

앱/웹 서비스 기획 을인원 패키지 Online. 상세 커리큘럼

Course 1: UX/비즈니스 기획 파트	01
Course 2: 서비스 기획 파트	02
Course 3: 프로젝트 기획 파트	04

Course 1: UX/비즈니스 기획 파트

서비스 기획, 프로젝트 기획 이전에 UX/비즈니스 기획, 사업성 분석은 어떻게 이루어지는지 학습해 보세요.

어떻게 서비스가 비즈니스와 연결되는지, 고객을 위한 서비스가 어떻게 기획되는지 알 수 있습니다.

✓ UX와 비즈니스의 관계, 행동의 법칙과 UX

회차	주제	세부내용
1	UX와 비즈니스	UX와 비즈니스의 연결고리
2		UX와 비즈니스의 시각 차이
3		UX와 비즈니스의 아름다운 동거
4	전략의 중요성	전략의 중요성
5		전략의 주요 고려 요소 - 3가지
6		전략의 주요 고려 요소 - Target
7		전략의 주요 고려 요소 - Value
8		전략의 주요 고려 요소 - Roadmap
9	케이스 분석	케이스 분석
10	UX의 두가지 면	착하고 편안한 UX, 나쁘지만 매력적인 UX란?
11		착하고 편안한 UX
12		나쁘지만 매력적인 UX
13	행동의 법칙	행동의 법칙
14	마무리	마무리

Course 2: 서비스 기획 파트

서비스 기획에 있어서 기획자는 어떠한 업무를 어떻게 접근해야 할지 구조에 대한 이해부터 직무에 대한 이해까지 모두 담았습니다.

✓ 기획자의 직무, 비즈니스 모델과 서비스 프로세스, 산출물과 커뮤니케이션 등

회차	주제	세부내용
1	서비스 기획이란 무엇인가	기획자의 하루
2		기획이란
3		기획자의 직무
4		온라인 서비스 기획자는 무엇이 다른가
5		회사 형태에 따른 업무의 차이
6		기획 도메인의 정의
7	서비스 기획의 준비	입사 시점에는 서비스의 이해가 중요하다
8		신규 서비스가 시작될 때의 접근법
9		비즈니스 모델의 이해
10		서비스 프로세스의 정의와 정책의 이해
11		운영 성장 전략의 이해 - 선순화 구조와 생태계 구조의 이해
12		온라인 서비스 구조의 이해
13		앱/웹 서비스 구조에 대한 이해 -1
14		앱/웹 서비스 구조에 대한 이해 -2
15	프로젝트에서의 기획자의 순서와 역할	프로젝트와 산출물 (폭포수)
16		프로젝트와 산출물 (에자일)
17		협업과 커뮤니케이션 - 현업 요청자
18		협업과 커뮤니케이션 - 비주얼 디자이너 -1
19		협업과 커뮤니케이션 - 비주얼 디자이너 -2
20		협업과 커뮤니케이션 - 개발자(프로그래머/엔지니어)
21	프로젝트 기획 산출물의 이해	기획 산출물들의 구분과 정의
22		정책서
23		요구사항 정의서
24		IA 정의
25		와이어프레임과 프로토타이핑
26		화면 설계서 - 문서의 구조
27		화면 설계서 - 디스크립션의 고도화

28		User Story와 Backlog
29		테스트 케이스
30		운영 가이드 매뉴얼
31	서비스 기획자의 역량 및 준비	구직 공고를 읽는 방법 - 대기업/스타트업
32		포트폴리오의 준비 - 사업의 이해와 구현에 대한 개념, 기존 서비스 평가 과제의 유의점
33		서비스 기획자만의 스타일과 아이덴티티를 만들어라
34		서비스 기획자의 미래 - 신기술과 서비스 기획

Course 3: 프로젝트 기획 파트

앞서 잘 기획된 서비스는 어떻게 사용자들이 사용할 수 있도록 만들어 질까요? 프로젝트에 대한 개념부터 분석, 설계, 구현, 검수, 제안까지 모든 프로세스에 대해 알아보세요

✓ 프로젝트 기획자로서의 업무, 분석, 커뮤니케이션 까지 13년차 전문가에게 배워보세요

회차	주제	세부내용
1	프로젝트 개론	프로젝트 개념
2		프로젝트 분석 단계
3		프로젝트 설계 단계
4		프로젝트 검수 단계
5		프로젝트 진행
6		기획자의 역할
7		프로젝트 착수&스케줄링 단계
8		프로젝트 예시
9	프로젝트 분석	AS-IS 분석
10		프로젝트 타겟 분석
11		빅 데이터 분석
12		요구사항 정의
13		인프라 환경 분석
14		프로젝트 분석 예시
15		벤치 마킹
16		프로젝트 분석 예시
17		분석 마무리
18	프로젝트 설계	설계 단계의 기획자의 업무
19		기능 정의서
20		정보 구조도
21		업무 흐름도
22		화면 설계서
23		UX/UI
24	프로젝트 구현	구현 단계에서의 디자이너의 업무
25		구현 단계에서의 퍼블리셔의 업무
26		구현 단계에서의 프로그래머의 업무
27		데이터베이스와 API
28		모바일 플랫폼

29		온라인 서비스
30		이슈 사항
31	프로젝트 검수	테스트 계획과 시나리오
32		테스트 후 처리해야 할 문제
33		최종 산출물 정리와 매뉴얼 정리
34	프로젝트 제안	프로젝트 제안에 필요한 필수 사항
35	강의를 마치며	기획자분들을 위한 심심한 잔소리