

2021 전국 장애학생 진로드림 페스티벌  
직업기능경진대회 종목 매뉴얼(안)  
(청각장애)

## I . 제과제빵



# I

## 2021 전국장애학생 직업기능경진대회 종목 매뉴얼(인)

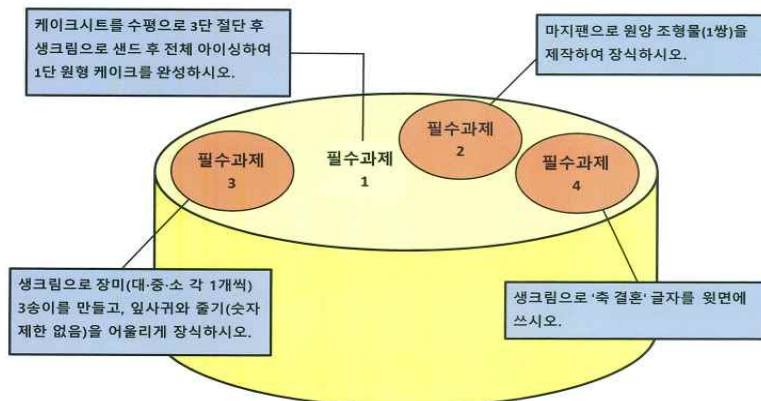
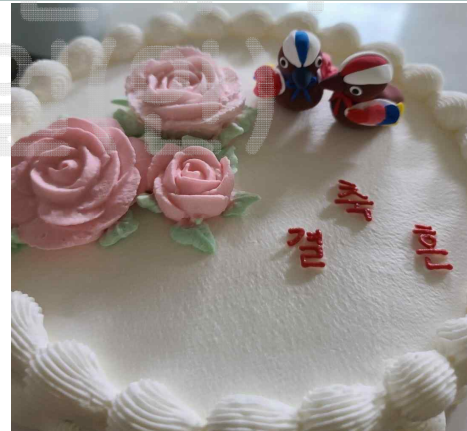
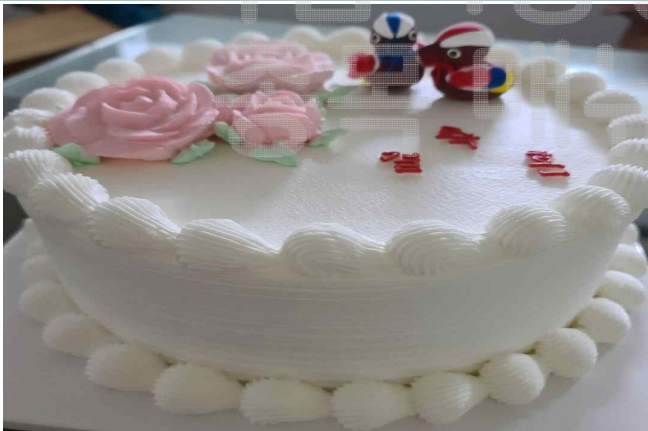
### 청각장애 (제과제빵)

#### 1. 종목 개요

제과제빵 종목은 식생활의 다양화, 고급화 추세와 개인의 기호를 중요시하는 현대사회의 경향을 고려하여 제과 부분 중 케이크 장식 관련 실무를 창의적으로 수행할 수 있는 능력과 태도를 기를 수 있도록 개발하였다. 케이크 장식 종목이 요구하는 수행과제는 장식 기법에 맞는 제과 도구의 선정, 가장 기본적인 생크림을 이용한 아이싱과 장식 공예, 각 공정이 최종 작품에 미치는 영향을 이해하여 상품화 할 수 있는 케이크 제작이다. 본 종목을 준비하는 과정이 제과·제빵에 관심이 있는 학생들에게 상품화 할 수 있는 케이크 장식 기능을 습득하는 기회가 되길 기대한다.

#### 2. 직무 분석

##### 가. 완성품 사진 및 평면도



## 나. 과제 개요

항목	내용
제한시간	▶ 3시간 30분(210분)
실격기준	<p>다음과 같은 경우 실격처리 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 과제제한시간(3시간 30분) 내 작품을 제출하지 않는 경우</li> <li>▶ 심사장, 심사위원의 지시사항을 따르지 않은 경우</li> <li>▶ 선수의 신분을 노출시킬 수 있는 언행이나 표식 등을 한 경우</li> <li>▶ 지침목록 외, 경기시작 전 검수하여 허용된 것 이외의 것을 사용한 경우</li> <li>▶ 기타 경기 중 부정행위, 진행위반 등</li> </ul>
요구사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 생크림 휘핑은 핸드믹서나 거품기를 사용하여 개인이 적정상태로 조절하여 사용</li> <li>▶ 3단으로 절단 후 생크림으로 샌드하고 전체 아이싱 (전체 아이싱 완료 후 높이 7cm(±1cm), 장식물 포함 총 높이 14cm 이내로 하며 그 외 높이는 감점처리함.)</li> <li>▶ 마지팬으로 원양 조형물(1쌍)을 제작하여 장식</li> <li>▶ 생크림으로 장미 깎지를 이용하여 장미꽃 3송이를 장식 (장미꽃 최대 크기가 6cm이하, 대·중·소로 크기 구별하되, 자유롭게 만들고 배치할 수 있음.)</li> <li>▶ 장미꽃 주변을 잎사귀와 줄기로 장식(개수 제한 없음, 조화롭게 자유 표현)</li> <li>▶ 생크림으로 '축 결혼' 글자 윗면에 장식</li> <li>▶ 케이크의 옆면은 삼각칼(삼각칼 모양 선택 자유) 장식, 윗면과 밑면 가장자리는 모양깎지를 이용하여 전체적인 주제에 맞게 생크림으로 파이핑하여 조화롭게 장식</li> <li>▶ 모든 장식물은 경기장에서 직접 제작 후 사용함을 원칙으로 하고 주제에 알맞게 자유롭게 표현함.</li> </ul>
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 도구: 각자의 손에 익숙한 개인별 도구를 사용함</li> <li>▶ 재료: 주관청에서 지급한 재료만을 사용함(단, 색소 제외).</li> <li>▶ 색소는 자유롭게 선택할 수 있음(윗면과 밑면 테두리, 장미꽃, 꽃잎).</li> <li>▶ 핸드믹서 외 타 전동믹서 사용 금지</li> <li>▶ 도구를 안전하게 사용할 것</li> <li>▶ 완성품을 제출한 후 개인이 사용한 물품과 작업대 청결 및 정리정돈에 유의할 것</li> <li>▶ 작품 제출 후 개인 도구는 모두 가지고 퇴장할 것</li> <li>▶ 코로나 19 예방수칙 반드시 준수(마스크 착용 등)</li> </ul>
안전수칙	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 핸드믹서를 안전하게 사용</li> <li>▶ 각 도구를 용도에 맞게 사용(다른 응시생이 다치지 않도록 주의)</li> </ul>

**다. 과제 평가 기준**

1) 과제 배점 기준 및 심사 방법

순서	중요항목	평가항목	배점	비고
1	개인위생	위생복, 두발, 손톱, 장신구 부착 금지 등 단정 상태 - 위생복: 무늬 없는 상의 및 허리 앞치마(소속과 이름이 적혀있지 않은 것) - 두발: 머리 묶기 등 단정한 모발 - 위생모: 위생복, 위생모 모양은 자유 - 손톱: 손톱 청결, 네일아트 및 메니큐어 금지 - 마스크 착용 여부	5점	
2	제작 과정의 위생 및 정리·정돈	과제 수행 중 작업도구 청결 관리 및 정리·정돈	5점	
3	아이싱 및 외관 규격	아이싱 상태 및 외관 규격 정확도	15점	
4	장식	삼각칼, 모양깎지를 이용한 장식의 완성도	30점	
5	마지팬 제작	마지팬을 이용한 조형물 제작능력 평가	25점	
6	예술성 및 디자인 감각(창의성)	예술성 및 디자인 감각, 색채조화 등 평가	10점	
7	완성도	전체적인 케이크 모양 및 완성도 평가	10점	
총점			100점	

※ 심사방법

- (1) 총괄심사위원 1인, 분단 심사위원 2인
- (2) 평가: 3인의 심사위원의 채점결과 평균

※ 동점자 처리 방법

- (1) 선제출자 우선
- (2) 생년월일 빠른 순

2) 과제 세부 평가 기준

순서	평가항목			배점			
1	개인위생	▶ 위생복 및 위생모 착용	2점	5점			
		▶ 복장 청결	1점				
		▶ 두발, 손과 손톱 위생 청결	1점				
		▶ 마스크 착용	1점				
2	제작과정의 위생 및 정리정돈	▶ 작업도구 관리	2점	5점			
		▶ 작업대 청결	2점				
		▶ 정리정돈	1점				
3	아이싱	▶ 생크림 휘핑	3점	15점			
		▶ 샌딩 균형 (절단면에 크림 샌딩량과 균형감 적절여부)	3점				
		▶ 아이싱 균형	우수 4점 보통 2점 불균형 0점				
	외관 규격	▶ 범위 내 (장식물 포함 총 높이 14cm이내)	범위 내 5점 범위 외 (1cm당 1점씩 감점)				
4	장식	▶ 옆면 삼각칼 장식	우수 4점 보통 1점 불균형 0점	30점			
		▶ 윗면과 밑면 가장자리 장식	우수 6점 보통 1점 불균형 0점				
		▶ 장미꽃 및 잎사귀와 줄기	우수 12점 보통 5점 불균형 0점				
		▶ '축 결혼' 글자 장식	우수 8점 보통 2점 불균형 0점				
		5	마지팬 제작		원양 조형물 (1쌍)	우수 25점	25점
						보통 10점	
불균형 0점							
6	예술성 및 디자인 감각	▶ 예술성과 창의성이 매우 우수	10점	10점			
		▶ 예술성과 창의성이 우수	8점				
		▶ 예술성과 창의성이 보통	6점				
		▶ 예술성과 창의성이 불균형	4점				
		▶ 예술성과 창의성이 매우 불균형	0점				
7	제품의 조화	▶ 전체적인 구성과 조화가 매우 우수	10점	10점			
		▶ 전체적인 구성과 조화가 우수	8점				
		▶ 전체적인 구성과 조화가 보통	6점				
		▶ 전체적인 구성과 조화가 불균형	4점				
		▶ 전체적인 구성과 조화가 매우 불균형	0점				
총 점				100점			
★ 심사위원이 배점 기준 안에서 재량으로 감점할 수 있음 ★ 결과물 평가: 심사위원 3인의 점수 평균							
※ 평가 점수가 같을 경우, 다음 항목의 고득점 순으로 순위를 결정한다. (1) 선제출자 우선      (2) 생년월일 빠른순							

3) 과제 기본평가 기준 및 채점표

순서	배점	평가항목		채점	소계				
1	5점	개인위생	▶ 위생복 및 위생모 착용	2점	점				
			▶ 복장 청결	1점					
			▶ 두발, 손과 손톱 위생 청결	1점					
			▶ 마스크 착용	1점					
2	5점	제작과정의 위생 및 정리정돈	▶ 작업도구 관리	2점	점				
			▶ 작업대 청결	2점					
			▶ 정리정돈	1점					
3	15점	아이싱	▶ 생크림 휘핑	3점	점				
			▶ 샌딩 균형 (절단면에 크림 샌딩량과 균형감 적절여부)	3점					
			▶ 아이싱 균형	우수 4점 보통 2점 불균형 0점					
		외관 규격	▶ 범위 내 (장식물 포함 총 높이 14cm이내)	범위 내 5점 범위 외 (1cm당 1점씩 감점)					
			▶ 옆면 삼각칼 장식	우수 4점 보통 1점 불균형 0점					
4	30점	장식	▶ 윗면과 밑면 가장자리 장식	우수 6점 보통 1점 불균형 0점	점				
			▶ 장미꽃 및 잎사귀와 줄기	우수 12점 보통 5점 불균형 0점					
			▶ '축 결혼' 글자 장식	우수 8점 보통 2점 불균형 0점					
			마지팬 제작	원양 조형물 (1쌍)		우수 25점 보통 10점 불균형 0점	점		
				예술성 및 디자인 감각		▶ 예술성과 창의성이 매우 우수		10점	점
						▶ 예술성과 창의성이 우수		8점	
▶ 예술성과 창의성이 보통	6점								
▶ 예술성과 창의성이 불균형	4점								
▶ 예술성과 창의성이 매우 불균형	0점								
7	10점	제품의 조화	▶ 전체적인 구성과 조화가 매우 우수	10점	점				
			▶ 전체적인 구성과 조화가 우수	8점					
			▶ 전체적인 구성과 조화가 보통	6점					
			▶ 전체적인 구성과 조화가 불균형	4점					
			▶ 전체적인 구성과 조화가 매우 불균형	0점					
총점	100점				점				
★ 심사위원이 배점 기준 안에서 재량으로 감점할 수 있음 ★ 결과물 평가: 심사위원 3인의 점수 평균									
※ 평가 점수가 같을 경우, 다음 항목의 고득점 순으로 순위를 결정한다. (1) 선제출자 우선      (2) 생년월일 빠른순									

바. 과제 수행의 실제

<p>1. 자르기</p>	<p>2. 샌딩하기</p>	<p>3. 윗면 아이싱하기</p>
		
<p>케이크 시트를 자른다.</p>	<p>자른 시트에 휘핑한 크림을 골고루 바른다.</p>	<p>윗면에 생크림을 아이싱 한다.</p>
<p>4. 옆면 아이싱하기</p>	<p>5. 아이싱 마무리하기</p>	<p>6. 옆면 삼각칼 모양내기</p>
		
<p>돌림판을 돌려가며 옆면에 생크림을 아이싱 한다.</p>	<p>직각이 되도록 하며 균형감 있고 매끈하게 정리한다 (완료 후 높이가 6~8cm를 넘지 않도록 한다).</p>	<p>삼각칼로 옆면에 무늬를 낸다. 너무 깊이 파여 케이크의 빵이 보이지 않도록 한다. (삼각칼 무늬 자유)</p>
<p>7. 조색하기</p>	<p>8. 윗면, 밑면을 모양각지로 장식하기</p>	<p>9. 장미꽃 만들기</p>
		
<p>생크림을 적당량 덜어내어 선택한 색소로 조색한다.</p>	<p>하단 및 상단 테두리를 모양각지로 장식한다.</p>	<p>장미각지를 이용하여 장미꽃 세 송이를 대충소로 만든다. (장미꽃 최대 크기가 6cm 이하로 만든다)</p>
<p>10. 장식하기 (장미꽃 3개와 꽃잎)</p>	<p>11. 마지팬 제작</p>	<p>12. '축 결혼' 글자 장식하기</p>
		
<p>장미꽃 세 송이를 자유롭게 배치하고 주변을 나뭇잎으로 장식한다.</p>	<p>마지팬으로 원앙 1쌍을 만들어 장식한다.</p>	<p>생크림으로 '축 결혼' 글자를 윗면에 장식하기</p>

### 3. 준비물

#### 가. 주관청 지급 재료

순서	재료명	규격	단위	1인당 사용량	제조사	비고
1	케이크 시트	∅205*50mm(3호)	개	1		
2	휘핑크림	식물성 907g	개	1	골드라벨	
3	케이크 받침대	265*265mm(3호)	세트	1		
4	슈가파우더	3kg				
5	아몬드페이스트22% (장식용)-마지팬	5kg				
6	얼음	1kg	개	1		
7	유산지 및 마끼비닐					
8	종이컵					
9	종이컵(대)	10온스 이상				
10	이쑤시개		통	1		
11	키친타월					
12	물티슈	15매	개	1		
13	큰 비닐		개	1		
14	위생팩	25*35				
15	비닐장갑(1회용)	500매				

※재료  
필요시  
테이블에서  
지급

나. 학생 개별 지참 공구

순서	지참용구	규격	단위	수량	비고
1	위생복		벌	1	무늬 없는 것 (소속과 이름이 적혀있지 않은 것)
2	위생모		개	1	
3	허리 앞치마		개	1	무늬 없는 것
4	케이크 돌림판	∅300*300mm			
5	스패출러	제과용	개	필요량	
6	스텐그릇(보울)	제과용	개	필요량	
7	거품기	전기식 또는 수동휘퍼	개	필요량	사용자가 사용하기 편리한 것으로 선택
8	색소	월튼	개	필요량	
9	모양 깎지	각종모양	개	필요량	
10	알뜰고무주걱	고무	개	필요량	
11	꽃 가위	-	개	필요량	
12	꽃 받침		개	필요량	
13	케이크 톱 칼		개	1	
14	삼각칼	3가지 모양	개	1	
15	마지팬 도구세트		set	필요량	
16	밀대		개		
17	짤 주머니		개	필요량	
18	비닐 및 유산지		개	필요량	
19	행주		개	필요량	
20	자	300mm	개	1	
21	1회용 비닐장갑		개	필요량	
22	조색할 그릇 및 물품	자유		필요량	

※ 재료를 제외한 기타 개인 작업 도구는 필요한 만큼 준비 가능  
(색소를 제외한 재료는 현장 지급 물품만 사용 가능)

※ 핸드믹서 외 타 전동믹서 사용 불가

## 4. 경기 운영

### 가. 경기장 설비 물품 ※ 종목 특성에 따라 추후 추가 가능

영역	설명
경기장 크기	▶ 최소 20m*15m
출전 인원수	▶ 최대 17명 (※ 당일 참석인원에 따라 상이할 수 있음)
예상 인력 수	▶ 심사위원: 3명 ▶ 운영요원: 5명 (수화통역사 1명 포함) ▶ 보조인력(아르바이트, 자원봉사자 등): 4명
전기시설 여부	▶ 필요 -핸드믹서용 -작업대 당 1구 콘센트 1개
수도시설 여부	▶ 불필요
운영시설	▶ 책상: 준비대 4개, 대회용 작업대: 17개(개별: 1800mm*600mm) ▶ 의자: 30개 ▶ 냉장고: 1대 ▶ 휴지통: 2개 ▶ 모니터용 TV: 3대 ▶ 시계: 2개

### 나. 당일 경기장 세팅 (전기: 1구 콘센트/작업대 당)



**다. 당일 경기 진행 방식 안내**

장소	진행방식	비고
대기실	① 위생복 착용 및 개인점검	
	② 입실시간 확인	
	③ 유의사항 설명	
	④ 대회장 입실	
대회장	① 등번호별 작업대 위치 확인 후 작업대 앞 대기	대회장 진행 매뉴얼 별도
	② 작업대 도구 준비	
	③ 필요재료 배분	
	④ 총괄 심사위원 유의사항 안내 및 문제지 해설	
	⑤ 대회 실시	
	⑥ 완성품 제출(자신의 작업대 위에 놓기)후 개인별 퇴장	

2021 전국 장애학생 진로드림 페스티벌  
직업기능경진대회 종목 매뉴얼(안)  
(청각장애)

## II. 시각 디자인



# II

## 2021 전국장애학생 직업기능경진대회 종목 매뉴얼(안)

### 청각장애 (시각디자인)

#### 1. 종목 개요

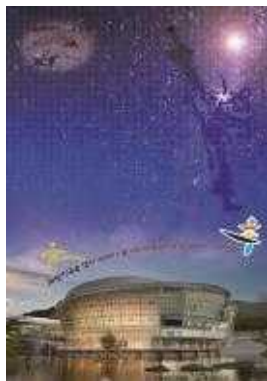
시각디자인 과제는 컴퓨터그래픽 디자인 기본 능력과 창의적으로 응용하여 직접 디자인을 설계할 수 있는 능력을 평가하는 작업이다. 사진 및 각종 이미지 편집, 웹디자인 등 디자인에 있어 가장 기본이 되는 역량을 추출하고 조합하여 포토샵 디자인 프로그램을 활용하여 평가한다. 컴퓨터 디자인 분야가 의사소통에 한계가 있는 청각장애 학생에게 진학 및 취업을 위하여 꼭 필요한 교육 과정 중 하나라고 볼 수 있다. 본 종목이 요구하는 수행과제는 디자인 분야에서 가장 많이 활용하는 포토샵 프로그램을 이용하여 포스터 원본을 보고 똑같이 적용하여 포스터 완성본을 제작하는 기능 부분과 포스터 완성본에 추가 이미지 등을 사용하여 포스터를 창의적으로 디자인하는 창의성 부분을 평가하는 것으로 구성되어 있다. 본 종목을 준비하는 과정을 통해 미래 사회에 대응할 수 있는 창조적인 전문 디자이너 양성에 도움이 되길 기대해 본다.

#### 2. 직무 분석

##### 가. 완성품 사진 및 평면도

##### 1. 이메일 전송, USB 저장 제출(예시)

[1-기능 평가] 포스터



[2-창의성 평가] 포스터



이미지(1~5.jpg, 필수), 패턴, 엠블럼, 심벌마크, 문구 사용

이미지(6~10.jpg, 3개 이상 선택), 문구 사용

2. 보드지 부착 제출 (예시)

1과제 (시안)	2과제 (포스터)
	

※지급되는 2개의 블랙보드지(세로 방향)에 각각 시안(A4)과 포스터 최종본(A4)을 양면테이프로 부착한 후 제출

나. 과제 개요

항목	요구 사항
제한시간	▶ 총 제작시간은 3시간 30분이며(출력시간, 최종결과물 부착시간 제외), 시간 초과시 실격 처리한다.
실격기준	▶ 참가교 준비물 외 물품을 반입할 경우 실격 처리한다. ▶ 경기 시 전 과정을 응시하지 않을 경우 실격 처리한다. ▶ 기타 경기 중 인터넷 접속 등 부정행위 및 진행위반 등 사유는 실격 처리한다.
요구사항	<p>포스터 주제와 관련 이미지, 문구 등은 대회 당일 공개하기로 한다. 대회 당일 제시되는 포스터 원본을 보고 똑같이 적용하여 포스터 완성본을 제작하는 기능 부분과, 포스터 완성본에 추 가이미지 등을 사용하여 포스터 최종본을 창의적으로 디자인하는 창의성 부분을 평가하도록 한다.</p> <p><b>1) 제1과제: 시안(A4) 수작업</b></p> <p>(1) [2021시각디자인] 폴더에 있는 [1-기능평가]와 [2-창의성평가] 파일을 클릭하여 포스터 원본과 이미지, 엠블럼, 문구 등을 확인한다. 포스터 원본을 참고하여 [2-창의성평가]의 추가이미지, 문구 등으로 자유롭게 변형·추가하여 아이디어 스케치한다.(임의로 변형이 가능하며, 어느 위치에나 자유롭게 배치)</p> <p>(2) 지급되는 A4 썬트지에 색연필이나 사인펜 등 기타재료로 시안을 수작업한다. 시안 작업은 컴퓨터 작업 전후에나 시작하여도 무방하나, 대회 종료 전까지 완성하도록 한다.</p>

항목	요구 사항
	<p><b>2) 제2과제 : 컴퓨터 작업</b></p> <p>(1) 수작업으로 완성된 시안을 참고하여 컴퓨터 포토샵으로 작업한다.(크기는 A4)</p> <p>(2) [1-기능평가]의 이미지 및 문구 등을 사용하여 포스터 원본에 제시된 조건에 따라 형태, 색상, 크기에 유의하여 기능을 바르게 적용하도록 한다. 포스터(완성본)는 제공한 USB에 '기능-본인이름.PSD'형식으로 저장하고, 해당 메일 주소로 이메일을 전송한다.</p> <p>(3) [2-창의성평가]의 추가이미지, 문구 등을 사용하여 포스터(완성본)에 이미지, 텍스트의 형태, 색상, 크기, 방향 등을 창의적으로 디자인하여 자유롭게 배치할 수 있다. 기능평가에서 사용한 조건(이미지, 문구 등)은 사용하지 않아도 무방하며, [사용자정의모양도구]를 이용하여 모양을 추가하여 배치할 수 있다. 주관기관, 심별은 반드시 배치하되, 어느 위치에서나 배치해도 무방하다. 포스터(최종본)은 제공한 USB에 '창의성-본인이름.PSD'형식으로 저장하고 해당 메일 주소로 이메일을 전송한 후, USB를 운영위원에게 제출한다.</p> <p>(4) 포스터(완성본, 최종본) 저장시 레이어는 각 기능별로 분할해야 하며, 임의로 합칠 경우 해당 요소는 0점 처리되므로 이 점에 유의한다.</p> <p>(5) 이메일 전송 파일은 사전에 등록된 이메일 주소로 보낸 파일만 인정된다.</p> <p>(6) 컴퓨터 작업 중 컴퓨터 고장시 추가 시간을 제공할 수 있다.</p> <hr/> <p><b>3) 제3과제 : 시안과 포스터를 보드지에 부착 후 제출</b></p> <p>(1) 완성된 포스터는 A4 규격으로 한다.</p> <p>(2) 출력물은 지급되는 2개의 블랙보드지에 양면 테이프를 사용하여 세로 방향으로 각각 시안(A4)과 포스터(A4)를 배치·부착한 후 제출한다.</p>
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 선수는 경기 개시 30분 전 대회장에 입장한다.</li> <li>▶ 선수 및 지도교사는 지급재료와 지참공구, 대회장 설비 등을 확인하고 이상이 있을 경우 운영위원의 확인과 협의를 거쳐 경기를 시작할 수 있도록 한다.</li> <li>▶ 선수는 운영위원 허가 없이 지정된 지급재료와 지참공구 및 경기장설비 이외의 것들은 일체 지참하거나 사용할 수 없다.</li> <li>▶ 경기 중 화장실 이용, 개인 치료 약물 사용 등은 가능하지만 이 경우 타인과의 접촉은 운영위원과 함께 한다.</li> <li>▶ 기타 사항 발생 시 운영위원과 협의하고 결정된 사항에 따른다.</li> </ul>
안전수칙	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 가위나 칼 사용 시 안전에 유의하기</li> </ul>

**다. 과제 평가 기준**

1) 과제 배점 기준 및 심사 방법

순서	중요항목	평가항목	배점	비고
1	시안 및 최종 결과물 평가	가. 아이디어 도출 나. 시안 완성도 다. 과제간 유사성 라. 과제 제출	20점	
2	기능 평가	가. 이미지 효과 나. 패턴 적용 다. 엠블럼 제작 라. 문구 적용	40점	
3	창의성 평가	가. 이미지 디자인 나. 텍스트 디자인 다. 화면 구성 라. 메시지 전달성	40점	
<b>총점</b>			<b>100점</b>	

※ 심사방법

- (1) 학생별 과제 기본평가 기준표를 작성하여 평가한다.
- (2) 중요 항목(3개 항목)마다 한명의 심사위원이 심사한 후 점수를 합산한다.

※ 동점자 처리 방법

- (1) 완성도 항목 점수가 높은 학생
- (2) 정확도 항목 점수가 높은 학생
- (3) 제출한 순서(제출시간)

2) 과제 세부 평가 기준

종목	평가기준		배점	비고
시안 및 최종 결과물 평가	▶ 상: 5-4점    중: 3-2점    하: 1점    과제 미제출시: 0점		20	※동점자 발생 시 USB를 우선 제출한 학생에게 상위 점수를 부여한다
	아이디어 도출 (5)	▶ 주제에 맞게 아이디어 스케치를 도출하여 시안을 창의적으로 표현하였는지 평가한다.		
	시안 완성도 (5)	▶ 제1과제(시안)의 화면구성 및 표현색채 등 작품의 완성도를 평가한다.		
	과제간 유사성 (5)	▶ 제1과제(시안)와 제2과제(포스터)가 유사하게 표현되었는지 평가한다.		
과제제출 (5)	▶ 최종 결과물(시안, 포스터)을 블랙보드지에 바르게 부착하고 제출하였는지 평가한다.			
시각 디자인	▶ 적용시 2점씩, 적용했으나 불일치한 경우 1점, 미적용시 0점 ▶ 제공 이미지자료를 사용하지 않은 경우 개당 2점씩 감점		40	※[1-기능 평가]의 문제조건에 따라 기능을 바르게 적용하고 [2-창의성 평가]의 파일을 추가적으로 사용하여 창의적으로 디자인한다
	이미지 효과 (10)	▶ 주어진 이미지의 전체 또는 일부에 다음의 기능을 바르게 적용하였는지 평가한다. •선택(2) •페더/블투명도(2) •레이어마스크(2) •혼합모드(2) •색상보정(2)		
	패턴 적용 (10)	▶ [사용자모양정의도구]를 이용하여 패턴을 만들고, 다음의 기능을 바르게 적용하였는지 평가한다. •패턴(2) •색상(2) •블투명도(2) •레이어마스크(2) •혼합모드(2)		
	엠블럼 제작 (10)	▶ [펜도구]를 이용하여 엠블럼을 만들고, 다음의 기능을 바르게 적용하여 제작하였는지 평가한다. •색상(2) •모양(2) •블투명도(2) •레이어스타일-외부광선(2)/경사와엠보싱(2)		
	문구 적용 (10)	▶ 문자도구를 이용하여 문구를 입력하고, 다음의 기능을 바르게 적용하였는지 평가한다. •글꼴(2) •문자변형(2) •레이어스타일-선(2)/그림자효과(2)/그라데이션오버레이(2)		
창의성 평가	▶ 상: 10-8점    중: 7-5점    하: 4-2점    과제 미제출시: 0점		40	
	이미지 디자인 (10)	▶ 주어진 이미지를 새롭게 디자인하여 주제에 어울리게 창의적으로 표현하였는지 평가한다.		
	텍스트 디자인 (10)	▶ 주어진 문구를 새롭게 디자인하여 주제에 어울리게 창의적으로 표현하였는지 평가한다.		
	화면구성 (10)	▶ 화면의 전체적인 구성 및 이미지 배색, 패턴 및 모양, 문구 배치 등 다양한 시각적 요소들이 조화롭게 표현되었는지 평가한다.		
메시지 전달성 (10)	▶ 전달하려는 내용을 한눈에 알아볼 수 있도록 간결하고 명료하게 표현하였는지 평가한다.			
<b>총 점</b>			<b>100</b>	

3) 과제 기본평가 기준 및 채점표

항목 (총배점)	평가기준		배점	채점	비고
시안 및 최종결과물 (20점)  상(5-4) 중(3-2) 하(1) 미제출(0)	아이디어 도출	▶ 주제에 맞게 아이디어 스케치를 도출하여 시안을 창의적으로 표현하였는가?	5		
	시안 완성도	▶ 제1과제(시안)의 화면구성 및 표현색채 등 작품의 완성도가 높은가?	5		
	과제간유사성	▶ 제1과제(시안)와 제2과제(포스터)가 유사하게 표현되었는가?	5		
	과제 제출	▶ 최종 결과물(시안, 포스터)을 블랙보드지에 바르게 부착하고 제출하였는가?	5		
기능 (40점)  개당 적용(2) 불일치(1) 미적용(0)	이미지 효과	▶ 주어진 이미지에 다음의 기능을 바르게 적용하였는가? •선택(2) •페더/불투명도(2) •레이어마스킹(2) •혼합모드(2) •색상보정(2)	10		
	패턴 적용	▶ [사용자모양정의도구를 이용하여 패턴을 만들고, 다음의 기능을 바르게 적용하였는가? •패턴(2) •색상(2) •불투명도(2) •레이어마스킹(2) •혼합모드(2)	10		
	엠블럼 제작	▶ [펜도구를 이용하여 엠블럼을 만들고, 다음의 기능을 바르게 적용하여 제작하였는가? •색상(2) •모양(2) •불투명도(2) •레이어스타일-외부광선(2) •경사와 엠보싱(2)	10		
	문구 적용	▶ 문자도구를 이용하여 문구를 입력하고, 다음의 기능을 바르게 적용하였는가? •글꼴(2) •문자변형(2) •레이어스타일-선(2) •그림자효과(2) •그래데이션오버레이(2)	10		
창의성 (40점)  상(10-8) 중(7-5) 하(4-2) 미제출(0)	이미지 디자인	▶ 주어진 이미지를 새롭게 디자인하여 주제에 어울리게 창의적으로 표현하였는가?	10		
	텍스트 디자인	▶ 주어진 문구를 새롭게 디자인하여 주제에 어울리게 창의적으로 표현하였는가?	10		
	화면 구성	▶ 화면의 전체적인 구성 및 이미지 배색, 패턴, 모양, 문구 배치 등 다양한 시각적 요소들이 조화롭게 표현되었는가?	10		
	메시지 전달성	▶ 전달하려는 내용을 한눈에 알아볼 수 있도록 간결하고 명료하게 표현하였는가?	10		
<b>총 점</b>			<b>100</b>		

라. 과제 수행의 실제

1) 과제 내용

2021 전국 장애학생 진로드림 페스티벌 예시 문제 (청각장애분과)						
종목	시각디자인	주제	홍보포스터 (무주세계태권도대회)	제한 시간	3시간 30분	
1-기능 평가(40점)			2-창의성 평가(40점)			
◆[2021시각디자인폴더에 있는 [1-기능]파일을 사용하여 다음의 조건에 따라 아래와 같이 작업하시오.			◆기능평가에서 작업한 포스터에 [2021시각디자인폴더에 있는 [2-창의성]파일을 추가적으로 사용하여 창의적으로 디자인하여 완성하시오.			
<p>1. 이미지 효과(10점) : 5항목 각 2점</p> <p>① 1.jpg : 선택도구 이용</p> <p>② 2.jpg : 페더(30%), 불투명도(40%)</p> <p>③ 3.jpg : 레이어마스크(세로 방향으로 흐릿하게)</p> <p>④ 4.jpg : 혼합모드(색상 번)</p> <p>⑤ 5.jpg : 색상보정(노랑색 계열로 보정)</p>			<p>1. 이미지 디자인(10점) : [2021시각디자인폴더에 있는 [창의성] 이미지 파일(6 ~ 10.jpg)을 3개 이상 선택하여 다양한 기능을 적용하여 배치하시오.</p>			
<p>2. 패턴 적용(10점) : 5항목 각 2점</p> <p>패턴(세계), 색상(#00b7ee), 불투명도(40%), 레이어마스크(가로방향), 혼합모드(스크린)</p>			<p>2. 텍스트 디자인(10점) : 문자변형 또는 자유변형도구를 이용하여 아래 문구의 색상과 모양, 크기 등을 자유롭게 변형하여 적절한 위치에 배치하시오.</p>			
<p>3. 엠블럼 제작(10점) : 5항목 각 2점</p> <p>모양, 색상(5가지), 불투명도(90%), 레이어스타일(경사와 엠보싱, 선:10px)</p>			<p>3. 화면구성(10점), 메시지 전달성(10점)은 포스터 마무리 작업시 유의하여 완성하시오.</p>			
<p>4. 문구 적용(10점) : 5항목 각 2점</p> <p>글꼴(양재난초체M, 24pt), 문자변형(아치), 레이어스타일(선:3px, 외부광선, 그라데이션 오버레이(#000000, #ee791b))</p>			<p>◆파일명은 '기능-본인이름'으로 [2021시각디자인폴더, USB에 PSD 파일형식으로 저장하고, 해당 이메일로 전송하시오.</p>			
◆파일명은 '기능-본인이름'으로 [2021시각디자인폴더, USB에 PSD 파일형식으로 저장하고, 해당 이메일로 전송하시오.			◆파일명은 '창의성-본인이름'으로 [2021시각디자인폴더, USB에 PSD 파일형식으로 저장하고, 해당 이메일로 전송하시오.			
이미지, 패턴, 엠블럼, 심벌마크, 문구			이미지, 문구			
						
1.jpg	2.jpg	3.jpg	6.jpg	7.jpg		
						
4.jpg	5.jpg	패턴(세계)	8.jpg	9.jpg		
						
엠블럼	태권도진흥재단	전라북도교육청	10.jpg			
문 구			문 구			
1	부 제	대한민국을 넘어 세계가 즐기는 자랑스러운 문화유산 '태권도'		1	주 제	무주세계태권도대회 Muju World Taekwondo Competition
				2	일 시	2018. 10. 4(목) ~ 5(금)
				3	장 소	무주태권도원

### 3. 준비물

#### 가. 심사 본부 준비물

순서	재료명	규격	단위	1인당 사용량	제조사	비고
1	컴퓨터		대	1	-	심사용 (포토샵 CS6 한글버전 설치)
2	컬러프린터	A4 지원	대	1		심사용

#### 나. 주관청 지급 물품

순서	재료명	규격	단위	1인당 사용량	제조사	비고
1	A4지	210mm×294mm	장	2	-	제1과제 연습용 (여유분 2장씩)
2	출력용지(A4)	210mm×294mm	장	1		제2과제 출력용
3	USB 메모리	2GB 이상	개	1		
4	블랙보드지(8절)	270mm×390mm	장	2		
5	A4 썬트지	210mm×294mm	장	1		시안작업용 (여유분 2장씩)
6	양면테이프	1.2cm×25m	롤	1	-	출력물 부착용
7	봉투	300mm×420mm	장	1		완성품 회수용

#### 다. 참가자 준비물 (참가 학생 소속교에서 준비)

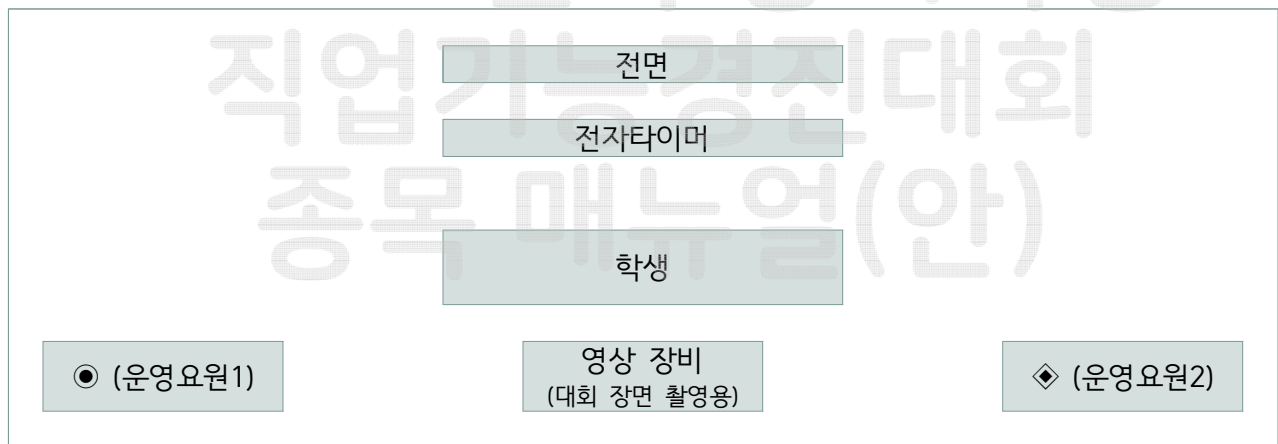
순서	재료명	규격	단위	1인당 사용량	제조사	비고
1	컴퓨터	포토샵 CS6(한글버전) 설치	대	1	-	참가학생 소속교에서 준비
2	컬러프린터	A4 지원	대	1	-	
3	책상	1.5M × 1M(권장)	개	1		
4	의자		개	3		
5	색연필 및 사인펜류			-		제1과제용
6	마카 및 매직류			-		
7	연필			-		
8	지우개			-		
9	제도용자, 모양자			-		
10	마스킹 테이프			-		
11	가위			-		

## 4. 경기 운영

### 가. 대회장 설비 물품

영역	설명
경기장 크기	▶가로 5M× 세로 5M 이상(참가학생과 운영위원 사이 2m 가능한 크기)
출전 인원수	▶1명
예상 인력 수	▶운영위원: 2명
운영시설	▶시험용 컴퓨터 및 컬러 프린터 사전 설치(참가학생 소속 학교에서 사전 준비) ▶책상: 학생용(작업용) 1.5M × 1M(권장) 1개 ▶의자: 3개 운영위원용 2개 및 학생용 1개(학생 작업용 의자는 일어서서 작업할 때 불편하지 않는 것으로 준비) ▶칸막이: 불필요

### 나. 당일 경기장 세팅



### 다. 경기 당일 시정표

시 간	내 용	장소/종목
~12:30	운영위원 대회장 점검	해당 학교 종목별 대회장 청각-시각 디자인, 210분
12:30~12:50 (20분)	대회 물품 확인 및 학생 입실/지도교사 퇴실	
12:50~13:00 (10분)	종목별 유의사항 안내	
13:00~16:30 (210분)	종목별 대회 진행	
각 종목 종료시	운영위원 결과물 수거 및 심사장 이동	

## 라. 당일 경기 진행 방식 안내 (추가)

- 1) 대회 시작 전에 지급 재료와 지참 도구, 컴퓨터에 대한 사전 점검을 완료한다. 컴퓨터 작업에 필요한 파일은 사전에 시험용 PC에 저장한다. 시험용 소프트웨어는 포토샵 CS6(한글판) 버전이며, 학교 여건에 따라 포토샵 CS6 이상 다른 버전도 사용 가능하다.
- 2) 책상 위에 지급 재료(A4지, A4 썬트지, USB 메모리, 8절 블랙보드지, 양면테이프)를 비치하고 학생과 지도교사는 30분 전 개인 지참 도구와 경기장 설비를 확인한다.
- 3) 영상 장비를 준비하여 참가자의 대회 참여 모습을 촬영한다.
- 4) 시험 시작 10분전 지도교사는 퇴장하고 참가자는 운영요원의 안내에 따라 대회를 시작한다. 대회 시작 이후에는 외부인이 일체 개입할 수 없으며 참가자 스스로 작업한다.
- 5) 대회 진행 중 참가자의 PC에 문제가 발생하거나 기기 이상시 지연된 시간만큼 추가 시간을 제공할 수 있다.
- 6) 제1과제(시안 수작업), 제2과제(컴퓨터 포토샵 작업)는 함께 실시하며 시험 시작 5분 전 문제지가 제공된다. 참가자는 문제지 표지의 시험 유의사항을 숙지하고 별도의 안내가 있기 전까지 표지를 넘기지 않는다.
- 7) 답안은 반드시 문제의 지시사항에 따라 작업해야 한다.
- 8) 각 문항에 주어진 <조건>에 따라 작업하고 언급하지 않은 조건은 출력형태와 같이 작업한다.
- 9) 파일은 '기능-본인이름.PSD', '창의성-본인이름.PSD'형식으로 [2021시각디자인]폴더, USB 메모리에 저장하고(예: 기능-홍길동.PSD, 창의성-홍길동.PSD) 지정된 본부 e-mail로 결과를 전송한다. 이 때 운영위원은 USB 메모리 제출시간을 기록한다.
- 10) 3과제(시안과 포스터를 보드지에 부착)는 제작 시간에 미포함되며, 선수가 직접 프린터로 포스터를 출력하고 작업을 마무리 후 운영위원에게 제출한다.
- 11) 시험 종료 후 컴퓨터 시스템에 저장된 데이터(또는 파일)는 모두 삭제하고 자리에서 대기 후 운영요원의 안내에 따라 퇴장한다.
- 12) 운영위원은 참가자가 제출한 제3과제(시안과 포스터를 보드지에 부착)를 봉투에 담아 심사 본부에 제출한다.

2021 전국 장애학생 진로드림 페스티벌  
직업기능경진대회 종목 매뉴얼(안)  
(청각장애)

## III. 바리스타



# Ⅲ 2021 전국장애학생 직업기능경진대회 종목 매뉴얼(안)

## 청각장애 (바리스타)



### 1. 종목 개요

국민소득의 증가와 식생활 양식의 변화에 따라 곳곳에서 외식 산업이 급성장하였고, 이와 함께 생활주변에 많은 종류의 카페가 생겨나고 있다. 이러한 현상을 반영하는 듯 최근 장애학생 진로·직업의 한 분야로 특수학교 전공과, 학교기업, 거점학교 사업종목에 바리스타 과정이 많이 설치·운영되고 있다. 뿐만 아니라 2015 개정교육과정에서도 진로와 직업 교과 및 선택교과 등에서 '바리스타' 제재나 단원 등이 다양하게 제시되고 있다.

장애학생의 바리스타 교육의 증가는 자연스럽게 장애학생직업기능경진대회 종목으로의 요구로 이어졌으나, 경기장 세팅 등 실제 대회 운영의 어려움으로 그 동안 실시되지 못하고 있었다. 따라서 '바리스타' 종목 개발은 매우 의미 있는 시도이다. '바리스타' 종목을 통해 많은 장애학생들이 바리스타에 대한 관심을 갖고 교육을 함으로써 관련 직무 기능 및 태도 향상을 도모하고자 한다.

### 2. 직무 분석

#### 가. 완성품 사진(예시)

1단 하트	3단 하트	창의적인 모양
		<p>프리 푸어링 및 에칭펜을 사용하여 스완, 튜립, 로제타, 하트, 동물 등 다양한 라떼아트 제작</p>
<p>* 위 사진은 과제 설명을 구체화하기 위한 예시일 뿐임.</p>		

## 나. 과제 개요

항목	요구 사항
제한시간	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 총 15분(준비 5분, 시연 및 정리 10분)</li> <li>▶ 선수는 필요한 경우 시연 및 정리 과정에서만 과제 제한 시간을 1분간 연장 사용할 수 있으나, 1~30초 사이에는 매 2초 마다 총점에서 1점씩, 30~60초 사이에는 매 1초 마다 총점에서 1점씩을 감점하고 과제 제한 시간 연장은 1분을 초과할 수 없다.</li> </ul>
실격기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 과제 제한 시간 내 과제를 수행하지 않거나, 중도 포기 시</li> <li>▶ 개인의 부주의로 인한 화상 등 대회를 진행하기 어려운 경우</li> <li>▶ 경기장에 사전 검수되지 않은 재료, 도구, 설비 및 완제품 반입 시</li> </ul>
요구사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 선수는 선수 대기 공간에 대기하며, 경기일정표를 확인하여 자신의 순서에 맞게 미리 복장(앞치마)을 착용한다.</li> <li>▶ 과제에 필요한 도구, 설비, 재료를 확인하고 사용하기 편리하게 준비한다.</li> <li>▶ 선수의 순서가 되면 지참 기물들을 트레이에 올려 둔 후 배정된 스테이션에 입장한다.</li> <li>▶ 입장 이후 심사위원의 신호에 따라 준비시간 5분을 수행하고, 부분 심사를 한 후, 지시에 따라 시연 및 정리 시간 10분을 수행하고, 자신의 기물을 모두 가지고 퇴장한다.</li> </ul>
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 참가 선수는 사용할 도구를 점검하고, 시작 시간 최소 30분 전에 심사위원으로부터 안전 수칙과 사용 여부를 확인받고 경기를 시작한다.</li> <li>▶ 참가 선수는 지참 목록 외 도구, 재료, 장비 등은 심사위원과 협의 후 사용 여부에 대한 지시를 따른다.</li> <li>▶ 선수는 경기 대기 중 식사, 화장실 이용, 개인 약물 사용 등은 가능하지만, 이 경우 자신의 지참 도구는 자신이 관리하여야 한다.</li> <li>▶ 메뉴 소개 등의 멘트는 수화, 구화, 필담 모두(본인의 주요 의사소통 수단) 사용 가능하다.</li> <li>▶ 선수는 장비와 교신할 수 있는 일체의 장비를 지참하거나 장비와 교신할 수 없다.</li> <li>▶ 선수 임의로 스테이션을 변경할 수 없다.</li> <li>▶ 선수는 경기 중 안전사고에 유의한다.</li> <li>▶ 준비시간에 예비추출(샷글라스 사용 가능)을 해볼 수 있다.</li> <li>▶ 그라인더의 분쇄도는 경기 도중 조절할 수 없다.</li> <li>▶ 준비시간에는 제한 시간 5분이 초과하면 강제 종료하고 그 상황을 평가한다. 시연 및 정리 시간에는 10분이 초과해서 경기는 가능하나 감점되고, 11분이 지나면 경기를 강제 종료한다.</li> <li>▶ 선수는 시연 및 정리 시간 내에 자신의 과제를 완료하면 경기장을 즉시 퇴장하여도 된다.</li> <li>▶ 기타사항 발생 시 심사위원장, 심사위원과 협의하고 결정된 사항에 따른다.</li> </ul>
안전수칙	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 커피머신 근처에서 장난치지 않기</li> <li>▶ 커피머신 이용 시 화상에 유의하기</li> <li>▶ 물, 커피 등이 흘러 바닥이 미끄러울 수 있으니 보행에 유의하기</li> <li>▶ 커피 그라인더 내부를 손으로 만지지 않기</li> </ul>

## 다. 과제 평가 기준

### 1) 과제 배점 기준 및 심사 방법

순서	과제	평가항목	배점	비고
1	준비	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 장비 및 도구의 청결, 준비 상태</li> <li>▶ 복장 및 용모 상태</li> </ul>	10	
2	1단 하트와 3단 하트 모양으로 라떼아트하여 카페라떼 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 카페라떼 잔에 바로 에스프레소 추출하기</li> <li>▶ 우유를 스티밍한 후 거품의 두께를 0.3cm로 하여 카페라떼 제작하기</li> <li>▶ 1단 하트 모양으로 한 잔, 3단 하트 모양으로 한 잔 만들기</li> <li>▶ 심사위원에게 각각 한 잔씩 서빙 하기</li> </ul>	43	
3	창의적인 모양으로 라떼아트하여 카페라떼 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 심사위원에게 내가 만들 모양의 카페라떼에 대한 작품 설명하기</li> <li>▶ 카페라떼 잔에 바로 에스프레소 추출하기</li> <li>▶ 우유를 스티밍한 후 거품의 두께를 0.3cm로 하여 카페라떼 제작하기</li> <li>▶ 메뉴 설명과 일치하게 창의적인 모양으로 만들기</li> <li>▶ 심사위원에게 서빙하기</li> </ul>	45	
4	정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 정리 및 청결 상태</li> </ul>	2	
<b>총점</b>			<b>100</b>	

#### ※ 심사방법

- (1) 채점은 평가 기준에 준하여 실시한다.
- (2) 단계별 점수를 모두 합산하여 합산된 점수에 따라 순위를 정한다.
- (3) 시연 및 정리 단계 시간초과 시 1~30초:15점 감점, 31~60초:30점 감점한다.
- (4) 시연 및 정리 단계에서 추가 시간 1분 초과 시 실격 처리한다.

#### ※ 동점자 처리 방법

- (1) 시연 시간이 짧은 자












2) 과제 세부 평가 기준

구분 (배점)	평가기준	배점	비고
준비 (10)	• 장비와 잔의 청결상태	2	
	• 잔 예열과 잔 받침 및 스푼의 준비상태	2	
	• 탬퍼, 탬퍼 받침대 정리 및 청결상태	2	
	• 피쳐 준비상태(적절한 장소, 보조 피쳐의 예열 여부)	2	
	• 행주의 적절한 비치와 청결	1	
	• 바리스타로서의 올바른 복장 및 용모 상태 - 두발이 청결하지 않을 경우 0.5점 감점 - 굵이 5cm이상이거나 슬리퍼 착용 시 0.5점 감점	1	
과제 1 (43)	• 포터필터 분리(신속, 안정감, 위생, 청결)	2	
	• 커피담기(그라인더 작동, 정확성, 적정량, 손실량) - 손을 사용한 레벨링은 가능하나 더 담아서 깎거나 덜어내면 감점 - 남은 커피의 양이 3g이상이면 감점	2	
	• 탬핑 및 탬퍼 관리(수평, 정확성, 정리)	2	
	• 포터필터의 장착 및 추출(신속, 정확성, 누수)	2	
	• 추출시간(20~30초) - 추출시간이 5초가 적거나 많으면 0.5점씩 감점	2	
	• 추출량(20~30ml) - 추출량이 5ml이상 적거나 많으면 0.5점씩 감점 - 양쪽 추출량이 차이가 나면 1점 감점	2	
	• 스팀노즐의 관리(스팀전 배출, 스팀후 배출, 분사위치, 청결)	2	
	• 우유거품 만들기(공기주입, 혼합, 소음, 넘침)	2	
	• 스팀피처의 관리(피쳐사용, 청결, 잔량, 재스팀 여부, 정리) - 우유 잔량이 50ml(거품포함) 이상을 초과하거나 새로 우유를 담아 다시 우유 거품을 내는 경우 감점 - 한번 스팀밍한 우유를 재스팀 하는 경우 0점	2	
	• 우유거품 따르기(크레마 안정화, 적정량, 넘침)	2	
	• 우유거품의 입자상태	2	
	• 우유거품의 두께	2	
	• 1단하트 모양의 선명도	2	
	• 1단하트 모양의 대칭	2	
	• 1단하트 모양의 크기 및 위치	2	
	• 3단하트 모양의 선명도	2	
	• 3단하트 모양의 대칭	2	
	• 3단하트 모양의 크기 및 위치	2	
	• 카페라떼의 맛	3	
	• 잔 다루기(위생, 청결, 적정량)	2	
• 작업 중 정리정돈과 청결(머신, 그라인더, 작업대, 기물, 행주)	1		
• 서빙자세나 숙련도(적절한 멘트와 목례여부)	1		

구분 (배점)	평가기준	배점	비고
과제2 (45)	• 자신이 만들 메뉴에 대한 소개	2	
	• 포터필터 분리(신속, 안정감, 위생, 청결)	2	
	• 커피담기(그라인더 작동, 정확성, 적정량, 손실량) - 손을 사용한 레벨링은 가능하나 더 담아서 깎거나 덜어내면 감점 - 남은 커피의 양이 3g이상이면 감점	2	
	• 탬핑 및 탬퍼 관리(수평, 정확성, 정리)	2	
	• 포터필터의 장착 및 추출(신속, 정확성, 누수)	2	
	• 추출시간(20~30초) - 추출시간이 5초가 적거나 많으면 0.5점씩 감점	2	
	• 추출량(20~30ml) - 추출량이 5ml이상 적거나 많으면 0.5점씩 감점	2	
	• 스팀노즐의 관리(스팀전 배출, 스팀후 배출, 분사위치, 청결)	2	
	• 우유거품 만들기(공기주입, 혼합, 소음, 넘침)	2	
	• 스팀피처의 관리(피처사용, 청결, 잔량, 재스팀 여부, 정리) - 우유 잔량이 50ml(거품포함) 이상을 초과하거나 새로 우유를 담아 다시 우유 거품을 내는 경우 감점 - 한번 스팀명한 우유를 재스팀 하는 경우 0점	2	
	• 우유거품 따르기(크레마 안정화, 적정량, 넘침)	2	
	• 우유거품의 입자상태	2	
	• 우유거품의 두께	2	
	• 라떼아트의 창의성	3	
	• 라떼아트의 난이도	3	
	• 라떼아트의 선명도	2	
	• 라떼아트의 대칭	2	
	• 라떼아트의 크기 및 위치	2	
	• 카페라떼 맛	3	
	• 잔 다루기(위생, 청결, 적정량)	2	
• 작업 중 정리정돈과 청결(머신, 그라인더, 작업대, 기물, 행주)	1		
• 서빙자세나 숙련도(적절한 멘트와 목례여부)	1		
정리 (2)	• 모든 기물과 재료, 작업대 주변의 정리 및 청결상태 - 한 항목 당 0.5점씩 감점	2	
* 시간초과 : 1~30초 (15점 감점), 31초~60초(30점 감점) 60초를 경과하면 실격처리 함			

라. 과제 수행의 실제






과제명	내용	비고
<p><b>과제1:</b> 1단 하트와 3단 하트 모양으로 라떼아트하여 카페라떼 만들기</p>	<p>▶ 준비시간(5분)</p> <p>-고객을 맞기 위한 준비 과정</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 심사위원의 “시작하세요”라는 신호와 함께 준비시간 5분을 수행한다.</li> <li>2) 참가 선수는 시작 신호를 듣고 오른손을 어깨높이로 들거나 “시작하겠습니다.”라고 하고 시작한다.</li> <li>3) 준비한 개인 기물들은 사용하기 쉽도록 적절한 위치에 정리한다.</li> <li>4) 준비한 행주를 사용하기 편리한 위치에 비치한다.</li> <li>5) 시연에 필요한 기물의 위치 파악 및 재료(우유, 원두)를 준비 점검한다.</li> <li>6) 에스프레소 머신과 그라인더를 점검한다.</li> <li>7) 스팀피처에 온수를 받아 카페라떼잔 3개를 예열한다.</li> <li>8) 포터필터를 분리하고, 그라인더를 작동시켜 커피를 담아 장착하여 예비추출을 한다. (샷글라스 사용 여부는 개인 자율로 함)</li> <li>9) 카페라떼 잔 3개의 물기를 제거한 후 머신 위에 정돈한다.</li> <li>10) 작업환경(머신, 그라인더, 작업대)을 청소한다.</li> <li>11) 서빙 할 트레이에는 아무것도 없어야 한다.</li> <li>12) 참가 선수는 준비시간의 종료를 알릴 때 “마치겠습니다”라고 말하거나 오른손을 어깨높이로 들어 끝을 알려야 한다.</li> <li>13) 심사위원은 준비시간이 종료된 시점에서 정리 정돈 상태를 평가한다. 선수는 심사가 끝날 때까지 스테이션 내에서 잠시 대기한다.</li> </ol>	<p>※스팀피처는 잔 예열과 우유 스팀밍에 사용됨.</p> <p>※샷글라스는 준비시간에 예비추출 때 사용해 볼 수 있음.</p>
<p><b>과제2:</b> 창의적인 모양으로 라떼아트하여 카페라떼 만들기</p>	<p>▶ 시연 및 정리시간(10분)</p> <p>- 카페라떼를 제공하고 정리 정돈하는 과정</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 심사위원의 시작 신호와 함께 시연 및 정리 시간을 10분 수행한다.</li> <li>2) 참가 선수는 시작 신호를 듣고 오른손을 어깨높이로 들거나 “시작하겠습니다.”라고 하고 시작한다.</li> <li>3) 트레이(쟁반)에 제공할 카페라떼 잔 받침 2개와 스푼 2개를 준비한다.</li> <li>4) 스팀피처에 우유를 따른다.</li> <li>5) 포터필터를 분리하여 그라인더를 작동시켜 카페라떼 잔에 에스프레소를 추출한다.</li> <li>6) 우유거품을 내어 예열피처를 사용해 분배한다.</li> <li>7) 1단하트와 3단하트 모양으로 라떼아트한 카페라떼를 각각 한 잔씩 만든다.</li> <li>8) 제작한 카페라떼를 심사위원 테이블에 서빙한다.</li> <li>9) 심사위원에게 자신이 만들 창의적인 라떼아트에 대한 설명을 한다. (예: “백조 모양으로 라떼아트 한 카페라떼를 만들도록 하겠습니다.”)</li> <li>10) 트레이(쟁반)에 제공할 카페라떼 잔 받침 1개와 스푼1개를 준비한다.</li> <li>11) 스팀피처에 우유를 따른다.</li> <li>12) 포터필터를 분리하여 그라인더를 작동시켜 카페라떼 잔에 에스프레소를 추출한다.</li> <li>13) 우유거품을 낸다.</li> <li>14) 창의적인 모양으로 라떼아트한 카페라떼를 만든다. (라떼아트 펜만 사용 가능)</li> <li>15) 제작한 카페라떼를 심사위원 테이블에 서빙한다.</li> <li>16) 작업환경(머신, 그라인더, 작업대)을 청소하고, 동시에 정리를 시작한다.</li> <li>17) 마무리되면 오른손을 어깨높이로 들어 “마치겠습니다.”를 알려야 한다.</li> <li>18) 시연 시간 10분 후 시연은 가능하나 감점되며 1분이 초과되면 경기를 강제중단하고 종료된 시점에서 청소 및 정리 정돈 상태를 평가한다.</li> <li>19) 선수는 자신의 과제를 완료하면 기물을 챙겨 스테이션에서 퇴장한다.</li> </ol>	<p>※라떼아트 펜은 과제2 수행 시간 사용 가능하며 맛에 영향을 줄 수 있는 시럽 등의 사용을 제한함.</p>

I. 준비심사		
1. 준비 시작하기	2. 개인 기물 정리	3. 행주 비치
		
오른 손을 어깨 높이로 들어 “수험번호 00번 시작하겠습니다.” 하고 시작한다.	개인 기물들을 적절한 위치에 정리한다.	준비한 행주를 비치한다.
4. 재료 준비	5. 머신 점검하기	6. 그라인더 점검하기
		
시연에 필요한 위치를 파악하고 재료를 준비한다.	에스프레소 머신을 점검한다.	그라인더를 점검한다.
7. 잔 예열	8. 예비 추출	9. 작업환경 청소
		
잔을 예열한다.	예비 추출을 한다.	작업환경을 청소한다.
10. 잔 물기 제거하기	11. 잔 정돈하기	12. 준비 마치기
		
예열한 잔의 물기를 제거한다.	잔을 머신 위에 정돈한다.	오른손을 어깨 높이로 들어 “마치겠습니다.”라고 말한다.

II. 카페라떼-1단, 3단 하트, 창의적인 라떼 만들기		
1. 잔 받침에 스푼 올리기	2. 포터필터 분리	3. 필터 바스켓 물기 제거
		
잔 받침에 스푼을 올린다.	그룹헤드에서 포터필터를 분리한다.	필터 바스켓의 물기를 제거한다.
4. 커피 담기	5. 레벨링하기	6. 탬핑하기
		
그라인더를 작동하여 분쇄커피를 담는다.	필터 바스켓에 담긴 커피를 평평하게 만든다.	탬퍼를 이용해 탬핑한다.
7. 포터필터 장착	8. 추출하기	9. 스팀피처에 우유 담기
		
그룹헤드에 포터필터를 장착한다.	추출 버튼을 누른 다음 잔을 내리고 커피를 담는다.	차가운 우유를 스팀피처에 담는다.
10. 우유 거품 만들기	11. 우유 나눠담기	12. 우유 부어 라떼아트 만들기
		
70°C 정도로 우유 거품을 만든다.	예열피처를 사용해 분배한다.	1단 하트와 3단 하트를 만든다.

<p>13. 잔 받침 위에 잔 올리기</p>	<p>14. 잔 받침에 스푼 올리기</p>	<p>15. 포터필터 분리</p>
		
<p>잔 손잡이와 스푼 방향이 일치하도록 잔 받침 위에 올려 서빙한다.</p>	<p>잔 받침에 스푼을 올린다.</p>	<p>그룹헤드에서 포터필터를 분리한다.</p>
<p>16. 필터 바스켓 물기 제거</p>	<p>17. 커피 담기</p>	<p>18. 레벨링하기</p>
		
<p>필터 바스켓의 물기를 제거한다.</p>	<p>그라인더를 작동하여 분쇄커피를 담는다.</p>	<p>필터 바스켓에 담긴 커피를 평평하게 만든다.</p>
<p>19. 탬핑하기</p>	<p>20. 포터필터 장착</p>	<p>21. 추출하기</p>
		
<p>탬퍼를 이용해 탬핑한다.</p>	<p>그룹헤드에 포터필터를 장착한다.</p>	<p>추출 버튼을 누른 다음 잔을 내리고 커피를 담는다.</p>

<p>22. 스팀피처에 우유 담기</p>	<p>23. 우유 거품 만들기</p>	<p>24. 우유 부어 라떼아트 만들기</p>
		
<p>차가운 우유를 스팀피처에 담는다.</p>	<p>70°C 정도로 우유 거품을 만든다.</p>	<p>우유 거품을 부어 창의적인 라떼아트를 만든다. (라떼아트 펜 사용 가능)</p>
<p>25 잔 받침 위에 잔 올리기</p>		
 <p>잔 손잡이와 스푼 방향이 일치하도록 잔 받침 위에 올려 서빙한다.</p>		

Ⅲ. 정리하기		
1. 포터필터 정리	2. 그라인더 정리	3. 작업대 청소
		
포터필터를 정리한다.	그라인더를 정리한다.	작업대를 청소한다.
4. 트레이에 모두 올리기	5. 마치기	
		
기물을 정리하여 트레이에 모두 올린다.	오른손을 어깨 높이로 들어 "마치겠습니다."라고 말한다.	

### 3. 준비물

#### 가. 주관청 지급 물품

순서	재료명	규격	단위	1인당 사용량	제조사	비고
1	공식원두	1,000	g	100	사단법인 한국커피협회 바리스타2급 공식 원두 (황금나무커피)	추후 재공지
2	공식우유	1,000	ml	600	서울우유	추후 재공지

- ※ 공식원두는 그라인더의 호퍼에 채워진 채로 준비되나, 부족하면 준비시간 내에 미리 확인하여 심사 위원에게 말해야 한다.
- ※ 공식우유는 전체 선수 공동 사용으로 경기 순서에 따라 우유팩이 뜯어진 채로 있을 수도 있고, 뜯어야 할 수도 있다. 준비시간에 지급된 우유의 양을 미리 확인하고 부족하면 심사위원에게 말해야 한다.

#### 나. 학생 개별 지참 준비물

순서	지참용구	단위	수량	비고
1	앞치마	개	1	
2	행주	장	4	
3	샷글라스	개	1	
4	스팀피처	개	2	600ml
			1	1,000ml
5	트레이(쟁반)	개	1	
6	라떼아트 펜	개	1	

- ※ 젖은 행주와 마른 행주의 개수는 선수 재량에 따라 자율적으로 선택한다.(스팀 완드에 눌러 붙은 우유를 제거하기 위해 젖은 행주 준비)
- ※ 스테이션 입장 시 선수 자신의 트레이(쟁반)에 선수 지참 기물을 올려 입장하므로 트레이(쟁반)는 선수 지참 기물 전체가 올라갈 수 있는 크기로 준비하여야 한다.
- ※ 각 지참 기물의 예비 수량은 경기 도중 바닥에 떨어뜨리거나 파손되어 경기 진행을 못하는 상황을 고려하여 선수 재량으로 준비한다.

다. 경기장 설비 목록

순서	지참용구	규격	단위	수량	비고
1	대기실 책상·의자		개	선수 개인별	
2	음향시스템		개	1	
3	냉장고		개	1	
4	머신 테이블	1800*80*80	개	2	
5	시연 테이블	1800*80*80	개	2	
6	심사 테이블	1800*80*80	개	1	
7	심사위원 의자		개	3	
8	정수 물		개	2-4	
9	급수 시스템		개	2	급수펌프
10	배수 시스템		개	2	배수통
11	에스프레소 공식머신		대	2	BFC LIRA 2
12	공식 그라인더		대	2	ANFIM CAIMANO (칼날 64mm, 호퍼2g)
13	넵박스		개	2	
14	바닥 청소솔		개	2	
15	그라인더 청소솔		개	2	
16	청소솔 수납통 또는 받침 접시		개	2	
17	탐퍼		개	2	
18	탐퍼 받침 접시 또는 탐핑매트		개	2	
19	행주 받침		개	4	물기제거용, 우유스팀용
20	카페라떼 잔+받침세트		개	60	270ml
21	카페라떼 스푼		개	60	
22	모니터용 TV		대	1	안내용

\*에스프레소머신 및 그라인더 모델명은 참고용이며 대행업체 선정 후 동종 혹은 동급 모델로 최종 선정하여 재공지 예정

## 4. 경기 운영

### 가. 경기장 설비 품목

영역	설명
경기장 크기	▶ 바리스타 실기 시험장 기준에 준하여 설치(경기장 세팅 참조)
출전 인원수	▶ 20명
예상 인력 수	▶ 심사위원: 3명 ▶ 운영요원: 5명(수화통역사 2명, 시간관리요원, 기물관리요원, 선수관리요원 1명씩) ▶ 보조인력(아르바이트, 자원봉사자 등)
전기시설 여부	▶ 필요
수도시설 여부	▶ 필요
운영시설	▶ 책상: 2개, 의자: 6개

### 나. 당일 경기장 세팅



다. 당일 경기 진행 방식 안내

구분	내용
1) 진행 전반 사항	<p>가) 선수는 대기 공간에서 복장을 착용하고, 자신의 트레이(쟁반)에 기물을 올려 준비한 상태로 대기하다가 본인 차례가 되면 스테이션에 입장을 한 후, 아래와 같은 과제를 수행한다. 과제 설명은 이해를 돕기 위한 예시이며, 순서는 일치하지 않아도 관계없고 심사항목보다 우선하는 것은 없다.</p> <p>나) 준비시간에 예비추출이 가능하다.</p> <p>다) 평가를 위해 만들어지는 대로 심사위원에게 제공한다.</p> <p>라) 경기 참가 순서는 번호표 추첨을 통해 선정한다.</p>
2) 준비시간 (5분)	<p>가) 심사위원의 “시작하세요.”라는 신호와 함께 준비시간 5분을 수행한다.</p> <p>나) 참가 선수는 시작 신호를 듣고, 오른손을 어깨높이로 들거나, “시작하겠습니다.”라고 하고 시작한다.</p> <p>다) 준비한 개인 기물들을 사용하기 쉽도록 적절한 위치에 정리한다.</p> <p>라) 준비한 행주를 사용하기 편리한 위치에 비치해둔다. - 행주는 용도에 맞게 사용한다.</p> <p>마) 시연에 필요한 기물의 위치 파악 및 재료(원두, 우유, 시럽 등)를 준비 점검한다.</p> <p>바) 에스프레소 머신과 그라인더를 점검한다.</p> <p>사) 스팀피처에 온수를 받아 잔을 예열한다.</p> <p>아) 포터필터를 분리하고, 그라인더를 작동시켜 커피를 담아 장착하여 예비추출을 한다. (샷글라스 사용 가능, 레벨링 시 도저 뚜껑은 사용 가능하나, 아이스크림 막대 같은 별도의 외부 레벨링 도구는 사용 불가)</p> <p>자) 잔의 물기를 제거한 후 머신 위에 정돈한다.</p> <p>차) 작업환경(머신, 그라인더, 작업대)을 청소한다. - 포터필터 안과 그라인더 내부가 비워져 있어야 한다.</p> <p>카) 서빙 할 트레이(쟁반)에는 아무것도 없어야 한다.</p> <p>타) 참가 선수는 준비시간의 종료를 알릴 때 “마치겠습니다.”라고 말하며 오른손을 어깨높이로 들어 끝을 알려야 한다.</p> <p>파) 기술 심사위원은 준비시간이 종료된 시점에서 정리 정돈 상태를 평가한다. 선수는 심사가 끝날 때까지 잠시 대기한다.</p>

구분	내용
<p>3) 시연 및 정리 시간 (10분)</p> <p>-메뉴를 제공하고 정리·정돈하는 과정</p>	<p>가) 심사위원의 시작 신호와 함께 시연 및 정리 시간 10분을 수행한다.</p> <p>나) 참가 선수는 시작 신호를 듣고, 오른손을 어깨높이로 들거나 “시작하겠습니다.”라고 하고 시작한다.</p> <p>다) 트레이(쟁반)에 제공할 메뉴의 잔 받침과 스푼을 준비한다.</p> <p>라) 메뉴 만드는 방법(과제 시행의 실제)에 맞게 수행한다.</p> <p>마) 제작한 음료 메뉴는 맛 심사 위원 테이블에 제공한다.</p> <p>- 음료를 제공하는 횟수는 2잔(1단 하트, 3단 하트) 1회, 1잔(창의적 모양) 1회, 총 2회로 정한다.</p> <p>바) 작업환경(머신, 그라인더, 작업대)을 청소하고, 동시에 정리를 시작한다.</p> <p>- 포터필터와 그라인더 내부가 비워져 있어야 한다.</p> <p>- 선수의 기물을 정리하여 트레이(쟁반)에 모두 올린다.</p> <p>사) 청소와 정리가 마무리되면 오른손을 어깨높이로 들거나 “마치겠습니다.”라고 말한다.</p> <p>아) 시연시간 10분 후 시연은 가능하나, 감점이 되며 1분이 초과되면 경기를 강제 중단하고, 종료된 시점에서 청소 및 정리 정돈 상태를 평가한다.</p> <p>자) 선수는 자신의 과제를 완료하면 기물을 챙겨 스테이션에서 퇴장한다.</p>

#### 라. 당일 경기 시정표

시 간	내 용	장소/종목
09:00~09:30 (30분)	대회장 이동 및 입실	The-K호텔 종목별 대회장 청각장애-바리스타 개인당 15분
09:30~09:40 (10분)	대회 물품 확인 및 지도교사 퇴실	
09:40~09:50 (10분)	학생 입실 완료 / 운영위원 및 심사위원 입실	
09:50~10:00 (10분)	종목별 유의사항 안내	
10:00~13:00 (210분)	종목별 대회 진행	