

교육 과정 소개서.

스케치&피그마로 배우는 모바일 UI 디자인 올인원 패키지 Online

안내.

해당 교육 과정 소개서는 모든 강의 영상이 촬영 되기 전 작성된 소개서입니다. 모든 영상이 촬영 된 후, 보다 자세한 커리큘럼으로 업데이트 되고 일부 수정 될 예정입니다. 참고용으로 확인 부탁드립니다, 자세한 문의는 다음 번호로 부탁드립니다.
02-501-9396



강의정보

- 강의장 : 온라인 | 데스크탑, 노트북, 모바일 등
- 기간 : 평생 소장
- 상세페이지 : https://www.fastcampus.co.kr/dev_online_cs/
- 담당 : 패스트캠퍼스 직무교육사업본부
- 강의시간 : 1560분 (약 26시간 내외)
- 문의 : 02-501-9396

강의목표

- 스케치와 피그마 툴을 활용하여 모바일 UI 디자인 작업을 진행
- 툴 기능 학습은 물론, 모바일 UI 디자인에 필요한 지식을 학습
- 실습을 통해 배우는 모바일 UI 구현
- 플러그인과 프로토타이핑은 물론, 각 앱에 특화된 기능까지 학습

강의요약

- 스케치와 피그마의 툴의 이해
- 스케치와 피그마의 툴 활용 및 사용 학습
- GUI 지식 학습
- UI 디자인 실습
- 스케치와 피그마 플러그인 / 프로토타이핑

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
-----------	-----------------------------------------------



강사	장미순	<p>과목 - 스케치(Sketch)</p> <hr/> <p>현) 엔씨소프트 프로젝트 디자이너</p> <p>전) 지니뮤직 프로젝트 디자이너 전) 한빛소프트 웹, 게임 GUI/UX 디자이너 전) 지앤 웹 디자이너</p> <hr/> <p>프로젝트 - 지니뮤직 디지털 프로젝트 (지니뮤직 모바일 앱, 지니 웹, 웨어러블, TV 등) UX/UI 디자인 - FCM Mobile Game GUI, 인터랙션 디자인 - SPOT Game SNS UI/UX 디자인</p> <hr/> <p>이력 - UI/UX Design School 12기 - 개발협업지식 특강(패스트캠퍼스) - 개발자와 협업하는 디자이너를 위한 실무 역량 강화 CAMP(패스트캠퍼스) - Sketch Tool 기초와 응용 출강(DK service, 제주)</p>
	이상호	<p>과목 - 피그마(Figma)</p> <hr/> <p>현) 버즈빌 프로젝트 디자이너</p> <p>현) 피그마 코리아 커뮤니티 운영진 전) 디코 그래픽 디자이너 & Co-founde</p> <hr/> <p>프로젝트 - 2020 Phantom 디자인 시스템 디자인 - 2020 BuzzAdPop SDK 디자인 - 2019 허니스크린 iOS 디자인 - 2019 Numbers 디자인 - 2018 네이버스 UI/UX 디자인</p> <hr/> <p>이력 - 2020 버즈빌, 사내 피그마 디자인 강의 - 2019 Always DODO, 피그마 꿀팁 코너 강의</p>



Curriculum

1	디자이너의 경험을 디자인하는 툴, 스케치를 소개합니다.
2	스케치를 쓰는 이유

01.
스케치 - 시작하며

Curriculum

1	스케치 작업환경 세팅하기
2	캔버스와 아트보드 이해하기
3	툴바 이해하기
4	페이지, 레이어 이해하기
5	인스펙터 이해하기
6	심볼의 개념과 구조
7	컴포넌트 패널(1) 심볼 이해하기와 만들어보기
8	컴포넌트 패널(2) 텍스트 스타일, 레이어 스타일 이해하기와 만들어보기
9	스케치에서 자주 쓰는 단축키 알아보기
10	스케치 클라우드 이해하기

02.
스케치 작업환경
세팅하기



Curriculum

**03.
GUI 이해하기**

1	해상도(1) 모바일 해상도 이해
2	해상도(2) 단위 알아보기(dp, sp, px, pt, em)와 1배수 디자인의 의미
3	웹과 앱의 차이 구분하기
4	UI디자인의 그리드 시스템 이해하기
5	하이여라키 이해하기
6	스케치에서 컬러 팔레트 구성하기
7	타이포그래피(1) 타이포그래피의 요소와 OS별 서체 차이
8	타이포그래피(2) 스케치에서 타이포그래피 시스템 만들기
9	아이콘 디자인 이해하기
10	버튼의 구성과 상태값
11	Form(1) - 드롭다운과 팝오버의 구성과 상태값
12	Form(2) - 토글스위치, 라디오버튼, 체크박스, 스피너 등 여러가지 폼의 요소 알아보기
13	Form(3) - 텍스트필드(싱글라인, 멀티라인, 서치바 등)의 구성과 상태값
14	iOS Human Interface Guidelines 살펴보기
15	Android material guidelines 살펴보기
16	iOS와 Android의 UI 공통점과 차이점 살펴보기
17	UI 디자인 방법 : 시스템 UI 따르기 vs 커스텀하기



Curriculum 04. 스케치 활용 케이스스터디 프로젝트의 핵심 UI 만들어보기	1	iOS 스카이스캐너(1) 로그인화면 가이드라인 구성하기
	2	iOS - 스카이스캐너(2) : 기본 가이드라인으로 로그인 화면 만들어보기
	3	iOS - 스카이스캐너(3) 심볼 오버라이드를 이용한 달력 UI 만들어보기
	4	iOS - 인스타그램(1) 스케치로 더 빠르게 아이콘 그리기
	5	iOS - 인스타그램(2) 심볼 오버라이드를 이용한 피드 UI와 탭바 만들기
	6	iOS - HIG 라이브러리를 활용해 Appstore 검색화면 만들어보기
	7	Google Map(1) Resizing, auto layout으로 태그영역 만들어보기
	8	Google Map(2) resizing으로 멀티스크린 대응하기
	9	Netflix(1) 공통 컴포넌트 라이브러리 만들어보기
	10	Netflix(2) 공통 컴포넌트를 이용한 콘텐츠 UI만들기

Curriculum 05. 스케치 플러그인 사용하기	1	스케치 플러그인
	2	Zeplin - 디자인 가이드 배포 플러그인
	3	Rename it - 레이어 이름을 한번에 바꿀 수 있는 플러그인
	4	Symbol organizer - 심볼의 정렬과 관리를 쉽게 할 수 있는 플러그인
	5	unsplash - 썸네일안에 고퀄 이미지를 빠르게 넣는 플러그인
	6	Runner - 스케치를 더 빠르게 사용하고싶을 때
	7	cluse - 명도대비 조절로 모바일앱 접근성 높이기



Curriculum

**06.
팀으로 일하기 (1)**

여러 명의 디자이너가
같이 일하기

1	스케치 협업(1) 스케치 페이지와 파일은 어떤 기준으로 나뉘어야 할까
2	스케치 협업(2) 컬러 팔레트는 어떻게 정해야 할까
3	스케치 협업(3) 네스티드 심볼의 단계는 어느정도여야 할까
4	스케치 협업(4) 어디까지 라이브러리를 만들어놔야 할까
5	스케치 협업(5) 라이브러리 파일을 어디에 등록하면 좋을까

Curriculum

**07.
팀으로 일하기 (2)**

개발자 기획자와
같이 일하기

1	개발협업(1) 디자인 하기 전에 협의할 사항들
2	개발협업(2) 네이밍 규칙 만들기
3	개발협업(3) 제플린으로 가이드 배포하기
4	개발협업(4) 제플린으로 스타일가이드 배포하기
5	개발협업(5) 개발자가 사용할 에셋 전달하기
6	개발협업 Tip: iOS와 Android의 리소스 폴더구조



Curriculum

1	마무리하며
---	-------

**08.
마무리 하며**



Curriculum 09. 피그마 - 시작하며	1	피그마란?
	2	디자인 툴로서의 피그마
	3	피그마는 무료! 근데 유료?
	4	링크 공유 방식
	5	그래도 디자이너니까 피그마 클라이언트 설치

Curriculum 10. 인터페이스 이해하기	1	피그마 첫 실행, 새파일 만들기
	2	좌측 패널 이해하기
	3	좌상단 마우스 툴 이해하기
	4	상단 가운데 반응형 패널 활용하기
	5	우측 패널 이해하기 (1) - share and viewing
	6	우측 패널 이해하기 (2) - design mode
	7	우측 패널 이해하기 (3) - prototype mode
	8	우측 패널 이해하기 (4) - code mode
	9	자주 쓰는 단축키
	10	UI 스크린샷 찍어 따라해 보기



Curriculum

1	컨포넌트와 인스턴스란?
2	Constrains (제약)
3	오토 레이아웃

**11.
효율적인 실무 에셋
관리법**

Curriculum

1	피그마로 기획 브레인스토밍 해보기
2	필요한 컴포넌트 잘 검색해서 쓱 빼오기
3	매테리얼 디자인 아이콘 빠르게 검색하고 적용하기
4	와이어프레임, UX 플로우 구축하기
5	Arrow Auto와 Auto Layout 을 활용해 플로우차트 만들기
6	초간단 프로토타이핑 해보기

**12.
빠르게 프로젝트
만들어보기**

Curriculum

1	로컬 스타일 응용, 셀렉션 컬러
2	스타일 고도화하기 - 폰트, 그림자, 그리드 등
3	Similayer Plugin 이해하고 활용하기
4	쓱 빼오는 것들의 한계, 컴포넌트 구조의 이해와 적용
5	컴포넌트 수정 및 통합하기
6	피그마에 추가 기능 정의하고 커뮤니케이션 최적화 하기
7	프로토타이핑 고도화하기
8	룩앤필 초안 완성

**13.
효율적인 실무 에셋
관리법 2**



Curriculum 14. 피그마 시너지 꿀팁	1	피그마 플러그인이란?
	2	피그마와 스크린샷 기능 조합하기
	3	fonts.google.com 활용하기
	4	Google Sheet Sync 플러그인 이해하기
	5	유지보수와 협업을 위한 네이밍으로 일괄 수정하기

Curriculum 15. 기초적인 디자인 시스템 구축	1	시스템 구축의 배경, 목적, 원칙 등을 명확히 하기
	2	이미 있는 실무 에셋을 잘 묶고 정리하기
	3	스타일 라이브러리로 맛보기 시스템 만들기
	4	페이지 세분화, 프레임으로 에셋 계층 나누기
	5	네이밍으로 하이ера키 만들기
	6	versioning, publishing 규칙 정하기
	7	서비스 소개 : zeroheight.com

Curriculum 16. 협업 잘 하기	1	공감에 기반한 문제 정의 능력
	2	공유 & 문서화의 중요성
	3	작업 우선 순위 잘 정하기
	4	데이터 드리븐? 비즈니스 드리븐?
	5	피드백을 대하는 자세
	6	서비스 구축 이후의 로드맵 그려보기



Curriculum

1	틀은 틀일 뿐입니다.
2	회사는 돈 버는 곳입니다.
3	피그마는 디자이너의 좋은 파트너입니다.

**17.
마무리하며**