'Headertitle', 'Title', 'Subtitle_a', 'Subtitle_b', 'Page Number', 'Caption'으로 이름 지정 (+ 허용금지, 이외 추가 불가)	0.5
	34	객관	인쇄용만을 위한 pdf는 최종 파일 포맷에 맞게 작업되었는가?	데이터	PDF/X-4:2008/레이어 분리/인쇄용 / 준수 확인 성공	0.5
	35	객관	웹용 pdf는 알맞은 색상과 ICC Profile를 적용하였으며 단추, 하이퍼링크, 작동되는 텍스트 앵커를 포함하여 스프레드로 제출하였는가?	데이터	sRGB IEC61966-2.1	0.5
	36	객관	Task2의 PDF는 Registration mark, Bleed, Crop mark, Color bar를 정확히 표시하여 스프레드로 제출하였고, 레지스트레이션마크와 컬러바는 분리되어 제출하였는가?	데이터	잘못되었을 경우 0점	0.5
E 데이터 저장	37	객관	데이터 저장 파일이 문제에서 요구된 파일명으로 저장되었는가?	데이터	'YYY_DAY_2 Tasks folder' (YYY는 자신의 비번호) Task1 Book Cover Design book cover_YYY.indd book cover_YYY.pdf Task2 Book Inner Design book Inner_YYY.indd book inner_printing_YYY.pdf book inner_web_YYY.pdf	1
	38	객관	최종 파일에 폰트/링크 오류가 없도록 제출하였는가? (Links 폴더와 Document fonts ,Fonts 폴더는 각 작업 폴더 안에만 존재)	데이터	파일 오픈시 링크 오류가 없고, 사용된 모든 폰트가 포함되어 있다.	0.5
합 계						19

3. 패키지 디자인(Package design) 예시

가) 주관적 채점 항목(34점 만점에서 14점)

평가영역	순번	평가구분	평가내용	채점대상	기준	배점
A 창의성 및 완성도	1	주관	<ul style="list-style-type: none"> 작업1의 클라이언트 요구사항 평가 고대 유물의 신비함이 느껴지도록 이미지와 벡터 요소를 활용하여 표지 제작 심플하면서 표지디자인과 어울리는 가독성 높은 마스터헤드(주 타켓층 30대 ~ 60대) 마스터헤드에 사용된 PMS 컬러를 적용하여 벡터 디자인 요소를 반영하여 디자인 	출력물	1~4점	4
	2	주관	<ul style="list-style-type: none"> 작업1의 클라이언트 요구사항 평가 고대 유물의 신비함이 느껴지도록 이미지와 벡터 요소를 활용하여 표지 제작 심플하면서 표지디자인과 어울리는 가독성 높은 마스터헤드(주 타켓층 30대 ~ 60대) 마스터헤드에 사용된 PMS 컬러를 적용하여 벡터 디자인 요소를 반영하여 디자인 	출력물	1~4점	4
	3	주관	패키지와 티백 디자인의 연관성 및 조화	출력물	1~4점	2
	4	주관	지기구조를 고려한 디자인 (상품 전시 효과 및 접지 부분을 고려한 작업)	출력물	1~4점	2
	5	주관	모든 텍스트와 이미지의 가독성 및 품질의 우수성	출력물	1~4점	2
합 계						14

나) 객관적 채점 항목(34점 만점에서 18점)

평가영역	순번	평가구분	평가내용	채점대상	기준	배점
B 공통	6	객관	최종 파일에 사용된 이미지는 일러스트에서 psd로만 링크되었는가?	데이터	잘못되었을 경우 0점	0.5
	7	객관	실제 모형으로 만들어진 패키지, 속 받침대가 자르는선, 접는선, 풀칠선이 보이지 않도록 견고하게 제작되었는가	출력물	실제 모형이 세워지지 않거나 견고하지 않을 경우 0점	0.5
	8	객관	제공된 모든 텍스트를 사용하였는가?	출력물	문단부호 사용 무방	0.5
	9	객관	모든 PDF의 Registration mark와 Color bar는 PDF자동내보내기를 하여 제출하였고, 이름이 정해진 후가공 제외한 사용된 별색은 영문으로 이름 지정 후 제출하였는가?	데이터	예시) PANTONE P 1118 C (Headcopy_1)	0.5
	10	객관	사용된 컬러만 색상견본에 존재하고, AI, PDF 폰트는 모두 아웃라인 하여 제출하였는가?	데이터	미사용 컬러 삭제하지 않았거나, 서체 아웃라인 하지 않았을 경우 0점	0.5
	11	객관 객관	오버프린트를 인쇄 에러 없이 적용되었고, 모든 후가공 데이터는 레이어를 분리해서 작업하였는가?	데이터	잘못되었을 경우 0점	0.5
	12	객관	모든 작업이 요구된 규격에 맞게 작업하였는가?	데이터	Task1 : 길이(Length) 80mm / 폭(Width) 60mm / 깊이(Depth) 60mm Task2 : 봉두 59mm(가로) x 59mm(세로) 손잡이 25mm(가로) x	1

					25mm(세로) (오차범위 없음)	
	13	객관	모든 작업의 블리드가 알맞게 적용되었는가?	데이터	Task1 : 3mm Task2 : 2mm (모두 오차범위 없음)	1
	14	객관	해상도가 알맞게 적용되었는가?	데이터	300ppi (100% 기준)	0.5
	15	객관	모든 작업파일의 컬러규격과 색상이 알맞게 적용되었는가?	데이터	Task1 : Japan color 2001 coated / CMYK+SPOT+PMS Task2 : Japan color 2001 Uncoated / CMYK+SPOT+PMS	1
	16	객관	모든 출력물이 문제에서 요구한 대로 제공된 보드에 마운트 및 제출되었는가?	출력물	패키지디자인 A3 가로 1장 (마운트) 레이저/타발선/접는선/폴질 선/절취선/블리드/컬러바/ 범례 티백 목업 A3 가로 1장 (인쇄용x)	0.5
C 패키지 제작	17	객관	Task1은 Auto Lock Bottom을 활용하여 패키지를 제작하였는가?	데이터	Auto Lock Bottom 활용 아트보드 이름 : Pure Organic Tearapy 아트보드 사이즈 : A3가로	0.5
	18	객관	브랜드로고는 영문을 기존서체 변형하였으며, 3PMS으로 제작하였는가?	데이터	잘못되었을 경우 0점	0.5
	19	객관	패키지에 브랜드로고 영문을 배치하고, 후가공 바니쉬를 적용 하였는가? (출력물에는 보이지 않게 데이터에는 보이게 제출)	데이터	레이어 이름 : 후가공_Varnish / 지정색 : C100 / 원본 위 지정색 이름 : Varnish	0.5
	20	객관	브랜드로고 국문은 후가공 은박을 적용하였는가? (출력물에는 보이지 않게 데이터에는 보이게 제출)	데이터	레이어 이름 : 후가공_Silver Foil / 지정색 : M100 / 원본 위 지정색 이름 : Silver Foil	0.5
	21	객관	제공된 바코드 인식 기준 가로 40mm, k100, 흰색여백 2mm 이상 적용	데이터, 출력물	잘못되었을 경우 0점	0.5
	22	객관	제공된 QR코드 배치 인식 기준 가로세로 16.5mm k100, 흰색여백 2mm 이상 적용	데이터	잘못되었을 경우 0점	0.5
	23	객관	제공된 재활용 마크 배치 가로 15mm 이상	데이터	잘못되었을 경우 0점	0.5
	24	객관	20mm 간격으로 아트보드를 추가하여 브랜드로고를 배치하였 는가?	데이터	아트보드 이름 : Brand Logo 아트보드 사이즈 : A4세로 (인쇄용x)	0.5
	25	객관	인쇄용pdf는 최종 파일 포맷에 맞게 작업되었는가?	데이터	PDF/X-4:2008/레이어 분리/인쇄용/준수확인성공	0.5
	26	객관	Task1의 인쇄용만을 위한 PDF는 Registration mark, Bleed, Diecut line, Folding line, Glue line, Perforated line, Color bar, 범례가 정확히 표시되어 있는가?	데이터	PDF 자동내보내기를 하여 제출	1
D 티백 제작	27	객관	Task2는 직사각형이 아닌 형태로 제작 (다이컷 후가공을 적용한 형태)	데이터	잘못되었을 경우 0점	0.5
	28	객관	아트보드를 제작하여 배치 티백 봉투 (A3 세로) / 티백 손잡이 (A4 세로)	데이터	잘못되었을 경우 0점	0.5
	29	객관	제작한 브랜드 로고를 봉투와 티백에 배치	데이터	PMS 버전의 로고 배치	0.5
	30	객관	모든 디자인 요소는 벡터로 제작	데이터	잘못되었을 경우 0점	0.5
	31	객관	후가공은 Diecut line, Folding line만 적용하여 작업 (폴질 공 정은 포함하지 않고 작업) 컬러명 및 레이어 이름 : Diecut line / Folding line	데이터	잘못되었을 경우 0점	0.5

	32	객관	제공된 목업 파일에 디자인을 적용하여 A3(가로)로 저장	데이터	잘못되었을 경우 0점	0.5
	33	객관	Task2의 PDF는 Registration mark, Bleed, Diecut line, Folding line, Glue line, Color bar, 범례를 정확히 표시되어 있는가?	데이터	PDF 자동내보내기를 하여 제출	1
E 데이터 저장	34	객관	데이터 저장 파일이 문제에서 요구된 파일명으로 저장되었는가?	데이터	YYY_DAY 3 Tasks folder (YYY는 자신의 비번호) Task1_Tea Package Design package design_YYY.ai package design_YYY.pdf Task2_Tea Bag Design Tea Bag Design_YYY.ai Tea Bag Mockup_YYY.ai Tea Bag Design_YYY.pdf	1
	35	객관	최종 파일에 링크 오류가 없도록 제출하였는가? (Links 폴더는 각 작업 폴더 안에만 존재)	데이터	파일 오픈시 링크 오류가 없다.	0.5
합 계						18

7 안전 및 기타사항

□ 경기운영 기본계획

- 심사위원(심사장,부심사장 포함)과 선수는 진실성(Integrity), 투명성(Transparency), 공정성(Fairness), 파트너십(Partnership), 혁신성(Innovation)의 정신으로 경기에 임한다.
- 기능경기대회 규칙, 그래픽디자인 직종설명서, 시행자료, 경기과제, 채점기준표, 국제기능올림픽 한국위원회 홈페이지 공지사항 등 사전 관련 근거에 의해 경기를 운영한다.
 - 심사위원과 선수는 경기시작 전 위 관련 규칙 및 근거 문서를 열람해야 하며 모두 숙지한다.
 - 이상의 관련 근거에서 규정하지 않은 사항 또는 원활한 경기운영을 위해 수정이 필요할 시 심사위원의 협의에 의해 결정한다.
 - 심사위원의 협의 사항이 있을시 심사위원 전원 동의로 결정하고, 전원 동의를 어렵거나 심사위원 부재 등 협의 및 합의가 어려울 시 심사장이 결정한다.
- 심사장은 원활한 경기운영을 위해서 부심사장 또는 기타 직책을 정하여

심사위원 중에 선임하여 임무를 부여할 수 있다.

- 경기가 시작되면 합의서 재작성을 불가함.
- 심사위원은 외부인과 통신 및 개별 접촉 등을 할 수 없다. 공정한 경기진행을 위하여 모든 심사위원의 통신수단 장비를 회수한다. 단 부득이한 용무로 휴대폰을 사용할 경우 공개된 장소에서 사용해야 한다.
- 심사위원은 선수의 작업에 손을 대지 않는 것을 원칙으로 한다. 또, 선수와 대화 시 2명의 심사위원이 함께 해야 하며, 개인적으로는 어떠한 대화도 할 수 없다.
- 지도교사는 경기장 개방 규정에 따라 관람할 수 있다. 단 선수에게 말을 시키거나 신호 등을 보냈을 경우 해당 선수와의 관계를 파악하여 부정행위로 간주될 경우 해당 선수는 부정행위자로 판단하여 조치한다.
- 경기와 채점이 모두 끝난 후 심사위원들은 토론을 통해 빠르게 발전하는 직종의 특성을 반영하여 직종설명서 및 과제 출제 개선안에 대해 토의할 수 있다.
- 토의에서는 직종설명서, 소프트웨어 버전, 지급재료, 과제출제 등에 대해 논의하여 최신의 기술 흐름과 특히 국제기능올림픽대회의 변화를 적절히 반영할 수 있는 방안을 논의할 수 있다.
- 심사장은 심사위원들의 의견을 정리하여 경기결과보고에 포함하여 보고하고 이 논의 결과가 차기 년도 대회에 반영될 수 있도록 건의한다.
- 경기 중 돌발적 상황을 고려하는 합의서 작성이 현실적으로 어렵기 때문에, 본 합의서에 명시되지 않은 상태로 경기진행 및 채점된 사항에 대해서는 모두 합의한 것으로 간주한다.

□ 직종게시판 운영계획

- 경기운영계획서(안) 등록 및 공식 의견 수렴 공간으로 활용
- 모든 공식적인 정보제공의 단일 창구로 활용

- 공지사항에 대해 댓글로 읽음 여부 확인 유도
- 모든 정보를 공개하는 장으로 활용
 - 심사장/부심사장/심사위원에게 질문된 내용에 대한 답변 등록
 - 경기 진행 상황을 수시로 등록하여 경기장 밖에서도 진행상황을 투명하게 확인할 수 있도록 활용
- 항시 소통 및 정보제공을 위한 SNS를 구축하고 운영한다.
 - 개설 및 운영 중인 밴드명'기능경기대회 그래픽디자인직종 협의회'
 - 지도교사, 심사장, 부심사장 등은 공단에서 운영 중인 직종별게시판과 그래픽디자인직종 협의회 밴드에 회원가입하여 소통을 원활하게 진행하도록 한다.
 - 대회관련 정보확인, 건의, 의견수렴 등 경기전에 경기운영에 관한 전반적인 정보를 미리 확인해야 한다.
- 직종협의회 요구사항에 따른 단일과제 경기 시행 및 주 52시간 근로 기준 준수 요구에 따른 경기 및 채점 시간의 변경 사항을 공지함.

□ 심사위원 업무협의

- 심사위원 확정/공개 후 직종게시판 통해 인사말 등록
- 경기운영계획서(안) 검토(업무분장안 포함)
- 신임 심사위원을 위한 자료 배포(필요시)
 - 경기운영방안 및 심사위원의 구체적인 역할
 - 직종의 기술적 자료 등
- 과제 검토 요청(과제 수정을 위한 검토)
- 기술위원회 회의 후 별도 모임을 통해 경기 진행 계획 협의
 - 업무분장(안) 최종 확정 및 경기장 준비
 - 대회 진행 방식 및 유의사항 확인

- 투명하고 공정한 대회 진행 방안 도출

□ SNS 활용 계획

- SNS, SMS(문자메시지) 등 활용
 - 지도교사, 심사위원 휴대전화로 주요 사항 전달 및 확인

□ 직종 발전을 위한 직종설명서 및 과제 출제 개선안 토의

- 경기와 채점이 모두 끝난 후 심사위원들은 토론을 통해 빠르게 발전하는 직종의 특성을 반영하여 직종설명서 및 과제 출제 개선안에 대해 토의할 수 있다.
- 토의에서는 직종설명서, 소프트웨어 버전, 지급재료, 과제출제 등에 대해 논의하여 최신의 기술 흐름과 특히 국제기능올림픽 대회의 변화를 적절히 반영할 수 있는 방안을 논의할 수 있다.
- 심사장은 심사위원들의 의견을 정리하여 경기결과보고에 포함하여 보고하고 이 논의 결과가 차기 년도 대회에 반영될 수 있도록 건의한다.

□ 선수 대상 만족도 향상계획

- 경기 진행 전 과제에 대한 충분한 설명 (수정사항 포함)
- 선수의 인격을 존중하고 편의 최대한 보장 (경어사용)
- 경기 진행 중 심사위원/지도교사의 특정선수(같은 시도) 접근 금지 및 작업에 방해가 되지 않도록 심사위원의 일정한 거리 유지

□ 지도교사 대상 만족도 향상계획

- 경기 준비, 진행내용 등의 각종 정보를 수시로 제공함으로써 경기에 대한 충분한 정보를 확보할 수 있도록 배려
- 경기의 원활한 진행을 침해하지 않는 범위에서 지도교사 의견 최대한 반영
- 경기장 개방 및 채점진행과정 공개, 완성작품 공개로 경기 운영에 대한

신뢰 향상

□ 관람객 대상 만족도 향상계획

- 선수 자리배치를 관람로 따라 배치하여 선수작업 과정 및 작품을 최대한 공개하여, 직종의 경기 운영에 대해 이해 할 수 있도록 배려

□ 이의제기 발생 시 조치계획

- 기능경기규칙에 따라 처리

□ 안전관리

- 선수는 작업 중 컴퓨터 이상 유무를 반드시 확인하여 이상이 있을 경우 조치 후 작업에 임하여야 한다.
- 선수는 경기장을 청결히 유지하며 안전작업이 이루어지도록 해야 한다.

8

적용시기

- 시행시기 : 2024년 전국기능경기대회부터 적용

【중요 알림】

- 직종설명서의 내용은 과제출제 및 경기진행, 심사채점 과정 등에서 사전 예고 없이 일부 변경될 수 있음.
- 직종설명서의 내용보다는 경기과제, 채점 기준표, 시행자료(시행시 유의사항, 경기장 시설목록, 선수지참재료목록, 선수지참공구목록 등) 등이 우선함

붙임1 사용재료 및 시설·장비목록

가. 선수 지급재료 목록

번호	재료명	규격(치수)	단위	1인당 소요량	공 동 소요량	비 고
1	USB저장장치	128GB이상(USB 3.0방식)	개	1	-	과제저장용
2	USB저장장치	256GB이상(USB 3.0방식)	개	-	5	과제보관 및 이동용
3	SSD 저장장치	1TB 이상	개	-	2	과제보관용
4	프린트용지	컬러레이저프린터 전용지 A3(160g) 문디(mondì) 제품	장	50	-	과제출력용
5	토너	제공되는 복합기에 따름 (반드시 정품)	세트	-	8	과제출력용
	흑색 하드보드지	4절(39.4 X 54.5 cm)	장	6	-	과제부착용

나. 선수 지참공구(재료) 목록

번호	재료명	규격(치수)	단위	1인당 소요량	비 고
1	양면테이프	자유	개	1	필수 선수지참
2	커팅매트	자유	개	1	
3	커터 또는 가위류	자유	개	1	
4	스캐너	A3 이하(드라이버 포함)	대	1	필요시 선수지참
5	키보드, 마우스, 태블릿 등 기타 필요도구	매크로 및 저장 기능 장치 불가(드라이버 포함) 스프레이 접착제 사용불가	개	1	

다. 경기장 시설·장비목록

순번	시설 및 장비명	규격(사양)		단위	1인당 수량	공동 수량	비고
1	컴퓨터 (선수용)	iMac	OS버전 최신 버전	대	선수 당 1대		선수용 MAC - iMac과 IBM PC 중 선수가 선택 - iMac 3대 추가 예비로 필요 - 프린터가 네트워크로 구성되어 네트워크 프린터가 가능해야함(선수용 인터넷 X) - 대화용 폰트 설치(심사장 문의)
		Windows PC (64bit)	OS Win10 서비스팩 최신버전 (필수)				MAC의 하드는 내장용으로 활용 키보드 및 마우스 포함 (지방, 전국)
2	모니터	27인치 이상 (iMac은 본체 일체형)		대	선수 당 1대		일체형인 iMac 사용자 제외
3	프린터 (복합기)	A3이상, 컬러레이저, 고해상도, 토너장착, 드라이버 설치 -레이저 토너는 반드시 정품을 사용 -직종 특성상 컬러가 중요함 -재생 토너 사용시 특정 컬러가 다르게 나옴)		대	선수 5명당 1대 이상		전국대회일 경우 - 선수 PC와 네트워크를 통한 인쇄가 가능해야함
					선수 5명당 1대 이상		지방대회일 경우 - 여건이 안될시 학교별로 협의하여 지참 가능
4	컴퓨터 /모니터 (심사장,부심사장, 심사위원용)	iMac	선수PC와 동일 규격 및 동일 S/W 설치, 키보드 및 마우스 포함	대	경기 장당 2대		심사용 - 인터넷 가능해야 함. - 레이저 프린트가 연결되어 있어야 함. - 모니터 듀얼 모니터 사용으로 추가 여분 필요(예 : 컴퓨터 대수 4 / 모니터 8대, 모니터 분배기, 모니터 케이블 일체) - 대화용 폰트 미설치(채점용)
		IBM PC			경기 장당 4대		
5	소프트웨어	Photoshop(영문, Adobe CC 2022~)		Copy	컴퓨터 대당 1Copy		- 선수 및 심사위원이 사용하는 모든 컴퓨터에 경기 2일전 까지 설치완료
6	소프트웨어	Illustrator(영문, Adobe CC 2022~)		Copy	컴퓨터 대당 1Copy		- 반드시 소프트웨어는 정품 사용 (1개월 사용 라이선스 이용) - 정품 사용 불가 시 트라이얼 버전 활용 가능하며, 소프트웨어 인증 문제로 와이파이 공유기 필요
7	소프트웨어	InDesign(한글, Adobe CC 2022~)		Copy	컴퓨터 대당 1Copy		- 소프트웨어 버전은 해마다 변경될 수 있음(심사장 문의)
8	소프트웨어	Acrobat Pro DC 2022~(영문, Adobe Pro DC CC)		Copy	컴퓨터 대당 1Copy		
9	소프트웨어	한글, 엑셀		Copy	심사용 PC모두		-심사용 컴퓨터 모두 설치 -과제 수정 및 채점, 심사용
10	복합기	컬러로 복사, 출력, 스캔 기능 가능한 기종		대	경기장 용 1대		-부심사용용 컴퓨터 옆 설치 -과제 수정 및 채점, 심사용, 과제복사, 출력 및 사무용
11	폰트	최종 선정된 폰트		대	선수용 폰트		모든 컴퓨터에 선정된 폰트가 깔려 있어야 함 추가 불가능(심사장 문의 / 채점용 컴퓨터는 제외)
12	빔프로젝터 및 스크린	3000안시 이상, WUXGA해상도 이상		대	경기장 당 3대		공개 객관채점용(빔 연결 가능한 케이블 필요)(심사장 문의)
13	와이파이 공유기	속도 : 1Gbps 안테나개수 : 4개		대	경기장 당 1대		- ADOBE 프로그램 추가 정품 인증이 나왔을 경우 무선으로 인증하기 위한 공유기 - 인증용으로 와이파이가만 연결하여 정품 인증을

						받고 경기 시작 후에는 와이파이 차단 가능
14	무선랜카드	ADOBE 정품인증 용 무선랜카드(속도 상관없음)	개	IBM 1대당 1개		- 아이맥은 자체 무선랜카드가 내장되어 있으므로 불필요 -소프트웨어 인증용
15	디자인작업대	1800×1200이하	개	선수 5명당 1개 이상		40명일 경우 8대 심사용 작업대 3대이상
16	컴퓨터테이블	1200×900이하	개	선수당 1개		
17	의자	사무용	개	선수당 1개		-추가: 심사위원용, 채점용 등 15개
18	멀티콘센트	6구 이상	개	선수당 1개		-선수용 외 심사용 멀티콘센트 여유분 필요 -모니터, 본체, 스캐너 연결용
19	프린터 케이블	10M	개	MAC1 대당 1개		-맥 OS와 레이저프린터 소프트웨어 버전 차이 문제로 프린터와 아이맥과 연결 가능한 케이블 필요

※ 위 소프트웨어만 사용가능하고, 경기장 사정에 따라 컴퓨터 등 사양은 변경될 수 있음

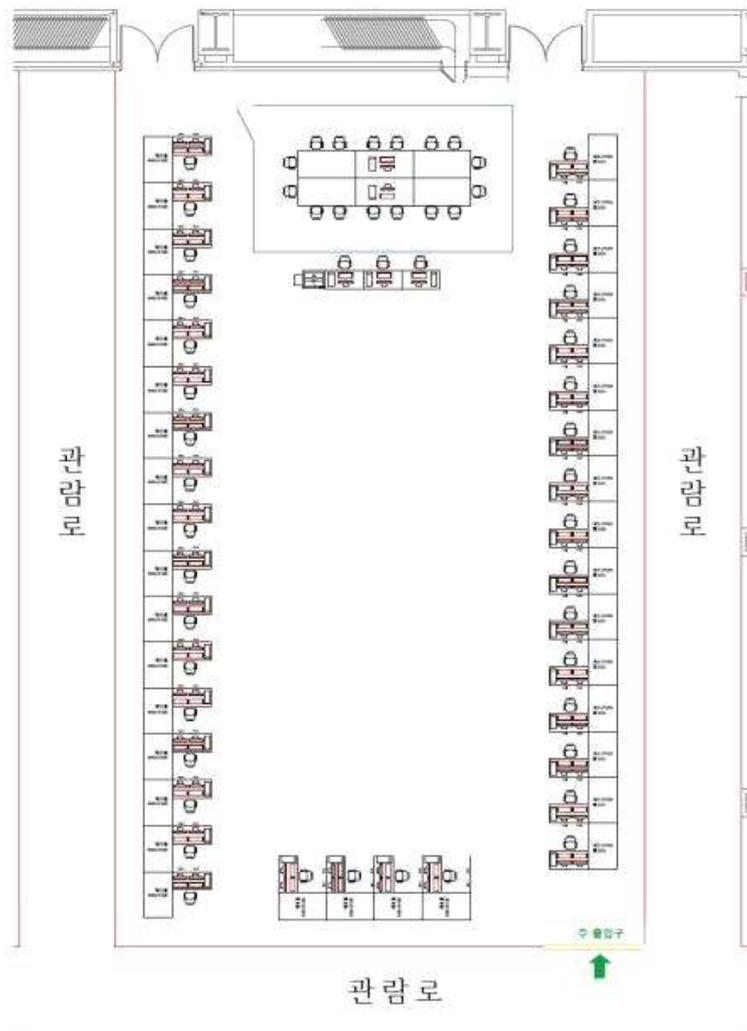
붙임2 경기장 구성 및 배치

가. 경기장 구성 (1인 기준)

- 디자인 작업대와 컴퓨터 테이블을 연결하여 구성하되 1인당 작업 공간은 최소 6.6㎡(2평) 이어야 한다.
- 경기장 구성은 장소에 따라 관람이 용이하도록 하고 최소한의 사각지대가 없도록 배치한다.

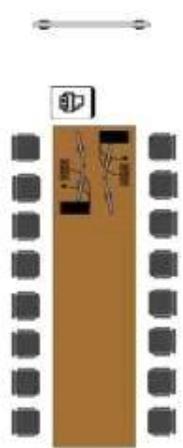
나. 경기장 배치(예시)

- 1안

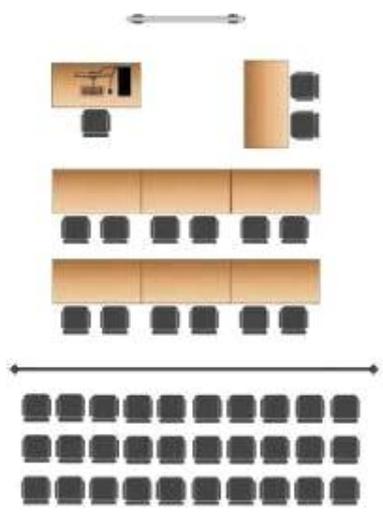


○ 2안

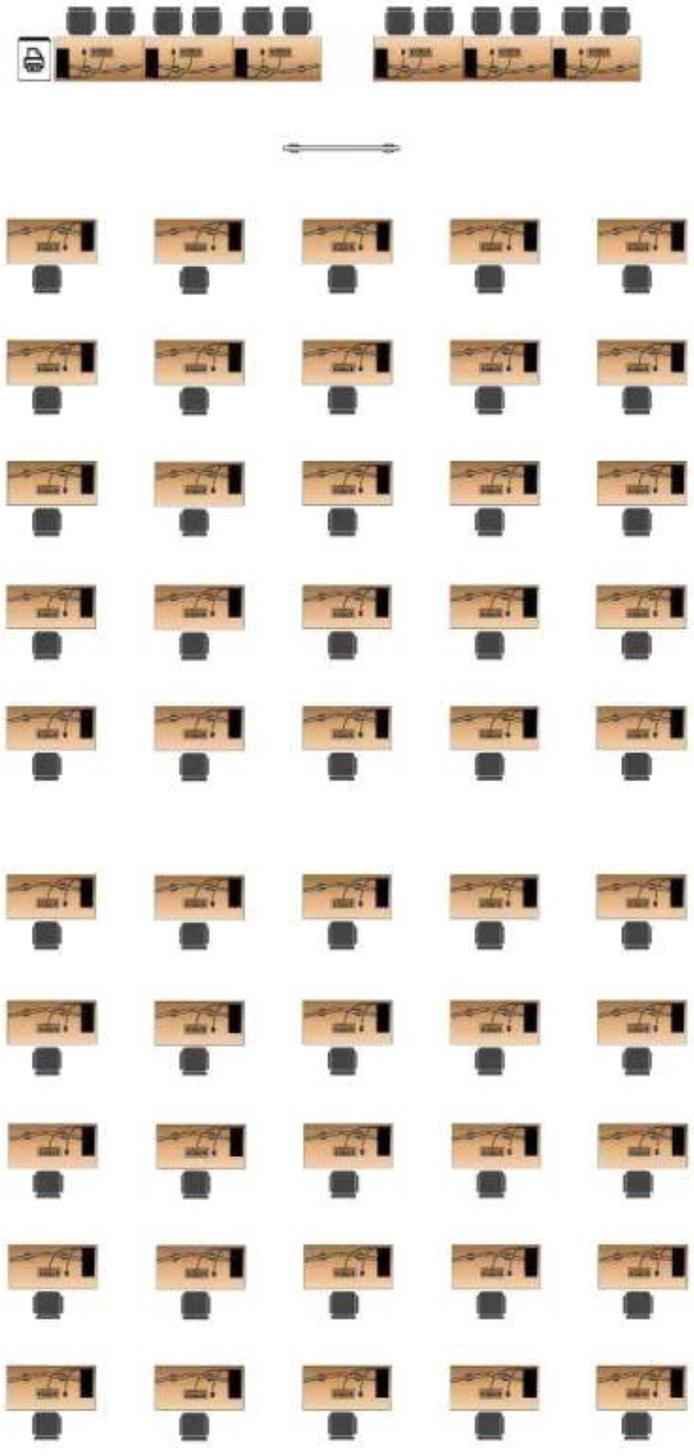
심사위원 대기실



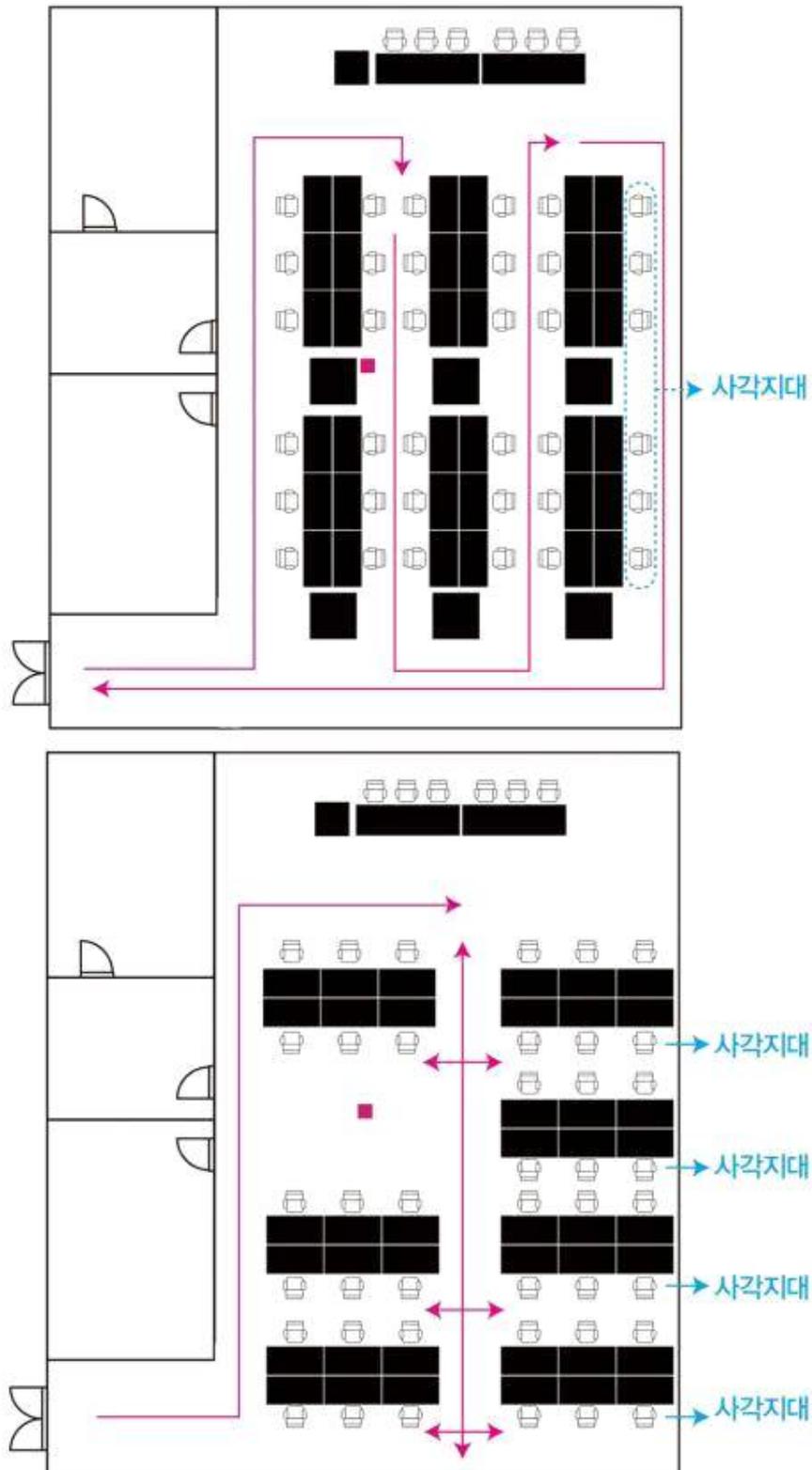
평가(채점)장



경기장



○ 3안(사각지대 예시) : 단 경기장의 구조에 따라 사각지대 발생 가능



붙임3 주요 개정사항

주요항목	개정사항	개정사유						
과제 범위	<ul style="list-style-type: none"> ■ 다른 직종의 과제와 중복되는 모듈(모바일 UI & UX 디자인)은 제외(삭제) ■ 과제별 제시된 예시 모듈 수정 <ul style="list-style-type: none"> 1 과제 예시 <ul style="list-style-type: none"> · 아이덴티티 디자인(Corporate identity design)후 다양한 디자인 요소에 적용할 수 있는 모듈과제 - 예시 : Task1(아이덴티티디자인) → Task2(아이덴티티 가이드북) + Task3(포스터/웹베너 등의 광고디자인) 2과제 예시 <ul style="list-style-type: none"> - 예시 : Task1(타이틀디자인) → Task2(잡지 표지 및 내지) + Task3(인포그래픽:잡지에 포함, 띠지 등) ■ 작업파일 완성 소프트웨어 및 제출 <ul style="list-style-type: none"> - 과제 요구사항에 따른 최종 파일로 제출 	국제대회 경기방식 적용 및 응용력 강화						
과제작업내용	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">구분</th> <th style="width: 33%;">변경 전</th> <th style="width: 33%;">변경 후</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>문제요구사항 수정</td> <td>기존국내 대회 문제 방식</td> <td>국제대회 문제 방식 변경</td> </tr> </tbody> </table>	구분	변경 전	변경 후	문제요구사항 수정	기존국내 대회 문제 방식	국제대회 문제 방식 변경	산업현장성과 국제대회 경기문제 적용
구분	변경 전	변경 후						
문제요구사항 수정	기존국내 대회 문제 방식	국제대회 문제 방식 변경						
경기진행절차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 폰트 사용 범위 경기에 사용하는 폰트는 심사장이 현장트렌드와 밀접한 폰트를 미리 선정하여(30개~50개)하여 공지하고 모든 선수가 동일한 폰트 범위 내에서 디자인에 활용할 수 있도록 함. ■ 코로나19의 관심 단계 하향으로 질의응답 방식 서면 삭제 ■ 그래픽디자인 분야 산업현장의 객관적 출제 범위를 벗어난 문항은 심사위원 합의를 통해 삭제 	원활한 경기 운영을 위한 매뉴얼 제시						
과제출제 서식	<ul style="list-style-type: none"> ■ 과제범위의 변경으로 국제대회경기 문서 형식으로 변경 안내하고 세부 예시 과제를 제시 	국제대회 문서 형식 적용						
대회운영 관련	<ul style="list-style-type: none"> ■ 일부 용어 및 진행방식 수정 	기능경기대회 관리규칙 등 적용						

별첨 전국 과제 출제 서식 항목 사례

○ 과제 출제 서식의 항목 사례이며, 과제 내용에 따라 변형 가능.

변경 전	변경 후
1. 요구사항	1. 요구사항 (동일)
가. 주제 설명	가. 주제 설명 클라이언트의 요구사항이 명확히 포함되도록 작성
나. 주요 대상층	나. 공통 과제 요구사항 1. 주요 타겟층 (동일) 2. 과제(Task) 목록(과제에서 요구하는 모든 문제 표기) 1) 작업1(or Task1) - 아이덴티티 디자인 2) 작업2(or Task2) - 아이덴티티 가이드 북 3) 작업3(or Task3) - 포스터/웹배너 등 광고디자인 3. 데이터 요구사항(동일)
다. 과제 요구사항(작업1, 2, 3에 포함)	다. 과제별 세부 요구사항 1. 작업1(OR Task1) *** 아이덴티티 디자인 1) 과제 요구사항 2) 기술적 요구사항(과제별 기술적 요구사항 표기) 3) 데이터 저장 요구사항(데이터 저장은 문제가 복잡해질 경우 작업1, 2, 3, 4의 가장 마지막에 배치 가능)
라. 기술적 요구사항(작업1,2,3에 포함)	2. 작업2(OR Task2) *** 아이덴티티 디자인 가이드 북 1) 과제 요구사항 2) 기술적 요구사항(과제별 기술적 요구사항 표기) 3) 데이터 저장 요구사항(데이터 저장은 문제가 복잡해질 경우 작업1,2,3,4의 가장 마지막에 배치 가능)
마. 데이터 저장 요구사항(작업1,2,3에 포함)	3. 작업3(OR Task3) *** 포스터/웹배너 등 광고디자인 1) 과제 요구사항 2) 기술적 요구사항(과제별 기술적 요구사항 표기) 3) 데이터 저장 요구사항(데이터 저장은 문제가 복잡해질 경우 작업1, 2, 3, 4의 가장 마지막에 배치 가능)
바. 과제 데이터 채점 방법	라. 과제 데이터 채점 방법(동일)
사. 최종 제출	마. 최종 제출(동일)
아. 주어진 텍스트	바. 주어진 텍스트(동일)
자. 제공된 이미지	사. 제공된 이미지(동일)
2. 경기자 유의사항	2. 경기자 유의사항(동일)

○ 과제 문제 내용 수정(문제 요구사항은 문장을 짧고 명확하게 수정)

변경 전	변경 후(예시)
<ul style="list-style-type: none"> · 국제대회 방식(이전 2020 전남, 충북 문제 참고) <p>예1 : 마스터헤드 기존서체 변형하여 2가지 지정색 제작. 마스터헤드는 포스터, 입장권, 배너에 배치</p> <p>예2 : 후가공 UV코팅(레이어 이름 : 후가공1 / 지정색 : M100 / 지정색 이름 : Varnish / 원본 아래 배치 / 투명도 20%)</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 국제대회 방식(2024년 지방기능경기대회 문제 참고) - 클라이언트의 요구사항이 포함되도록 주제 설명 - 주요 대상층 명확히 구분 제시 - 과제 요구사항에 최종 작업에 대한 명확한 제시 <p style="text-align: center;"><변경 없이 적용></p>
모바일 UX & UI 디자인	삭제(다른 직종과 중복되는 영역)
<ul style="list-style-type: none"> · 지정색 이름(영문으로 나오도록 수정) <p>예 : 지정색 이름 'Varnish' 로 적용</p>	<변경 없이 적용>
<ul style="list-style-type: none"> · 마스터헤드 국문에 바니쉬 적용(국문 : 2021 전국대회) <p>-제공텍스트에 한글,영문이 아닌 국문, 영문으로 표기</p>	<변경 없이 적용>
<ul style="list-style-type: none"> · 빠른 채점을 위해 사용된 별색을 영문으로 표시하여 제출 <p>예 : 마스터헤드 2가지 지정색 작업.</p> <p>지정색 이름 : PANTONE P 104-16 C (Head1)</p> <p>지정색 이름 : PANTONE P 154-12 C (Head2)</p>	<변경 없이 적용>
<ul style="list-style-type: none"> · 제공된 텍스트 (과제에 사용하지 않는 텍스트는 빨간색과 취소선으로 표기) ※ 빨간색은 텍스트에 불포함 <p><포스터 디자인 텍스트></p> <p>국문 : 2021 전국대회 (마스터헤드-배치)</p> <p>○ 주제 : 전국대회</p>	<변경 없이 적용>
<ul style="list-style-type: none"> · 제출 파일명 수정 <p>작업1(or Task1)-YY-홍보포스터.INDD 작업1(or Task1)-YY-홍보포스터.PDF Task1-YY-홍보포스터.INDD Task1-YY-홍보포스터.PDF</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 제출 폴더 및 파일명 수정 <p>폴더명: Task1_Headcopy Design 파일명: Headcopy Design_YYY.ai / Headcopy Design_YYY.pdf</p>
<ul style="list-style-type: none"> · PDF 버전 반드시 포함 <p>PDF/X-4:2008 / PDF/X-3:2003 / PDF/X-3:2002 등</p>	<변경 없이 적용>
<ul style="list-style-type: none"> · 기존 SWF 문제 삭제 <p>Adobe Flash player (swf파일) 지원종료로 인해 SWF에 대한 문제는 삭제 (예:2과제 페이지 넘기기 삭제)</p>	<변경 없이 적용>
<ul style="list-style-type: none"> · 2과제 중첩 문제 아래의 파일이 IMAC에 설치가 되어 있을 경우 문제 출제 가능 · 리스업체에서 요구하여 전국대회에서 설치 · Acrobat 9 PPD 설치(2과제 중첩 문제용) 	<ul style="list-style-type: none"> · 2과제 중첩 문제 아래의 파일이 IMAC에 설치가 되어 있을 경우 문제 출제 가능 · 리스업체에서 요구하여 전국대회에서 설치 · Acrobat 9 PPD 설치(2과제 중첩 문제용)