

# 상세 커리큘럼 안내.

---

UX/UI 디자인 스쿨



## 과정정보

- 기간 : 2020. 5. 4(월) ~ 2020. 8. 21(금)
- 일정 : 매주 월-금요일 10:00 ~ 18:00 (총16주)
- 준비물 : 개인 노트북
- 장소 : 2호선 성수역 인근 패스트캠퍼스 강의장
- 문의: 남영희 매니저 (02-518-4837) | help-school@fastcampus.co.kr

## 과정목표

- UX/UI 디자인의 기초 지식과 주요 디자인틀에 대해 배워봅니다.
- 리서치, 모델링, 기획, 디자인 사용성 평가까지 실무의 프로세스를 실 사례와 함께 학습합니다.
- UX 디자인의 다양한 맥락에 대해 공부하고 다양한 인접 개념들을 살펴봄으로써 디자인 씽킹 프로세스를 익히고 습관화합니다.
- 최근 현업에서 활용도가 높아지고 있는 Adobe XD를 통해 GUI 컴포넌트 구성 부터 프로토타입 작성까지 학습하고, 툴 숙련도를 높입니다.
- 현업 1-2년차 수준의 UX/UI 디자이너 스킬과 경험을 쌓고 취업 준비까지 완성합니다.

## 과정특징

4개월 전일제 취업  
준비 과정

본 과정은 UX/UI 디자이너로 성공적인 첫 취업, 커리어 전환, 커리어 업그레이드를 원하는 분들을 위해 설계되었습니다. 4개월 동안 아침부터 저녁까지 UX/UI 디자인에 대한 모든 것을 배우고 취업 준비까지 완성합니다.

기초 이론부터  
실습까지

UX/UI에 대한 지식이 없어도, 관련 전공 이수자, 경력자가 아니어도. 친절하게 기초 이론을 설명해 주고 다양한 사례와 실습으로 학습합니다.

프로젝트 기반  
수업으로  
포트폴리오까지  
한번에

현업 선생님이 실제로 수행하는 프로젝트 사례들을 통해 실무에서 활용하는 디자인 프로세스를 그대로 배우고 현업 1-2년차 수준의 고퀄리티 포트폴리오를 완성합니다.



## 강사

이기휴	과목	- UX 이론
	약력	- 현, NetiveRED 부사장 - 전, VinylC 부사장 - 전, DATZ Communication 이사 - 전, Opentide Greater China Senior Manager - 전, Samsung Networks Project Manager
이광성	과목	- UX 실습
	약력	- 현, VinylC 디지털컨설팅본부 본부장(이사) - 전, VinylC UX 컨설팅그룹 그룹장 - 전, VinylC UCL 그룹 그룹장 - 전, VinylC 기획팀 팀장
김수재	과목	- UI/GUI 디자인 톨 강의 - UI/GUI 디자인 실습
	약력	- 현, (주)바이앤어스 대표이사 - 전, 케어랩스 헬스케어 사업부 본부장 - 전, 옐로모바일 헬스케어 사업부 본부장 - 저서- 맛있는 스케치
나지훈	과목	- 사용성평가
	약력	- 현, VinylC 수석 디자이너 - 전, Digital Design House 책임 디자이너
김영선	과목	- 포트폴리오 제작
	약력	- 현, VinylC 크리에이티브본부 그룹장 - 전, D.FY 디자이너 - 전, e-motion RED 디자인그룹 디자이너



**UX DESIGN 이론**

**01. UX 디자인 개론**

<b>UX 디자인의 개념</b>	
1	UX란 무엇인가
2	Origin of UX
3	Goal of UX
4	UX 디자인의 3가지 관점
5	Good & Bad UX
6	UX 디자인에 대한 오해
7	UX 관련 역할 모델과 한국적 현실
8	UX 디자이너가 되기 위해서
<b>QA / Practice / Presentation</b>	
9	Design Thinking의 개념
10	Usability Test의 개념



**UX DESIGN 이론**

**02.  
RFP 이해  
QA  
방향성 설정**

<b>UX 디자인 프로세스</b>	
1	UX 디자인 프로젝트 이해
2	대표 유형 및 사례 소개 (컨설팅 / 구축 / 운영)
<b>요구 사항 분석</b>	
3	RFP 이해 및 분석 방법론
4	클라이언트 QA 목적과 방법
<b>프로젝트 방향성 수립</b>	
5	RFP 분석 결과로 정의된 수행의 관점 - How to do / Not enough + α / Not A, but B
<b>QA / Practice / Presentation</b>	
6	요구 사항 분석 실습



## UX DESIGN 이론

### 03. Desk Research 환경 분석 / 대상 분석 User Research 관찰 조사 / 면접 조사

분석 프레임워크	
1	분석의 유형 (통합적 분석 / 단계적 분석)
2	통합적 분석 : 시정 / 경쟁사 / 자사 / 고객에 대한 다각도 분석 (3C / SWOT)
3	단계적 분석 : 통합적 분석 > 가설 모델링 > 사용자 조사
4	가설 모델링의 목적 및 필요성
5	가설 모델링 Case Study
사용자 조사 방법론	
6	사용자 조사 프레임워크 (Why / When / For what)
7	사용자 조사 유형 ( 조사 / 검증 / 진단)
8	사용자 조사 방법론 (In-depth interview / FGD / UTT / Survey / Shadowing)
9	사용자 조사 결과 산출물 (Pain point / Use pattern / Needs / Persona / Preference / KPI)
수행 사례	
10	조사 설계 및 수행 결과 보고서 리뷰
11	Beginning 단계 조사 : 증권사 사례
12	Confirming 단계 조사 : 카드사 사례
13	Closing 단계 진단 : 이통사 사례
사용자 조사 프레임워크 및 방법론	
14	요구 사항 분석 결과 발표



**UX DESIGN 이론**

**04.**  
인사이트 발견  
전략 수립  
컨셉 정의

분석 방법론	
1	Laddering
2	Persona
3	Journey map
4	Affinity diagram
5	Insight mapping
전략 수립 방법론	
6	컨셉 키워드, 역할과 중요성
7	컨셉 스케치
8	컨셉 도출 Case Study - 금융사 사례 / 이통사 사례 / 쇼핑 사례
특강. CX의 개념과 특징 / 사례	
9	CX의 개념과 트렌드, 중요성
10	대표 사례
11	프로세스와 방법론
UX 컨셉 정의	
12	Affinity diagram 실습


**UX DESIGN 실습**

실습 1회차 : Orientate 단계	
1	RFP 설명
2	QA 실습
3	기초 분석
4	Approach 실습
과제	
5	Approach chapter 문서 작성

실습 2회차 : 사용자 조사 단계	
1	가설 모델링
2	사용자 조사 설계
3	질문지 작성 실습
과제	
4	사용자 조사 질문지 완료 / 조사 수행

실습 3회차 : Discover 단계	
1	조사 결과 분석
2	인사이트 도출
3	전략방향성 정의
과제	
4	User research > Insight > Strategy Direction chapter 분석 작성

실습 4회차 : Define 단계	
1	UX model 수립
2	UX flow 설계
3	As-Is > To be 변화 가치 정의
과제	
4	Strategy chapter 문서 작성


**UX DESIGN 실습**

실습 5회차 : Develop 단계	
1	상세 Ideation
2	UI 전략 수립
3	와이어프레임 설계
과제	
4	UX/UI Design chapter 문서 작성

실습 6회차 : 프레젠테이션	
1	발표
2	평가 및 채점



## UI DESIGN 톨

Case Study 및 모방 디자인을 통한 Adobe XD 사용 학습

다방	
1	앱 아이콘 디자인
2	컴포넌트 디자인
3	지도 UI 구성
4	인덱스, 지도 UI 구성
토스	
5	앱 아이콘 디자인
6	컴포넌트 디자인
7	홈 UI 구성
8	프로토타이핑
네이버지도	
9	앱 아이콘 디자인
10	컴포넌트 디자인
11	지도 UI 구성
12	프로토타이핑
유튜브	
13	앱 아이콘 디자인
14	피드 컴포넌트 디자인
15	피드 디자인, 디테일 페이지 디자인
16	프로토타이핑
넷플릭스	
17	앱 아이콘 디자인
18	컴포넌트 디자인
19	홈 UI 구성, 디테일 페이지 디자인
20	프로토타이핑
인스타그램	
21	앱 아이콘 디자인
22	컴포넌트 디자인
23	피드 UI 구성, 마이페이지 구성
24	프로토타이핑



**UI DESIGN**  
이론 및 실습

**01.**  
디자인 기초 이론 및  
Adobe XD overview

UI 기초 이론 PT/PX	
1	디자인 기초 이론
Adobe XD 소개	
2	Adobe XD 툴 overview
3	수업 진행 과제 안내

**02.**  
Adobe XD 활용의 기초

Adobe XD 기본	
1	Adobe XD 사용방법 기초
Adobe XD 그리드	
2	그리드 시스템과 웹 디자인 실습
Adobe XD 컴포넌트 개발	
3	컴포넌트 개발 웹 디자인 실습
Adobe XD 과제	
4	심볼 컴포넌트 개발 아이콘 디자인
5	수업 진행 과제 안내

**03.**  
디자인 트렌드와  
UI 디자인 실습

2020 디자인 트렌드	
1	2020 디자인 트렌드
2	8PT 디자인, Human Interface Guide 소개
Material Design 실습	
3	Music App 사례를 통한 Material Design 실습
UI Design 실습	
4	영화 예약 App 사례를 통한 UI Design 실습



**UI DESIGN**  
이론 및 실습

UI Design 실습	
1	영화 예약 App 사례를 통한 UI Design 실습
프로토타이핑이란?	
2	프로토타이핑의 필요성과 활용 방법
3	인터랙션 소개
Adobe XD를 사용한 프로토타이핑	
4	Music App 사례를 통한 프로토타이핑 실습
5	Parallax Scroll 프로토타이핑

04.  
UI Design 실습

주제 선정 및 아이디어션	
1	프로젝트 주제 선정 및 아이디어션
Affinity diagram	
2	Affinity diagram 작성
3	디자인 주제 선정
GUI 디자인	
4	GUI 리디자인 프로젝트 진행
프로젝트 발표	
5	GUI 프로젝트 발표 및 피드백

05 - 06.  
GUI 프로젝트



사용성 평가

01. 평가 개요 설계

이론	
1	사용성 평가 개요
2	목표 및 검증 이슈에 대한 이해
3	리크루팅에 대한 이해
실습 & 공유	
4	목표 및 검증 이슈 정의
5	리크루팅 조건 정의
과제	
6	목표 및 검증 이슈 완성

02. 평가 설계

이론	
1	Task 선정 방법
2	다양한 평가 방법
3	평가지 작성 방법
실습 & 공유	
4	UX 디자이너에 대해서 - UX 관련 역할 모델과 한국적 현실 / UX 디자이너가 되기 위해서
과제	
5	평가 질의지 완성

03. 평가 실행

이론	
1	사용성 평가 실행 프로세스
2	단계별 진행 실무
3	평가 팀 구성, 환경 조성, 파일럿 평가
과제	
4	Raw data 정리
5	Key insight 추출



사용성 평가	<b>이론</b>	
	1	Raw data 구조화
	2	Key insight 추출
	3	보고서 스토리보드 작성
04. 평가 결과 분석 및 보고서 작성	4	보고서 작성
	<b>과제</b>	
	5	평가 분석 결과
	6	보고서 스토리보드 완성



포트폴리오 제작

<b>특강. 포트폴리오에 대한 모든 것</b>	
1	신입 채용에 적합한 포트폴리오 구성
2	<b>Case Study:</b> 좋은 포트폴리오 vs 나쁜 포트폴리오
3	각자에게 맞는 포트폴리오 개요 구성법과 개별 코칭
<b>1:1 피드백 및 포트폴리오 제작</b>	
4	1:1 맞춤형 피드백 및 새로운 프로젝트 구성
<b>포트폴리오 완성</b>	