

교육 과정 소개서.

UX/UI 디자인 입문 올인원 패키지 Online



강의정보

- 강의장 : 온라인 | 데스크탑, 노트북, 모바일 등
- 기간 : 평생 소장
- 상세페이지 : https://www.fastcampus.co.kr/dgn_online_uxuidesign/
- 담당 : 패스트캠퍼스 온라인팀
- 강의시간 : 약 2135분 / 약 35시간
- 문의 : 02-518-6038

강의목표

- UX/UI 디자인의 기초 지식과 주요 디자인들에 대해 배워봅니다.
- 리서치, 모델링, 기획, 디자인 사용성 평가까지 실무의 프로세스를 실 사례와 함께 알려드립니다.
- UX 디자인의 다양한 맥락에 대해 공부하고 다양한 인접 개념들을 살펴보고 어떤 방식으로 디자인에 반영할 지 알아봅니다.
- 스케치, 마블, 제플린, 어도비XD, 프로토파이 등 최근 디자이너들이 가장 많이 활용하고 있는 새로운 UX 디자인 / 프로토타이핑 툴을 배울 수 있습니다.

강의특징

나만의
속도로

낮이나 새벽이나
내가 원하는 시간대에 나의 스케줄대로 수강

원하는 곳
어디서나

시간을 쪼개 먼 거리를 오가며
오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 어디서든 수강

무제한
복습

무엇이든 반복적으로 학습해야
내것이 되기에 이해가 안가는 구간 몇번이고 재생



강사

| | | |
|----------|----|---|
| 정다영 디자이너 | 과목 | - UI 디자인, 프로토타이핑 |
| | 약력 | - 현, 듀오톤 공동대표 - 전, 삼성전자 책임 디자이너 - 전, CJ E&M 아트 디렉터 - 전, NHN 디자이너 - 전, D'strict 디자이너 |
| 천호상 디자이너 | 과목 | - UX 디자인 개론 |
| | 약력 | - 현, Digitalist UX Evangelist - 현, dotUX UX Director - 전, LG 단말연구소 선행팀장 - 전, Jones International 미디어 매니저 |
| 홍석희 디자이너 | 과목 | - UX 리서치, 사용성 평가 |
| | 약력 | - 현, My Music Taste Product 디자이너 - 전, Kinetic UX Designer - 전, Look Smart IOS Developer - 전, ABB Korea APP Developer |
| 송병용 디자이너 | 과목 | - 케이스 스터디 |
| | 약력 | - 현, 듀오톤 공동대표 - 전, NAVER Lead Designer - 전, D.FY Creative Director - 전, NHN Lead Designer - ACG Senior Designer |
| 김유리 디자이너 | 과목 | - 스케치, 제플린, 마블 |
| | 약력 | - 현, 프리랜서 그래픽 디자이너 - 전, pxd 디자인 컨설턴서 GUI 선임 디자이너 - 준비물 : 스케치, 제플린, 마블 |



강사

이재구 디자이너

과목

- Adobe XD

약력

현, Carplat UX Team Head of Design
 현, Adobe XD Facebook User Group Admin

*강의 회차: 40강 이상
 *준비물: 어도비 XD(2018 최신)

서예훈 디자이너

과목

- 프로토파이

약력

- 현, Studio XID 프로토타이퍼
- 전, Olivestone LAB 인터랙션 디자이너
- 삼성 갤럭시 Gear S2 UI 인터랙션 메인 디자이너
- 삼성 S-Health UI 인터랙션 메인 디자이너
- 삼성 Family-Hub 냉장고 UI 인터랙션 메인 디자이너
- 삼성 Smart TV 2015 UI 인터랙션 서브 디자이너

*강의 회차: 29강 이상
 *준비물: 프로토파이(2018 최신)



Curriculum

**01.
UX 디자인 개론**

| | |
|----|--|
| 1 | Chapter 01. UX 디자인 시작하기 - 강사 소개 & UX 소개 및 Technology의 발전 (18:51) |
| 2 | Chapter 01. UX 디자인 시작하기 - UX History (21:34) |
| 3 | Chapter 02. UX 디자인 개요 - UX 디자인이란? (15:55) |
| 4 | Chapter 02. UX 디자인 개요 - 좋은 UX를 만들기 위한 요소들 (12:41) |
| 5 | Chapter 03. UX 기초 - User Research 알아보기 - 1 (15:48) |
| 6 | Chapter 03. UX 기초 - User Research 알아보기 - 2 (21:21) |
| 7 | Chapter 03. UX 기초 - Usability 알아보기 (16:23) |
| 8 | Chapter 03. UX 기초 - Information architecture와 UI Design 알아보기 - 1 (18:37) |
| 9 | Chapter 03. UX 기초 - Information architecture와 UI Design 알아보기 - 2 (15:14) |
| 10 | Chapter 03. UX 기초 - User interaction/Visual Design/UX Writing 간단소개 (11:48) |
| 11 | Chapter 03. UX 기초 - 주요 UX principles 소개 (14:37) |
| 12 | Chapter 03. UX 기초 - 핵심 UX laws 소개 (9:15) |
| 13 | Chapter 04. UX 디자이너의 역할과 배경 - UX 디자이너가 되려면? (11:01) |
| 14 | Chapter 04. UX 디자이너의 역할과 배경 - 회사/조직에서의 Role & Responsibility (14:09) |
| 15 | Chapter 05. UX 디자이너가 일하는 방법 - UX 업무 프로세스 알아보기 (8:46) |
| 16 | Chapter 05. UX 디자이너가 일하는 방법 - 좋은 디자이너란? (9:23) |



Curriculum

02. UX 디자인 리서치 및 서비스 기획

| | |
|----|--|
| 1 | Chapter 01. 강사/강의 소개 (5:58) |
| 2 | Chapter 02. UX Overview 및 실무 프로세스 - 실무에 필요한 UX/UI 용어 (7:58) |
| 3 | Chapter 02. UX Overview 및 실무 프로세스 - 모바일 UX/UI History (7:53) |
| 4 | Chapter 02. UX Overview 및 실무 프로세스 - 모바일 UX/UI 트렌드 (6:01) |
| 5 | Chapter 02. UX Overview 및 실무 프로세스 - IT회사의 실무 개발 프로세스 (3:44) |
| 6 | Chapter 02. UX Overview 및 실무 프로세스 - 실무자 직군별 역할 (6:26) |
| 7 | Chapter 02. UX Overview 및 실무 프로세스 - 애자일과 워터폴 프로세스 (2:36) |
| 8 | Chapter 02. UX Overview 및 실무 프로세스 - Lean 스타트업과 MVP (3:08) |
| 9 | Chapter 03. UX 리서치 - 리서치 프로세스와 목적 (2:01) |
| 10 | Chapter 03. UX 리서치 - 문제정의와 5Whys (4:53) |
| 11 | Chapter 03. UX 리서치 - 프로젝트 Brief (2:05) |
| 12 | Chapter 03. UX 리서치 - Stakeholder(내부 이해관계자) 인터뷰 (2:19) |
| 13 | Chapter 04. 데스크 리서치 - 경쟁사 분석 (1:53) |
| 14 | Chapter 05. 필드 리서치 - 실무 리서치 Overview (5:16) |
| 15 | Chapter 05. 필드 리서치 - 정량적, 정성적 분석 방법 (2:23) |
| 16 | Chapter 05. 필드 리서치 - 리서치 계획 (4:15) |
| 17 | Chapter 05. 필드 리서치 - 사용자 인터뷰 (4:59) |
| 18 | Chapter 05. 필드 리서치 - 포커스그룹 인터뷰 (0:43) |
| 19 | Chapter 05. 필드 리서치 - Contextual Inquiry (1:27) |
| 20 | Chapter 05. 필드 리서치 - 다이어리 스터디 (1:04) |
| 21 | Chapter 05. 필드 리서치 - 카드소팅 (1:32) |
| 22 | Chapter 05. 필드 리서치 - Wizard Of Oz (1:21) |
| 23 | Chapter 06. 데이터 모델링 (3:46) |
| 24 | Chapter 06. 데이터 모델링 - Affinity Mapping (6:25) |
| 25 | Chapter 06. 데이터 모델링 - Persona (12:06) |
| 26 | Chapter 06. 데이터 모델링 - User Journey (6:43) |
| 27 | Chapter 07. 서비스 컨셉과 Feature 우선순위 - 브레인스토밍 (6:42) |
| 28 | Chapter 07. 서비스 컨셉과 Feature 우선순위 - Feature 우선순위 (4:44) |
| 29 | Chapter 07. 서비스 컨셉과 Feature 우선순위 - 서비스 컨셉 (3:43) |
| 30 | Chapter 08. 서비스 기획 - User Story (5:12) |



Curriculum

02.
UX 디자인 리서치 및
서비스 기획

| | |
|----|--|
| 31 | Chapter 08. 서비스기획 - User Scenario (7:48) |
| 32 | Chapter 08. 서비스기획 - 스토리보드 (3:37) |
| 33 | Chapter 08. 서비스기획 - 유저플로우 (7:22) |
| 34 | Chapter 08. 서비스기획 - IA-정보구조 (5:57) |



Curriculum

03.
디자인 프로세스
디자인하기

| | |
|---|-------------------------------------|
| 1 | Chapter 01. 프로세스 디자인이란 무엇인가 (12:49) |
| 2 | Chapter 02. 구글 디자인 스프린트 (5:51) |
| 3 | Chapter 03. 아이디어 스피드 데이트 (8:32) |
| 4 | Chapter 04. 사용자 시나리오 맵핑 (5:02) |



Curriculum

**04.
UI디자인**

| | |
|----|--|
| 1 | Chapter 01. UI디자인 기초 - Design Language (21:25) |
| 2 | Chapter 01. UI디자인 기초 - Design Process (8:59) |
| 3 | Chapter 01. UI디자인 기초 - Digital Authoring Tools (17:15) |
| 4 | Chapter 02. 디자인 기초와 컨셉 - Define (9:19) |
| 5 | Chapter 02. 디자인 기초와 컨셉 - Keywords (9:04) |
| 6 | Chapter 02. 디자인 기초와 컨셉 - Image, Mood board (18:32) |
| 7 | Chapter 02. 디자인 기초와 컨셉 - 컬러 (RGB, 코드, 배색 etc) (35:56) |
| 8 | Chapter 02. 디자인 기초와 컨셉 - 타이포그래피 (분류, 용어, 구조 etc) (26:26) |
| 9 | Chapter 03. 인터페이스 디자인 기초 - 디자인 환경1 (15:57) |
| 10 | Chapter 03. 인터페이스 디자인 기초 - 디자인 환경2 (14:32) |
| 11 | Chapter 03. 인터페이스 디자인 기초 - 레이아웃과 그리드 시스템1 (17:17) |
| 12 | Chapter 03. 인터페이스 디자인 기초 - 레이아웃과 그리드 시스템2 (15:39) |
| 13 | Chapter 03. 인터페이스 디자인 기초 - 컬러시스템 (14:32) |
| 14 | Chapter 03. 인터페이스 디자인 기초 - 타이포그래피 (14:07) |
| 15 | Chapter 03. 인터페이스 디자인 기초 - 아이콘1 (9:56) |
| 16 | Chapter 03. 인터페이스 디자인 기초 - 아이콘2 (11:36) |
| 17 | Chapter 03. 인터페이스 디자인 기초 - 인터랙션 (5:50) |
| 18 | Chapter 04. 스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 아이콘 디자인1 (14:21) |
| 19 | Chapter 04. 스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 스케치 인터페이스 (12:45) |
| 20 | Chapter 04. 스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 아이콘 디자인2 (10:35) |
| 21 | Chapter 04. 스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 아이콘 디자인3 (15:04) |
| 22 | Chapter 04. 스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 심볼과 스타일1 (12:03) |
| 23 | Chapter 04. 스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 심볼과 스타일2 (10:54) |
| 24 | Chapter 04. 스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 컴포넌트 디자인1 (11:52) |
| 25 | Chapter 04. 스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 컴포넌트 디자인2 (12:49) |
| 26 | Chapter 04. 스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 라이브러리 (7:51) |
| 27 | Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - Material Theme Editor (12:05) |
| 28 | Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - App bars1 (11:49) |
| 29 | Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - App bars2 (5:57) |
| 30 | Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - App bars3 (14:41) |



Curriculum

04. UI디자인

| | |
|----|---|
| 31 | Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - App bars4 (7:26) |
| 32 | Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - Tabs (16:16) |
| 33 | Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - Navigation drawer1 (9:30) |
| 34 | Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - Navigation drawer2 (13:49) |
| 35 | Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - Bottom Navigator1 (6:00) |
| 36 | Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - Bottom Navigator2 (10:29) |
| 37 | Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - Buttons1 (9:44) |
| 38 | Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - Buttons2 (14:51) |
| 39 | Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - FAB (6:05) |
| 40 | Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - Cards (15:19) |
| 41 | Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - Lists (14:15) |
| 42 | Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - ETC (16:36) |
| 43 | Chapter 06. 스크린 디자인 - 스플래쉬 (16:42) |
| 44 | Chapter 06. 스크린 디자인 - 회원가입/로그인 (50:07) |
| 45 | Chapter 06. 스크린 디자인 - 튜토리얼 (47:06) |
| 46 | Chapter 06. 스크린 디자인 - 네비게이션 (27:00) |
| 47 | Chapter 06. 스크린 디자인 - 메인 리스트 화면 (35:32) |
| 48 | Chapter 06. 스크린 디자인 - 컨텐츠 화면 (41:26) |
| 49 | Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이핑 기초 (18:01) |
| 50 | Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이 인터페이스 (13:57) |
| 51 | Chapter 07. 프로토타이핑 - 컨테이너 (7:55) |
| 52 | Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이핑 구현 1-1 (9:58) |
| 53 | Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이핑 구현 1-2 (20:28) |
| 54 | Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이핑 구현 1-3 (24:47) |
| 55 | Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이핑 구현 2-1 (15:38) |
| 56 | Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이핑 구현 2-2 (16:15) |
| 57 | Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이핑 구현 3-1 (16:56) |
| 58 | Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이핑 구현 3-2 (14:38) |
| 59 | Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이핑 구현 3-3 (13:05) |
| 60 | Chapter 08. 디자인가이드 - 디자인 가이드, 제플린 (11:43) |

**Curriculum**

| | |
|----|--------------------------------------|
| 61 | Chapter 08. 디자인가이드 - 스크린 가이드 (11:34) |
| 62 | Chapter 08. 디자인가이드 - 컴포넌트 가이드 (7:49) |

**04.
미디어**

**Curriculum**

| | |
|---|-----------------------------------|
| 1 | Chapter 01. 사용성 테스트 (11:42) |
| 2 | Chapter 02. 제이콥닐슨의 휴리스틱평가 (12:50) |

05.
사용성 평가



Curriculum

**06.
사례**

| | |
|----|------------------------------------|
| 1 | Chapter 01. Case Study 1-1 (15:20) |
| 2 | Chapter 01. Case Study 1-2 (27:24) |
| 3 | Chapter 01. Case Study 1-3 (29:43) |
| 4 | Chapter 01. Case Study 1-4 (39:16) |
| 5 | Chapter 02. Case Study 2-1 (11:35) |
| 6 | Chapter 02. Case Study 2-2 (25:34) |
| 7 | Chapter 02. Case Study 2-3 (23:36) |
| 8 | Chapter 02. Case Study 2-4 (25:18) |
| 9 | Chapter 02. Case Study 2-5 (15:34) |
| 10 | Chapter 02. Case Study 2-6 (23:12) |
| 11 | Chapter 03. Case Study 3-1 (19:36) |
| 12 | Chapter 03. Case Study 3-2 (13:23) |
| 13 | Chapter 03. Case Study 3-3 (16:32) |
| 14 | Chapter 03. Case Study 3-4 (19:08) |
| 15 | Chapter 03. Case Study 3-5 (13:07) |
| 16 | Chapter 03. Case Study 3-6 (14:38) |



Curriculum

07.
유용한 지식

| | |
|---|---|
| 1 | Chapter 01. 데이터 드리븐 UX - 정량적 리서치 (3:17) |
| 2 | Chapter 01. 데이터 드리븐 UX - A/B 테스트 (2:44) |
| 3 | Chapter 01. 데이터 드리븐 UX - Eye 트래킹 (2:36) |
| 4 | Chapter 01. 데이터 드리븐 UX - 의사결정 및 분석 (7:34) |
| 5 | Chapter 02. UX를 위한 심리학과 행동 경제학 - 행동경제학 (16:14) |
| 6 | Chapter 02. UX를 위한 심리학과 행동 경제학 - 흑 모델 (25:13) |
| 7 | Chapter 03. UX Writing - UX Writing과 마이크로카피 (13:27) |



Curriculum

**08.
AdobeXD**

| | |
|----|---|
| 1 | Chapter 00. Intro - 01. Adobe 소개 (8:08) |
| 2 | Chapter 01. XD와 다른 GUI툴의 차이점 - 01. PX, PT, DP와 프로토타이핑 툴 비교 (18:43) |
| 3 | Chapter 02. XD의 주요 기능 - 01. XD만의 주요 기능 (13:36) |
| 4 | Chapter 02. XD의 주요 기능 - 02. 시작화면과 해상도 설정 (9:10) |
| 5 | Chapter 03. UI Kit - 01. iOS & Android 등 UI Kit 소스 관리 (16:07) |
| 6 | Chapter 04. XD 인터페이스 - 01. 왼쪽 UI 정복 (21:42) |
| 7 | Chapter 04. XD 인터페이스 - 02. 오른쪽 UI 정복 (21:01) |
| 8 | Chapter 04. XD 인터페이스 - 03. 상단 UI 정복 (11:24) |
| 9 | Chapter 04. XD 인터페이스 - 04. 그 외 UI 살펴보기 (31:50) |
| 10 | Chapter 05. Text 기능 - 모바일 Typo - 01. 모바일 Typo 기초 이론 (18:32) |
| 11 | Chapter 05. Text 기능 - 모바일 Typo - 02. XD Typo 기능 (실습) (20:57) |
| 12 | Chapter 06. 컬러 및 그라데이션 기능 - 01. 웹 컬러 기본 (실습) (18:42) |
| 13 | Chapter 06. 컬러 및 그라데이션 기능 - 02. 그라데이션 기본 (실습) (14:54) |
| 14 | Chapter 07. 프로젝트 시작하기 - 01. 아트보드 설정과 그리드 적용 (14:52) |
| 15 | Chapter 07. 프로젝트 시작하기 - 02. 레이어 기능과 활용 (16:25) |
| 16 | Chapter 07. 프로젝트 시작하기 - 03. 심볼 기능 이해 (실습) (16:33) |
| 17 | Chapter 07. 프로젝트 시작하기 - 04. 반복 그리드, 사진 소스 적용 (실습) (21:26) |
| 18 | Chapter 07. 프로젝트 시작하기 - 05. GUI 버튼 이해와 제작 (20:33) |
| 19 | Chapter 08. Apple과 Google 디자인 차이 - 01. iOS UI 디자인 철학과 제작 (13:31) |
| 20 | Chapter 08. Apple과 Google 디자인 차이 - 02. iOS UI 제작을 위한 XD 기능 (21:41) |
| 21 | Chapter 08. Apple과 Google 디자인 차이 - 03. Android UI 디자인 철학과 제작 (19:22) |
| 22 | Chapter 08. Apple과 Google 디자인 차이 - 04. Android UI 제작을 위한 주요 XD 기능 (20:18) |
| 23 | Chapter 08. Apple과 Google 디자인 차이 - 03. Android UI 디자인 철학과 제작_01 (19:22) |
| 24 | Chapter 09. GUI 트렌드 - 대화형 GUI (20:08) |
| 25 | Chapter 09. GUI 트렌드 - 듀오톤 이미지 (16:10) |
| 26 | Chapter 09. GUI 트렌드 - 카드, 리스트형 UI (18:48) |
| 27 | Chapter 09. GUI 트렌드 - Text 필드 (23:57) |
| 28 | Chapter 10. 디자인 소스 추출 - 01. 포맷 이해와 제작된 디자인 추출 (20:42) |



Curriculum

**08.
AdobeXD**

| | |
|----|---|
| 29 | Chapter 11. XD 프로토타이핑 - 01. 오브젝트 위치 고정 (실습) (14:36) |
| 30 | Chapter 11. XD 프로토타이핑 - 02. 스크롤 위치 개념 (실습) (9:32) |
| 31 | Chapter 11. XD 프로토타이핑 - 03. 화면 전환 개념 (실습) (19:22) |
| 32 | Chapter 11. XD 프로토타이핑 - 04. 오버레이 기능 활용 (실습) (19:59) |
| 33 | Chapter 11. XD 프로토타이핑 - 05. 공유 및 미리보기 (실습) (13:44) |
| 34 | Chapter 11. XD 프로토타이핑 - 06. 그 외 기능들 (실습) (22:11) |
| 35 | Chapter 12. XD 기능 - 01. 사진 편집 기능 (8:41) |
| 36 | Chapter 12. XD 기능 - 02. 모바일 미러링 기능 (11:53) |
| 37 | Chapter 13. 모바일 디자인 제작 - 01. 손 스케치 프로토타이핑 활용 (32:04) |
| 38 | Chapter 13. 모바일 디자인 제작 - 02. UI Kit으로 와이어프레임 제작 (31:44) |
| 39 | Chapter 13. 모바일 디자인 제작 - 03. GUI 제작, 디자인 레이어, 심볼 정리 (35:51) |
| 40 | Chapter 13. 모바일 디자인 제작 - 04. 프로토타이핑 제작 (18:30) |
| 41 | Chapter 13. 모바일 디자인 제작 - 05. 디자인 사양 공유 (제플린, XD) (19:06) |
| 42 | Chapter 13. 모바일 디자인 제작 - 06. 디자인 소스 추출 기능 활용 (7:56) |
| 43 | 번외 - 01. XD 카드뉴스 제작 (17:59) |



Curriculum

09.
스케치/마블/제플린

| | |
|----|---|
| 1 | Chapter 00. Intro - 01. 강의 소개 (6:58) |
| 2 | Chapter 01. 스케치 시작하기 - 01. 기본 UI 구성 살펴보기 (13:41) |
| 3 | Chapter 02. 스케치로 그려보기 - 01. 레이어 생성하기 (4:07) |
| 4 | Chapter 02. 스케치로 그려보기 - 02. 도형 별 속성 이해하기 (3:22) |
| 5 | Chapter 02. 스케치로 그려보기 - 03. 레이어 스타일 편집하기 (Fill & Border) (7:53) |
| 6 | Chapter 02. 스케치로 그려보기 - 04. 형태 편집하기 (7:49) |
| 7 | Chapter 02. 스케치로 그려보기 - 05. 정렬하기 (4:13) |
| 8 | Chapter 02. 스케치로 그려보기 - 06. 아이콘 그려보기 (3:58) |
| 9 | Chapter 02. 스케치로 그려보기 - 08. 텍스트 기본 속성 살펴보기 - 2 (3:58) |
| 10 | Chapter 02. 스케치로 그려보기 - 07. 텍스트 기본 속성 살펴보기 - 1 (4:24) |
| 11 | Chapter 02. 스케치로 그려보기 - 09. 텍스트 레이어 형태 변형하기 (2:10) |
| 12 | Chapter 02. 스케치로 그려보기 - 10. 인스펙터 살펴보기 (10:21) |
| 13 | Chapter 02. 스케치로 그려보기 - 11. 이미지 레이어 삼입, 편집, 합성 (11:37) |
| 14 | Chapter 02. 스케치로 그려보기 - 12. 마스크, 레이어 이펙트, 스타일 (10:44) |
| 15 | Chapter 03. 스케치 문서 관리하기 - 01. 레이어 (10:54) |
| 16 | Chapter 04. 스케치 화면 디자인 - 02. (실습) 화면 디자인 - 2 (15:44) |
| 17 | Chapter 04. 스케치 화면 디자인 - 01. (실습) 화면 디자인 - 1 (14:16) |
| 18 | Chapter 05. 스케치로 작업 효율도 높이기 - 01. 그리드, 뷰 모드 (11:32) |
| 19 | Chapter 05. 스케치로 작업 효율도 높이기 - 02. 작업 효율을 높이는 기능 (10:29) |
| 20 | Chapter 05. 스케치로 작업 효율도 높이기 - 03. 리사이징, 멀티 해상도 대응 (12:41) |
| 21 | Chapter 05. 스케치로 작업 효율도 높이기 - 04. 심볼 - 기초 (13:07) |
| 22 | Chapter 05. 스케치로 작업 효율도 높이기 - 05. 심볼 - 심화 (8:26) |
| 23 | Chapter 05. 스케치로 작업 효율도 높이기 - 06. (실습) 심볼로 작업 효율도 높이기 (13:06) |
| 24 | Chapter 05. 스케치로 작업 효율도 높이기 - 07. 단축키 모음 및 단축키 등록하기 (7:42) |
| 25 | Chapter 05. 스케치로 작업 효율도 높이기 - 08. 라이브러리 살펴보기 (13:44) |
| 26 | Chapter 05. 스케치로 작업 효율도 높이기 - 09. 라이브러리로 작업 효율 높이기 (14:16) |
| 27 | Chapter 05. 스케치로 작업 효율도 높이기 - 10. 플러그인 (13:35) |
| 28 | Chapter 05. 스케치로 작업 효율도 높이기 - 11. 스케치 미러 (8:40) |

** 스케치(Sketch) & 스케치 관련 프로그램'의 경우 Mac OS 환경에서만 사용이 가능합니다.



Curriculum

09.
스케치/마블/제플린

| | |
|----|--|
| 29 | Chapter 06. 개발자와 협업하기 - 02. 제플린.mp4 (23:17) |
| 30 | Chapter 06. 개발자와 협업하기 - 01. 이미지 출력하기 (14:48) |
| 31 | Chapter 07. 프로토타입 제작해보기 - 01. 스케치 (15:52) |
| 32 | Chapter 07. 프로토타입 제작해보기 - 02. 마블 (21:41) |
| 33 | Chapter 08. 스케치 업데이트 - 01. 스케치 52.ver 살펴보기 무엇이 바뀌었나 (8:32) |
| 34 | Chapter 08. 스케치 업데이트 - 02. Data 기능 살펴보기 |



Curriculum

10.
프로토파이

| | |
|----|---|
| 1 | Chapter 00. Intro - 01. 프로토타이핑 툴 비교 및 ProtoPie의 특징 (2:28) |
| 2 | Chapter 01. ProtoPie 소개 - 01. ProtoPie의 인터랙션 저장 방식 (3:27) |
| 3 | Chapter 01. ProtoPie 소개 - 02. UI 살펴보기 (8:17) |
| 4 | Chapter 02. 간단한 인터랙션 만들기 - 01. 기능 소개 (8:08) |
| 5 | Chapter 02. 간단한 인터랙션 만들기 - 02. 가속도 적용해보기 (5:31) |
| 6 | Chapter 03. 스크롤과 페이지징 - 01. 컨테이너를 사용하여 스크롤과 페이지징 만들기 - 1 (5:35) |
| 7 | Chapter 03. 스크롤과 페이지징 - 02. 컨테이너를 사용하여 스크롤과 페이지징 만들기 - 2 (1:53) |
| 8 | Chapter 03. 스크롤과 페이지징 - 03. 컨테이너를 사용하여 스크롤과 페이지징 만들기 - 3 (2:31) |
| 9 | Chapter 03. 스크롤과 페이지징 - 01. 컨테이너를 사용하여 스크롤과 페이지징 만들기.pie |
| 10 | Chapter 04. Scene의 개념과 이동 - 01. 화면 이동과 전환효과에 대한 이해 (10:32) |
| 11 | Chapter 04. Scene의 개념과 이동 - 02. 예제 만들기 (29cm) (9:04) |
| 12 | Chapter 04. Scene의 개념과 이동 - 02. 예제 만들기 (29cm).pie |
| 13 | Chapter 05. 조건에 따른 인터랙션 - 01. Condition, Range, Chain, Detect, Start 설명 (19:40) |
| 14 | Chapter 05. 조건에 따른 인터랙션 - 02. 예제 만들기 (Facebook Messenger) (13:41) |
| 15 | Chapter 05. 조건에 따른 인터랙션 - 02. 예제 만들기 (Facebook Messenger).pie |
| 16 | Chapter 05. 조건에 따른 인터랙션 - 01. Condition, Range, Chain, Detect, Start 설명.pie |
| 17 | Chapter 06. Touch Up, Down의 개념 - 01. Tap을 Touch Up과 Down으로 분해 (3:42) |
| 18 | Chapter 06. Touch Up, Down의 개념 - 01. Tap을 Touch Up과 Down으로 분해.pie |
| 19 | Chapter 06. Touch Up, Down의 개념 - 02. 예제 만들기 (Twitter Pull-to-Refresh) (7:05) |
| 20 | Chapter 06. Touch Up, Down의 개념 - 02. 예제 만들기 (Twitter Pull-to-Refresh).pie |
| 21 | Chapter 07. Pull의 이해 - 01. Pull의 동작 원리와 활용 (7:51) |
| 22 | Chapter 07. Pull의 이해 - 02. 예제 만들기 (Gmail) (6:08) |
| 23 | Chapter 08. ProtoPie Player - 01. ProtoPie Player 사용하기 (2:38) |
| 24 | Chapter 09. 센서의 활용 - 01. 스마트폰 센서 활용 (5:58) |
| 25 | Chapter 09. 센서의 활용 - 02. 예제 만들기 (Shazam) (4:26) |
| 26 | Chapter 10. Bridge 기능 소개 - 01. 디바이스간 인터랙션 만들기 (4:16) |
| 27 | Chapter 10. Bridge 기능 소개 - 02. 예제 만들기 (모바일 결제) (5:51) |
| 28 | Chapter 11. Input Layer 소개 - 01. Native Keyboard 사용하기 (11:07) |
| 29 | Chapter 11. Input Layer 소개 - 02. 예제 만들기 (Login) (5:25) |



Curriculum

10.
프로토타입

| | |
|----|--|
| 30 | Chapter 12. Formula 기능의 활용 - 01. Formula 소개 (7:11) |
| 31 | Chapter 12. Formula 기능의 활용 - 02. 예제 만들기 (Ripple Effect) (5:13) |
| 32 | Chapter 12. Formula 기능의 활용 - 03. 예제 만들기 (Graph Indicator) (6:42) |
| 33 | Chapter 12. Formula 기능의 활용 - 04. Variable 소개 (6:34) |
| 34 | Chapter 12. Formula 기능의 활용 - 05. 예제 만들기 (Spinner) (3:09) |
| 35 | Chapter 12. Formula 기능의 활용 - 06. 예제 만들기 (Input Layer) (4:11) |
| 36 | Chapter 12. Formula 기능의 활용 - 07. 함수 소개 (9:13) |
| 37 | Chapter 12. Formula 기능의 활용 - 08. 예제 만들기 (Passworl Validation) (7:15) |
| 38 | Chapter 12. Formula 기능의 활용 - 09. 예제 만들기 (Stop Watch) (9:36) |