

교육 과정 소개서.

모바일 앱 프로토타이핑 CAMP



코스요약

코스명	모바일 앱 프로토타이핑 CAMP
기간	2020년 1월 28일 ~ 2월 25일
일정	매주 화요일 19:30 - 22:30 / 토요일 10:00 - 13:00
장소	패스트캠퍼스 강남 강의장
준비물	Mac 필수, Sketch app 설치 필수
담당자	이수진 매니저 / 02-517-0693 / help.camp.creative@fastcampus.co.kr
수강료	620,000
상세페이지 url	fastcampus.co.kr/dgn_camp_prototyping/

코스목표

UX 디자인을 위해 태어난 Sketch만으로도 빠르게, 그러나 핵심을 놓치지 않는 툴을 정복하고 프로젝트를 통해 효과적으로 툴&업무 프로세스를 습득하여 실무 노하우를 얻어갈 수 있습니다.

코스정보

자신의 아이디어를 빠르게 디자인으로 구현하고 빠르게 테스트해야 하는 시대. 9회 만에 완벽하게 마스터하는 Sketch 실무 활용법과 GUI 디자인 프로세스를 배울 수 있습니다.



코스특징

Sketch 툴링 스킬과 현업 적용도 Up!

UX 디자인을 위해 태어난 Sketch만으로도 빠르게, 그러나 핵심을 놓치지 않는 툴을 정복합니다. 더불어 툴링만 배우는 것이 아닌, 프로젝트를 통해 효과적으로 툴&업무 프로세스를 습득하고 현업에 어떤 상황에서 어떻게 툴을 활용하는지 실무 노하우를 얻어갈 수 있습니다.

GUI 디자인 기본기와 실무 프로세스 습득

여러 실습 및 1:1 개별 코칭을 통한 GUI 디자인의 기초까지 탄탄하게 잡습니다. 툴 기능은 알지만 실무 적용의 벽에 부딪히는 분들에게 해답이 되는 강의입니다.

다양한 프로토타이핑 툴 경험

최신 각광 받고 있는 디자인 업계 최신 툴(Sketch app과 adobe Xd, Figma) 간 차이점을 확실하게 이해하고, 나에게, 상황에 딱 맞는 툴을 파악할 수 있습니다.

프로젝트 진행을 통한 산출물

툴 기능 이해에서 그치는 것이 아닌, 현업 디자이너 강사님과 함께하는 프로젝트를 통해 나만의 산출물을 가져갑니다.



커리큘럼

- STEP 1** ● **스케치(Sketch) 툴 익히기**
스케치의 인터페이스를 다양한 예제를 통해 연습하고 체화 해가는 과정
- STEP 2** ● **스케치(Sketch) 툴 현업에 적용하기**
현업 실무 상황에 바로 적용할 수 있는 스케치 심화 활용 학습
- STEP 3** ● **GUI 디자인 프로세스**
GUI 기본기부터 컨셉 수립까지 실무 경쟁력을 길러줄 기반을 마련하는 과정
- STEP 4** ● **개인 프로젝트**
배운 내용을 바탕으로 한 세미 프로젝트 진행 및 피드백
- STEP 5** ● **프로토타이핑 실습**
다양한 프로토타이핑 툴 (ZEPLIN, INVISION 등) 을 통한 실무 프로세스 습득

- 1회차** ● **스케치 손풀기 - 아이콘 디자인**
오리엔테이션
GUI 디자인과 디자인 프로그램 역사
스케치 툴 기본 익히기 (스케치 기본 UI 구성 / 아트보드 / 도형 레이어 / 레이어 스타일 편집 / 레이어 정렬)
[기초 실습] 스케치 손 풀기
[GUI 디자인 강의] 아이콘 디자인이란?
[강의 실습] 아이콘 디자인 해보기

- 2회차** ● **스케치 손풀기 - 그래픽 일러스트 디자인**
지난 강의 리뷰
스케치 툴 기본 익히기 (레이어 리스트와 유형 / 뷰 모드와 그리드 / 레이어 관리 / 리사이징 / 라인 편집)
[기초 실습] 그래픽 그려보기
[GUI 디자인 강의] GUI 프로세스 및 대표적인 GUI 방법론
[강의 실습] 콘텐츠 일러스트 디자인 해보기

- 3회차** ● **스케치 손풀기 - 모바일 화면 디자인**
지난 강의 리뷰
스케치 툴 기본 익히기 (텍스트 레이어 / 이미지 레이어 / 마스크와 효과 편집)
[기초 실습] 카드 UI 디자인 해보기 (마스크, 백그라운드 블러, 타이포그래피 써서)
[GUI 디자인 강의] GUI 디자인 구성 요소와 통일성 + 2019년 GUI 디자인 트렌드
- 강의 포인트 : 통일성을 위한 GUI 요소들 및 주의점
[강의 실습] 디자인 화면 모작 해보기



커리큘럼

4회차 ● 스케치로 업무 효율 높이기 - GUI 컴포넌트 디자인

지난 강의 리뷰

업무 효율성을 높여주는 스케치 강의

효과적인 스타일 적용 및 관리 / 멀티 해상도 대응 / 심볼 레이어 / 실시간으로 디자인 확인하기

[기초 실습] 멀티 해상도 대응하기 (iOS & Android / iOS Phone & Pad)

[GUI 디자인 강의] GUI 컴포넌트란?

- 강의 포인트 : GUI 컴포넌트의 명칭과 기능 / 실무에서 컴포넌트 관리 방법

[강의 실습] 대표 컴포넌트 디자인 해보기

- (타이틀바 / 리스트 / 탭바 / 카드 등) 심볼로 정리도 해보고 빠르게 화면 구도 해보기

5회차 ● 개인별 프로젝트 + GUI 디자인 컨셉 수립 프로세스 + GUI 시안 디자인

개인별 프로젝트 유형

Redesign : 기존 서비스 리뉴얼 프로젝트 vs New Service Design : 새로운 서비스 디자인

[GUI 디자인 강의] GUI 디자인 컨셉 수립 프로세스

- 강의 포인트 : GUI 디자인 원칙 / GUI 디자인 전략 / 시안 잡는 과정

6회차 ● 스케치로 업무 효율 높이기 - 심화기능 이해

지난 강의 리뷰

업무 효율성을 높여주는 스케치 강의

심볼 심화 / 유연한 협업을 위한 라이브러리 심볼과 클라우드 / 디자인 시간을 줄여주는 데이터 / 실무에서 사용하기 좋은 플러그인 추천

[기초 실습] 심볼 심화 + 라이브러리 심볼 + 플러그인 활용

[강의 실습] 개인 프로젝트 1:1 코칭

7회차 ● 개발자와의 협업을 위한 스케치 사용하기

지난 강의 리뷰

개발자와의 협업을 위한 스케치 강의

리소스 점검 / 리소스 내보내기 / 실무 꿀팁 환경설정 / 단축키 모아보기 및 단축키 등록

[기초 실습] 스케치 파일 정리해보기

[제품린 강의] 디자이너는 제품린을 어떻게 활용해야 할까

[GUI 디자인 강의] 개발자와 협업하기 위해 GUI 디자이너가 알아야 하는 디자인 시스템

- 강의 포인트 : OS별 디자인 시스템

[강의 실습] 리소스 출력 + 제품린 정리



커리큘럼

- 8회차 ● **특강 - 디자인 업계 최신 프로토타입 프로그램 살펴보기**
 - 지난 강의 리뷰
 - [GUI 디자인 특강] Sketch, Adobe Xd, Figma. 뭐가 다를까?
 - 강의 포인트 : 디자인 업계 최신 프로그램 살펴보기
 - 개인 산출물 과제 1:1 피드백

- 9회차 ● **실전 프로토타이핑**
 - [GUI 디자인 강의] 프로토타입 방법론이란?
 - 강의 포인트 : 프로토타입 방법론 사용 시 주의사항
 - 스케치 이용해 프로토타입 만들어보기
 - [기초 실습] 프로토타입 만들어보기
 - 실무에서 사용하기 좋은 프로토타입 서비스 소개 및 강의 - 마블(marvel)
 - [강의 실습] 프로토타입 만들어보기



강사소개



김유리

디자이너

現 프리랜서 그래픽 디자이너
前 이화여대 UX 디자인 석사
前 pxd 디자인 컨설턴시 GUI 선임 디자이너



수강환경

패스트캠퍼스 강남강의장



❖ 강의에 따라 강의장이 변경될 수 있습니다.