

교육 과정 소개서.

Android 앱 개발 올인원 패키지 Online

최근 수정일자 2020년 7월 1일



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://www.fastcampus.co.kr/dev_online_androidapp
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	35시26분 (* 사전 판매 중인 강의는 시간이 상이 할 수 있습니다.)
문의	강의 관련 전화 문의: 02-568-9886 수료증 및 행정 문의: 02-501-9396 / help.online@fastcampus.co.kr

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



강의목표

- 내가 배우고 싶은 앱 기능 먼저 배워서 완성하는 나만의 Android 앱 개발

강의요약

- 프로그래밍 입문자분들을 위한 강의로 생소한 기술 용어들에 대한 이해와 개발 프로세스 이해를 목표로 합니다.
- 안드로이드 개발 언어인 Kotlin 과 개발 툴인 AndroidStudio 에 익숙해지는 것을 목표로 합니다.
- Youtube, Melon 등 유명 앱의 주요 기능 구현방법 습득을 목표로 하여 실무에 필요한 앱 개발 능력을 습득합니다.
- 개발 후, Google Play Store에 앱을 올리는 것까지 함께 진행하는 실습을 강사와 함께 진행합니다.



강사

은창현

과목

- 안드로이드 앱 개발

약력

- 현) Laftel 안드로이드 어플리케이션 개발 담당
- 전) Indiana University Bloomington - Kelley School 졸업

오준석

과목

- 안드로이드 앱 개발 프로젝트 Part.

약력

- 현) 오준석의 생존코딩 운영
- 전) LG전자 MC사업부

[주요 저서]

- 오준석의 안드로이드 생존코딩 : 코틀린 편 (한빛미디어)
- 오준석의 플로터 생존코딩
- 될 때까지 안드로이드



CURRICULUM

01.

안드로이드 앱 개발 유치원

01. 개발자와 의사소통은 왜 어려울까
02. 개발자, 도대체 뭐하는 직업 일까
03. "개발" 이란 게 뭘까 (다양한 개발자)
04. 개발 프로세스를 살펴보자
05. 개발자분들, 쉽게 말해주세요!
06. 개발자와 의사소통하기 위해서 알아두면 좋을 용어 정리 - 1
07. 개발자와 의사소통하기 위해서 알아두면 좋을 용어 정리 - 2

파트별 수강시간 : 00:00:00

CURRICULUM

02.

질문 (Slack)

01. slack 활용 방법

파트별 수강시간 : 00:00:00

CURRICULUM

03.

안드로이드 Essential - Kotlin

파트별 수강시간 : 00:00:00

01. 커리큘럼 소개, 지치지 않고, 완강을 위한 빅 피쳐
02. 안드로이드 스튜디오 프로젝트 만들기
03. Kotlin을 알아보자
04. 변수
05. 자료형
06. 변수, 자료형 - 실습
07. 메소드 A
08. 메소드 B
09. 메소드 - 실습
10. 연산자
11. 연산자 - 실습
12. 제어흐름 A
13. 제어흐름 A - 실습
14. 제어흐름 B
15. 제어흐름 B - 실습
16. 배열
17. 배열 - 실습
18. Collection
19. Collection - 실습
20. 반복문 - 1
21. 반복문 - 2
22. 반복문 - 3
23. 중간과제 - 설명
24. 중간과제 - 풀이
25. 클래스 - 1
26. 클래스 - 2
27. 클래스 - 3
28. 클래스 - 4
29. 클래스 - 5
30. 중간과제 2 - 설명
31. 중간과제 2 - 풀이 - 1
32. 중간과제 2 - 풀이 - 2
33. 중간과제 2 - 풀이 - 3
34. 중간과제 2 - 풀이 - 4



CURRICULUM

03. 안드로이드 Essential - Kotlin

파트별 수강시간 : 00:00:00

35. 전역, 지역 변수
36. 접근 제어자
37. 접근 제어자 - 실습
38. 상속 개념
39. 상속 실습
40. 상속 과제 풀이
41. 인터페이스 - 1
42. 인터페이스 - 2
43. 제너릭
44. Java를 알아보자

CURRICULUM

04. 안드로이드 Essential - UI

파트별 수강시간 : 00:00:00

01. 화면은 어떻게 그리는 걸까
02. 핸드폰마다 화면 크기가 다 다른데 화면을 그려야 할까
03. Viewcomponent 개념
04. Viewcomponent 실습
05. LinearLayout 개념
06. LinearLayout 실습
07. (과제) LinearLayout 설명
08. (과제) LinearLayout 풀이
09. RelativeLayout 개념 (1)
10. RelativeLayout 개념 (2)
11. (과제) RelativeLayout 설명
12. (과제) RelativeLayout 풀이
13. Padding, Margin
14. FrameLayout
15. (과제) FrameLayout 설명
16. (과제) FrameLayout 풀이
17. Scrollview
18. Imageview
19. 파이널 과제 설명
20. 파이널 과제 풀이
21. Drawable

CURRICULUM

05. 안드로이드 Essential - Android

파트별 수강시간 : 00:00:00

01. 안드로이드 스튜디오 투어 - 1
02. 안드로이드 스튜디오 투어 - 2
03. 안드로이드 스튜디오 투어 - 3
04. Activity 개념
05. Activity 실습
06. Xml가져오기,익명함수 개념
07. Xml가져오기,익명함수 실습
08. View를 조작하는 방법
09. (과제) 더하기 계산기 설명
10. (과제) 더하기 계산기 풀이 (1)
11. (과제) 더하기 계산기 풀이 (2)
12. Intent 개념
13. Intent 실습 (1)
14. Intent 실습 (2)
15. Intent 실습 (3)
16. Intent 실습 (4)
17. Task
18. (과제) 인터넷 페이지 열기 소개
19. (과제) 인터넷 페이지 열기 풀이
20. Fragment 개념
21. Fragment 실습 (1)
22. Fragment 실습 (2)
23. Fragment 실습 (3)
24. Fragment 실습 (4)
25. NullSafety 개념
26. NullSafety 실습
27. Resource 개념
28. Resource 실습
29. Context
30. Thread 개념
31. Thread 실습
32. Library 개념
33. Library 실습
34. Addview 개념
35. Addview 실습

CURRICULUM

05. 안드로이드 Essential - Android

파트별 수강시간 : 00:00:00

36. (과제) 전화번호부 만들기 설명
37. (과제) 전화번호부 만들기 풀이 (1)
38. (과제) 전화번호부 만들기 풀이 (2)
39. ListView 개념
40. ListView 실습 (1)
41. ListView 실습 (2)
42. ListView 실습 (3)
43. Recyclerview 개념
44. Recyclerview 실습 (1)
45. Recyclerview 실습 (2)
46. Recyclerview 실습 (3)
47. Tablayout,Pager 개념
48. Tablayout,Pager 실습 (1)
49. Tablayout,Pager 실습 (2)
50. Tablayout,Pager 실습 (3)
51. Sharedpreference 개념
52. Sharedpreference 실습 (1)
53. Sharedpreference 실습 (2)
54. Realm 개념
55. Realm 실습
56. Async 개념
57. Async 실습 (1)
58. Async 실습 (2)
59. Network 개념 (1)
60. Network 개념 (2)
61. Network 실습 (1)
62. Network 실습 (2)
63. Network 실습 (3)
64. Network 실습 (4)
65. Network 실습 (5)
66. Network 실습 (6)
67. Network 실습 (7)
68. 권한 개념
69. 권한 실습



CURRICULUM

06.
안드로이드
Intermediate
 - Instagram
 - Melon
 - Youtube

파트별 수강시간 : 00:00:00

01. 인스타그램 (1)
02. 인스타그램 (2)
03. 인스타그램 (3)
04. 인스타그램 (4)
05. 인스타그램 (5)
06. 인스타그램 (6)
07. 인스타그램 (7)
08. 인스타그램 (8)
09. 인스타그램 (9)
10. 인스타그램 (10)
11. 인스타그램 (11)
12. 인스타그램 (12)
13. 유튜브 (1)
14. 유튜브 (2)
15. Melon (1)
16. Melon (2)
17. Melon (3)

CURRICULUM

07. Android 앱 개발 프로젝트

파트별 수강시간 : 00:00:00

기본 Todo 리스트 작성
01. 앱 소개
02. 프로젝트 생성
03. 전체 레이아웃 작성
04. 아이템 레이아웃 작성
05. Todo 모델 객체 작성
06. RecyclerView 어댑터의 뼈대 작성
07. [해설] View Binding
08. View Binding 적용
09. 할 일 추가 기능 구현
10. 삭제 기능 구현
11. 할 일 완료 기능 구현
상태관리
12. [해설] 화면 회전 처리
13. [해설] ViewModel
14. ViewModel 작성
15. [해설] LiveData
16. LiveData 적용
클라우드를 활용한 저장 기능 추가
17. [해설] Firebase
18. [해설] 데이터베이스 Firestore
19. [해설] 인증 Authenticate
20. Firebase 프로젝트 추가
21. Firebase에 이메일 인증 설정
22. 로그인 기능 작성
23. 로그아웃 기능 작성
24. Firestore를 콘솔에서 사용하기
25. Firestore의 데이터 읽기
26. 에러 해결
27. 사용자별로 별도의 공간에 저장하도록 수정_1
28. Firestore에서 실시간 데이터 읽기
29. Firestore에 데이터 쓰기
30. Firestore의 데이터 삭제
31. Firestore의 데이터 갱신



CURRICULUM

07.

Android 앱 개발 프로젝트

파트별 수강시간 : 00:00:00

플레이 스토어에 배포하기
32. 앱 아이콘 준비
33. 서명된 APK 만들기
34. 서명된 Android App Bundle 만들기
35. [해설] 개발자 등록
36. 앱 등록, 기본 언어와 앱 이름 작성
37. 스토어 등록정보 작성
38. 배포 트랙과 앱 업로드
39. 콘텐츠 등급 설문지 작성
40. 가격 및 배포 작성
41. 앱 콘텐츠 작성
42. 출시 및 사전 출시 보고서
43. 앱 업데이트

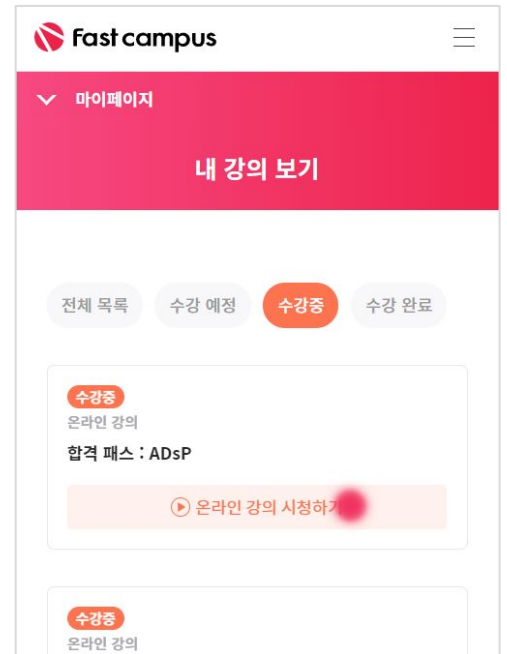
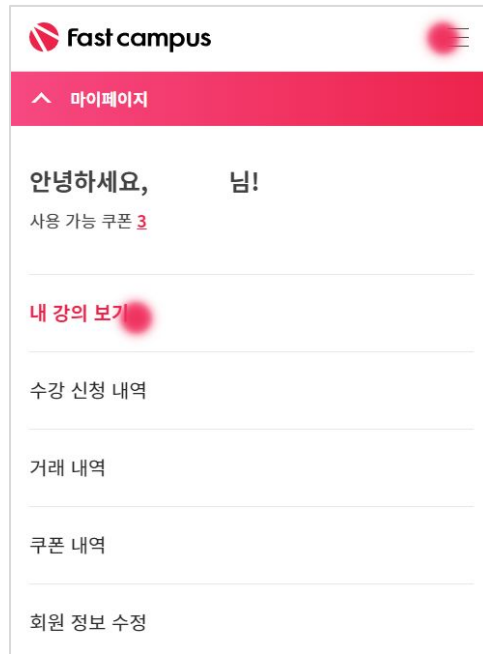


주의사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 **아이디 공유를 금지**하고 있으며 1개의 아이디로 여러 명이 수강하실 수 없습니다.
- 별도의 주의사항은 각 강의 상세페이지에서 확인하실 수 있습니다.

수강 방법

- 패스트캠퍼스는 크롬 브라우저에 최적화 되어 있습니다.
- 사전 예약 판매 중인 강의의 경우 1차 공개일정에 맞춰 '온라인 강의 시청하기'가 활성화됩니다.



환불 규정

- 환불금액은 실제 결제금액을 기준으로 계산됩니다.

수강 시작 후 7일 미만, 5강 미만 수강 시	100% 환불 가능
수강 시작 후 7일 이상, 5강 이상 수강 시	수강기간인 1개월(30일) 대비 잔여일에 대해 학원법 환불규정에 따라 환불 가능

- 보다 자세한 환불 규정은 패스트캠퍼스 취소/환불 정책 또는 각 강의 상세페이지에서 확인하실 수 있습니다.