

교육 과정 소개서.

디자인 툴 MAX 올인원 패키지 Online

안내.

해당 교육 과정 소개서는 모든 강의 영상이 촬영하기 전 작성되었습니다.
아래 각 오픈 일정에 따라 공개됩니다.

- 1차 : 2020년 8월 14일
- 2차 : 2020년 9월 15일
- 3차 : 2020년 10월 15일

최근 수정일자 2020년 8월 11일



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://www.fastcampus.co.kr/(슬러그)
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	약 66시간 내외 (* 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

- 다양한 디자인툴을 한곳에 모아 실무예제를 통해 학습 하도록 합니다.
- 포토샵뿐만아니라,영상,편집디자인,프로토타이핑까지 필요한 모든것을 담았습니다.
- 현업 전문가들의 다양한 예제를 통해 차근차근 학습하세요.

강의요약

- 자주 사용하는 이미지 합성/보정 스킬은 물론, 배너 이미지 등 매체별 특성을 고려하여 제작하는 방법을 배워봅니다.
- 명함, 리플렛이나 책과 같은 출판물 디자인을 다룹니다. 이미지와 텍스트를 가독성이 높은 방향으로 정리하고 배열하는 편집 방법을 배워봅니다.
- 비디오나 애니메이션을 효과적으로 나타낼 수 있도록 텍스트, 그래픽, 모션, 음향등의 요소를 활용하는 방법과 영상 편집 tip 까지 함께 배워봅니다.
- 웹이나 모바일 서비스의 시안을 만듭니다. GUI 트렌드나 디바이스별 특징을 파악하여 최적화된 디자인을 제작하는 방법을 배워봅니다.



강사

김준구	과목	- 포토샵 입문
	약력	- 현) found/Founded 디자이너/공동대표 - 전) MOSS INCUBE 디자인팀 리더
신은파	과목	- 일러스트레이터 입문 - 일러스트레이터 중급
	약력	- 현) 에듀디아트 디자인 강사 - 현) 디노마드 디자인 강사 - 전) SBS아카데미디자인학원 디자인 강사
김지후	과목	- 포토샵 합성
	약력	- 현) 프리랜서 디자이너 - 전) 디자인피버 디자이너
안병훈	과목	- 프리미어 입문 - 애프터이펙트 입문
	약력	- 현) THE MARE 대표 - 전) OVIS STUDIOS 대표 - 전) RABBIT WALKS VFX Designer
조예진	과목	- 인디자인 입문
	약력	- 현) kit 대표 - 전) (주)놀공 아트디렉터 - 전) Laplaca Cohen 디자이너 - 전) Whitney Museum of American Art 디자인 인턴



강사

이재구

과목

- 어도비 XD 입문

약력

- 현) 비팩토리 Sr.Product Designer
- 현) 콜렉트 커피 Creative Director
- 현) Adobe XD Facebook user group 관리자
- 전) Carplat 서비스 디자인팀 팀장

강선영

과목

- 스케치/제플린/마블

약력

- 현) Dreamfora 디자인 팀장
- 현) 국민대 테크노 디자인 전문대학원 스마트 경험디자인 연구원
- 전) 계원예술대학교 시각디자인과 외래교수
- 전) ELUO CNC UI/UX 디자이너

Leah Han

과목

- 프로토타입 입문

약력

- 현) ProtoPie 교육 담당자
- 전) Alibaba, Amazon 프로토타입 사내 워크샵 진행

CURRICULUM

01. 포토샵 (입문)

Chapter1. 포토샵 기본 개념
01. 강의 목적과 포토샵 소개
02. 다른 그래픽 툴과의 차이점
03. 포토샵을 활용한 콘텐츠 디자인 사례
04. 작업영역 설정과 인터페이스 이해하기
Chapter2. 포토샵 시작하기
05. 이미지 불러오기
06. Layer란?
07. Brush와 Type Tool을 활용한 카드 이미지 제작하기
08. 이미지 포맷과 저장 옵션
09. Opacity 효과를 활용한 와이드 배너 제작하기
Chapter3. 이미지 선택과 추출
10. 편집 영역 선택과 활용
11. Selection Tool을 활용한 이미지 제작하기
12. 자동 선택 툴을 활용한 상품 페이지 제작하기
13. 빠른 선택 툴을 활용한 배경 이미지 제작하기
14. Pen Tool을 활용한 이미지 추출
Chapter4. 색과 빛
15. Image Menu 이해하기 - 색상균형과 색조/채도
16. Image Menu 이해하기 - 레벨과 곡선
17. 컬러라이즈를 활용한 그래픽 포스터 제작하기 - 레이아웃 설계
18. 컬러라이즈를 활용한 그래픽 포스터 제작하기 - 이미지 제작하기
Chapter5. 이미지 보정과 편집
19. SNS 업로드 콘텐츠 제작하기
20. 디스플레이 광고 배너 제작하기
21. Layer Mask 이해하기
22. Layer Mask를 활용한 아트웍 제작하기
Chapter6. 쉽고 간편한 효과 표현
23. Layer Style을 활용한 이미지 제작 - 상품 광고
24. Layer Style을 활용한 이미지 제작 - 그라디언트 (1)
25. Layer Style을 활용한 이미지 제작 - 그라디언트 (2)
26. Layer Style을 활용한 이미지 제작 - 오브젝트 효과
27. Layer Style을 활용한 이미지 제작 - 네온사인
28. Layer Style을 활용한 이미지 제작 - 글자 윤곽선

CURRICULUM

01.

포토샵 (입문)

Chapter7. 이미지 제작과 디테일 표현
29. 브러쉬 설정과 활용
30. 질감이 적용된 타이틀 제작하기 - 왜곡 효과
31. 클리핑 마스크 이해하기
32. 클리핑 마스크 활용하기 - 북 커버 디자인
33. 흑백효과를 활용한 광고 배너 제작하기 (1)
34. 흑백효과를 활용한 광고 배너 제작하기 (2)
35. 레이아웃 이해하기 - 상품 패널 디자인 (1)
36. 레이아웃 이해하기 - 상품 패널 디자인 (2)
Chapter8. 유용한 기타 기능
37. Patch와 내용 인식 도구
38. 패턴 정의를 활용한 BG 이미지 제작하기
39. 이미지 슬라이스와 Save for Web
40. 다양한 브러쉬 효과 표현하기
41. 타임라인을 활용한 시퀀스 이미지 제작하기
42. Select and Mask 이해하기 - 인물 소스 분리
43. Select and Mask 이해하기- 아트웍크 제작하기
Chapter9. 콘텐츠 제작
44. 웹용 뉴스 콘텐츠 제작하기 (1)
45. 웹용 뉴스 콘텐츠 제작하기 (2)
46. 강의 마무리 - 디자인 응용력 높이기

CURRICULUM

02. 포토샵 (합성)

Chapter1. 오리엔테이션
01. 강의 소개 / 실무 오리엔테이션
02. 실무에서 합성 작업은 어떤 식으로 진행될까? 실무 미리보기
03. 맛있는 요리도 재료부터 구해야한다. 스톡사이트 소개 & 좋은 컷을 찾는 법
Chapter2. 실무 돌입 전, 준비단계
04. 실무자도 잘 모르는 합성 작업에 알맞게 환경설정,패널 세팅하기
05. 자주 쓰는건 미리 꺼내놓자! 작업이 빨라지는 단축키들
Chapter3. 활용도 200% 필수예제 실습
06. 누끼 마스터(1) - 누끼를 따는 툴들과 기능 해부
07. 누끼 마스터(2) - 펜툴로 더 효율적인 누끼따기
08. 누끼 마스터(3) - 사람 머리카락 따기
09. 누끼 마스터(4) - 짧은 동물 털 따기
10. 실무 리터쳐들도 사용하는 인물리터칭 기법 - 주파수 분리 피부보정
Chapter4. 아트웍
11. 누끼 감쪽같이 합성하기
12. 필름사진 색감과 질감 만들기
13. 레트로 포스터 아트웍 만들기 (1)
14. 레트로 포스터 아트웍 만들기 (2)

CURRICULUM

03. 일러스트 레이터(입문)

Chapter1. 일러스트레이터, 넌 누구니?
01. 오리엔테이션
02. 일러스트레이터 사용 분야
03. 픽셀과 벡터의 차이
04. CMYK 모드와 RGB 모드의 차이
Chapter2. 첫걸음부터 차근차근, 일러스트레이터 만져보기
05. 일러스트레이터 프로그램 설치 방법
06. 일러스트레이터의 인터페이스 소개
07. 일러스트레이터 기본 사용 방법 익히기
Chapter3. 나도 그릴수 있다. 일러스트레이터
08. 선과 면 그리기_선 툴
09. 선과 면 그리기_도형 툴
10. 선 툴과 도형 툴을 이용한 연필 그리기
11. 오브젝트를 지우고 수정하기_지우개 툴
12. 오브젝트를 지우는 툴을 이용한 전원 버튼 그리기
13. 다양한 모양의 오브젝트를 그리기_펜 툴
14. 펜 툴을 이용해서 사진 대고 패스 연습하기
15. 오브젝트의 순서를 배열하기_Arrange 메뉴
16. 도형 툴과 펜 툴을 이용해서 캐릭터 그리기
17. 그룹으로 정리된 오브젝트를 수정하기_그룹 선택 툴&격리모드
18. 여러 개의 오브젝트를 정렬하기_Align 패널
19. 오브젝트를 합치거나 나누기_Pathfinder 패널
20. Align과 Pathfinder 패널을 이용한 바리케이드 그리기
21. Pathfinder 패널을 이용한 수박 그리기
22. 오브젝트를 회전하거나 반전하기_회전 툴&반전 툴
23. 회전 툴&반전 툴을 이용한 눈송이 그리기
24. 오브젝트를 정확하게 그리기_안내선&그리드
25. 안내선과 그리드를 이용한 시계 그리기
26. 오브젝트의 크기와 모양 변형하기_크기 조절 툴&기울기 툴&변형 툴
27. 크기 조절 툴&변형 툴을 이용한 포커 심벌 그리기
28. 채색하는 기능 보기_Color Picker&Swatch 패널&Color 패널&Recolor Artworks 메뉴
29. 채색하는 방법을 응용한 화장품 그리기

CURRICULUM

03. 일러스트 레이터(입문)

Chapter4. 이것만 알아도 실력 업그레이드
01. 변화되는 색상을 채색하기_Gradient 패널
02. Gradient 패널을 이용한 입체 버튼 그리기
03. 같은 오브젝트를 반복해서 적용하기_패턴
04. 라이브러리에서 제공하는 패턴 사용하기
05. 패턴을 직접 만들고 일러스트레이터에 등록하기
06. 패턴을 이용한 노트 그리기
07. 문자를 입력하고 수정하기_문자 툴
08. 문자 툴과 편집하는 기능을 이용한 명함 만들기
09. 오브젝트를 왜곡하여 변형하기_Envelop Distort 메뉴&왜곡 툴
10. 왜곡 기능을 이용한 커피잔 그리기
11. 패스를 러프하게 그리기_연필 툴
12. 연필 툴을 이용한 디저트 그리기
13. 패스를 다양하게 표현하기_브러시 툴
14. 브러시 툴의 기본 사용 방법 익히기
15. 브러시 툴을 이용한 말풍선 그리기
16. 브러시 툴을 이용한 엠블럼 그리기
Chapter5. 알짜배기로 편해지는 작업팁!
17. 원하는 만큼 보이게 하기_클리핑 마스크
18. 서서히 사라지게 하기_불투명도 마스크
19. 사진을 오브젝트로 바꾸기_Image Trace 패널
20. 여러 개의 오브젝트를 훑날리기_심벌 스프레이 툴
21. 심벌 스프레이 툴을 이용한 나무 그리기
22. 여러 개의 오브젝트를 연결하기_블렌드 툴
23. 블렌드 툴을 이용한 엘피판 그리기
24. 블렌드 툴을 이용한 원근 문자 만들기
25. 오브젝트에 원근 적용하기_원근감 격자 툴
26. 데이터를 입력하고 그래프 만들기_그래프 툴
27. 막대 그래프에 디자인하기
28. 오브젝트에 다양한 효과를 적용하기_Effect 메뉴
29. Zig Zag 효과를 이용한 메달 그리기
30. Round Corner 효과를 이용한 별 캐릭터 그리기
31. feather 효과를 이용한 공 그림자 만들기
32. 3D 효과를 이용한 입체 문자 만들기
33. 3D 효과를 이용한 유리병 만들기

CURRICULUM

04. 일러스트 레이터(중급)

Chapter1. 이쯤이면 나도 일러스트레이터 디자이너

01. 모바일 아이콘 그리기
02. 모바일 아이콘 그리기
03. SNS 미니배너 만들기
04. SNS 미니배너 만들기
05. 어플리케이션 만들기
06. 어플리케이션 만들기
07. 카드 만들기
08. 카드 만들기
09. 리플렛 만들기
10. 리플렛 만들기
11. 랜드 마크 그리기
12. 랜드 마크 그리기

CURRICULUM

05. 인디자인

Chapter1. 인디자인 시작하기

01. 강사 및 커리큘럼 소개
02. 작업환경의 구성과 설정
03. 파일의 관리와 저장법
04. 외부 파일(워드, 한글) 불러오기
05. 툴바, 컨트롤 박스, 패널
06. 페이지 패널 / 링크 / 레이어

Chapter2. 이력서 디자인

07. 텍스트 박스 다루기(원고 흘리기 등), 캐릭터 패널
08. 서체의 선택과 조정(사이즈, 행간) / 아웃라인 기능
09. 여백 설정(margin)
10. 환경 설정(preference)

Chapter3. 문서 디자인

11. 단락(paragraph)패널
12. 표 그리기
13. 이미지 박스 다루기, 이미지 파일에 대한 이해
14. 온라인 퍼블리싱, 하이퍼링크, 쿼알코드
15. 라이브러리, 검토용으로 공
16. 비디오, 음성파일 가져오기

CURRICULUM

05. 인디자인

Chapter4. 명함 디자인
17. 선(펜툴, 연필), 도형
18. 색상에 대한 이해와 사용법
19. 오브젝트 레이아웃 패널 (정렬, 변형)
20. 오브젝트 레이아웃 패널 (패스파인더)
21. 파일 패키지, 인쇄용 저장
Chapter5. 포스터 디자인
22. 서체의 적용 (+typekit, 가변서체)
23. 그라디언트
24. 단락, 레이어의 활용, 개체의 순서
25. 효과 패널
26. 스포이드, 이미지 색조변경법
Chapter6. 소책자 디자인
27. 중철 책자 / 리플렛 판형 만들기
28. 마스터 페이지의 이해, 페이지 번호 넣기
29. Tab 기능으로 단락 및 목차 정리하기
30. 글리프, 더미 텍스트 적용하기(언어변경)
31. 텍스트 감싸기(text wrap), 개체와 이미지의 관계 설정
32. 문자/단락 스타일 적용하기
33. 찾기/바꾸기 기능, 숨겨진 문자 보이기, 스토리 패널
34. 이미지 포토샵 편집하기
Chapter7. 인쇄 실무 가이드
35. 종이 (단위, 평량, 종류, 판형 등)
36. 견적사양서와 인쇄 파일전달법
37. 제본
38. 후가공
39. 인쇄의 종류 및 과정

CURRICULUM

추후 공개 (2020. 10. 15 ~)

06. 영상 제작 Tip

CURRICULUM

추후 공개 (2020. 10. 15 ~)

07. 프리미어 프로

CURRICULUM

추후 공개 (2020. 10. 15 ~)

08. 에프터이펙트

CURRICULUM

09. 어도비 XD

Chapter. 1 Hello, Adobe XD
01. Adobe XD 소개 및 전체 커리큘럼 소개
02. 프로토타이핑 툴 비교 및 PX/PT/DP/벡터
03. iOS & Android 등 UI Kit 소스 세팅
Chapter 2. 기초 기능
04. XD 인터페이스 - 시작 화면과 해상도 설정
05. XD 인터페이스 - 왼쪽 인터페이스 정복
06. XD 인터페이스 - 오른쪽 인터페이스 기초
07. XD 인터페이스 - 오른쪽 인터페이스 심화
08. XD 인터페이스 - 상단 인터페이스 정복
09. XD 인터페이스 - 마우스 클릭 인터페이스 정복
Chapter 3. UI 기초 이론 & 기능
10. 모바일 Typo - 01. 모바일 Typo 기초 이론
11. 모바일 Typo - 02. XD Typo 기능 (실습)
12. 컬러 및 그라데이션기능 - 01. 웹 컬러 기본
13. 컬러 및 그라데이션기능 - 02. 그라데이션기본
14. 기타 기능 - 반복 그리드, 사진 소스 적용, 마스크 기능
Chapter 4. UI 이론 & 응용
15. 아트보드 설정과 그리드 적용(응용)
16. 텍스트 필드 이해와 제작
17. GUI 버튼 이해와 제작
18. 심볼 기능 이해 및 실습
19. 레이어 기능 활용 및 이미지 추출
20. Adobe XD 미러링 앱, 활용방법
Chapter 5. UI 트렌드 & 제작
21. Apple UI - 01. ios UI 디자인 기본과 철학
22. Apple UI - 02. XD를 활용한 ios UI 디자인 제작(기본)
23. Google UI - 01. Android UI 디자인 기본과 철학
24. Google UI - 02. XD를 활용한 Android UI 디자인 제작(기본)
25. UI 유형 - 대화형 UI 제작
26. UI 유형 - 카드 / 리스트형 UI
27. UI 유형 - XD를 활용한 뉴모피즘 제작

CURRICULUM

09. 어도비 XD

Chapter 6. 프로토타이핑 기본
28. 오브젝트 위치 고정 & 트리거 기능 개념 및 실습
29. 액션 기능 개념 및 실습 - 화면 전환
30. 액션 기능 개념 및 실습 - 자동 애니메이션
31. 액션 기능 개념 및 실습 - 오버레이
32. 액션 기능 개념 및 실습 - 다음으로 스크롤
33. 액션 기능 개념 및 실습 - 이전 아트보드
34. 액션 기능 개념 및 실습 - 오디오&음성 재생
35. 가로/세로 스크롤 적용하기
Chapter 7. 프로토타이핑 적용
36. Text 필드 / 오버레이 / 자동 애니메이션을 활용한 회원가입 플로우 제작
37. 액션 기능 - 오디오&음성 재생 기능을 활용한 알람앱 플로우 제작
Chapter 8. 실습
38. 모바일 디자인 제작 - 01. UI Kit을 활용한 와이어프레임제작
39. 모바일 디자인 제작 - 02. GUI 제작, 디자인 레이어, 심볼 정리
40. 모바일 디자인 제작 - 03. 프로토타이핑제작
41. 모바일 디자인 제작 - 04. 디자인 검토 & 개발 사양 공유(XD, 제플린)
42. XD를 활용한 콘텐츠 디자인

CURRICULUM

10. 스케치/제플린 /마블

Chapter. 1 Intro
01. 디자인 프로세스의 변화&강의 소개
Chapter. 2 스케치 시작하기
02. 스케치 인터페이스 살펴보기
03. 툴바 기능 & 커스터마이징
04. 아트보드, 레이어 생성하기
Chapter. 3 스케치 따라하기
05. 다양한 도형그리기
06. 도형별 속성 이해하기
07. 도형 변형하기, 복제
08. 라인과 펜툴
09. 라인 변형하기
10. 도형 활용_간단한 아이콘 디자인
11. 텍스트 기본속성 이해하기
12. 텍스트 입력하기
13. 텍스트 변형하기
14. 이미지와 마스크
15. 레이어 효과
Chapter. 4 스케치 효율 높이기
16. 심볼
17. 라이브러리
18. 플러그인 활용하기
Chapter. 5 스케치로 디자인하기
19. 스플래시 스크린디자인_작업환경, 가이드 설정
20. 스플래시 스크린디자인_심볼을 활용한 UI 디자인
21. 플러그인을 활용한 Feed 디자인_카드형 콘텐츠 디자인
22. 플러그인을 활용한 Feed 디자인_Craft플러그인
23. 플러그인을 활용한 Feed 디자인_UI디자인
Chapter. 6 스케치로 협업하기
24. 프로토타이핑
25. 미리기능으로 디자인 확인하기
26. 이미지 추출하기
27. 제플린
28. 마블

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

CURRICULUM

11. 프로토파이

Chapter 1. ProtoPie 시작하기
01. 오리엔테이션
02. ProtoPie의 사용 원리: 레고처럼 프로토타이핑하기
03. ProtoPie 구성 소개 및 각 구성이 연결하는 방법
04. 개발자와 협업할 때 필요하는 기능 소개
05. 다른 디자이너와 협업할 때 필요하는 기능 소개
06. 그래픽 툴에서 만든 디자인을 가져오는 방법
Chapter 2. 기초를 튼튼하게 다지기
07. 간단한 인터랙션을 통해 속성 설정을 이해하기
08. Scene개념과 Scene을 연결하기
09. Repeat, Stop, Reset를 활용해 루핑 효과 만들기
10. 멀티핑거 제스처를 통해 인터랙션 만들기
Chapter 3. 효율적으로 프로토타이핑하기 위한 팁
11. Component:더 효율적으로 인터랙션을 만들기 - 1
12. Component:더 효율적으로 인터랙션을 만들기 - 2
13. 에셋을 빨리 교체하고 인터랙션이 그대로 하는 방법
14. 인터랙션이 많을 때 관리하는 방법
Chapter 4. High-fidelity 인터랙션을 시작해보기
15. 컨테이너 소개하기
16. 컨테이너를 활용해서 스크롤과 페이징 효과 만들기 - 1
17. 컨테이너를 활용해서 스크롤과 페이징 효과 만들기 - 2
18. Chain 소개하기
19. Chain를 활용해서 온보딩 인터랙션 만들기
20. Pull의 원리와 활용
21. Fling의 원리와 활용 및 Pull와의 비교
Chapter 5. 코딩 없이 리얼하게 센서를 기반한 인터랙션 만들기
22. Input 레이어로 타이핑 효과 만들기 1 - Input 레이어 소개
23. Input 레이어로 타이핑 효과 만들기 2 - Focus 소개
24. Camera 레이어로 카메라 효과 만들기
25. 음성 인식
26. 다른 지원하는 스마트폰 센서 활용

CURRICULUM

11. 프로토파이

Chapter 6. 인터랙션에 로직 판단을 추가하기
27. Condition 소개하기
28. Condition을 활용해서 인터랙션을 만들기
29. Range 소개하기
30. Range와 Condition의 차이
Chapter 7. 이거만 배우면 90% 효과들 다 만들 수 있다
31. Formula 소개하기
32. Variable, Detect와 Assign 소개하기
33. Variable, Detect와 Assign 활용하기
34. Variable와 Component 같이 사용하기
Chapter 8. 다양한 사례를 통해 배운 내용 다지기
35. 같은 페이지들을 반복적으로 스크롤하기
36. 제3앱을 오픈하는 방법: Link와 Formula를 활용해서 검색 효과 만들기
37. 손가락 움직이는 방향과 속도에 따른 인터랙션: 검색창 자동 숨김 효과 만들기
Chapter 9. IoT 와 자동차 회사를 위한 솔루션
38. Send/Receive를 통해 스마트폰과 다른 화면 간의 인터랙션 만들기
39. 멀티 화면 인터랙션 만들기
40. Connect 소개

[올인원 패키지 : 디자인 툴 MAX] 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행 되고 있는 사전 판매중인 강의 입니다.
해당 교육과정소개서가 변경 되거나 추가 될 수 있습니다.

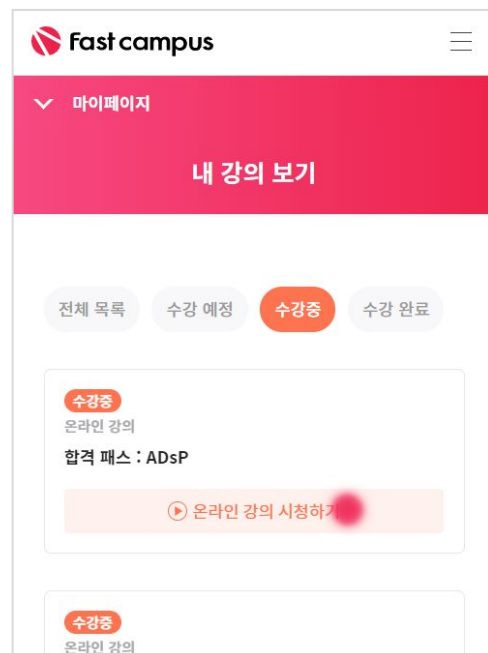
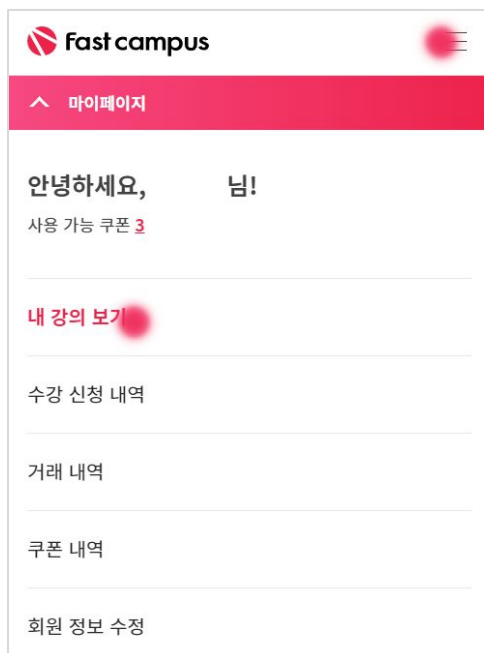


주의사항

- 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.