

교육 과정 소개서.

UX/UI 디자인 (2020) 올인원 패키지 Online



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://www.fastcampus.co.kr/dgn_online_uxuidesign
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	52시40분 (* 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

- 흔들렸던 UX/UI 개념을 바로잡을 수 있다.
- 좋은 UX/UI 디자인을 보는 안목을 기를 수 있다.
- UX/UI 분야 공부를 통해 커리어 역량을 기를 수 있다.
- UX/UI 실무를 배울 수 있다.

강의요약

- UX/UI 디자인의 기초 이론과 실무에서 프로토타이핑을 위해 사용하는 디자인툴에 대해 배우게 됩니다.
- 리서치, 모델링, 기획, 디자인 사용성 평가까지 실무의 프로세스를 실사례와 함께 공부하게 됩니다.
- UX디자인의 다양한 맥락에 대해 공부하고 다양한 인접 개념들을 살펴보고 어떤 방식으로 디자인에 반영할지 고민합니다.
- 스케치, 마블, 제플린, 어도비XD, 프로토파이 등 최근 디자이너들이 가장 많이 활용하는 새로운 프로토타이핑툴을 배울 수 있습니다.



강사

정다영	과목	<ul style="list-style-type: none"> - UI 디자인 - 프로토타이핑
약력		<ul style="list-style-type: none"> - 현 듀오돈 공동대표 - 전 삼성전자 책임 디자이너 - 전 CJ E&M 아트 디렉터 - 전 NHN(NAVER) 디자이너 - 전 D'strict 디자이너 <p>저서</p> <ul style="list-style-type: none"> - <포토샵 디자인 강의> - <플래시, 살짝만 건들면 웹이 살아난다>
천호상	과목	<ul style="list-style-type: none"> - UX 개념파트
약력		<ul style="list-style-type: none"> - 현 Digitalist UX Evangelist - 현 dotUX UX Director - 전 LG 단말 연구소 선행팀장 - 전 Jones International 미디어 매니저 <p>주요 프로젝트</p> <ul style="list-style-type: none"> - ETRI AR glasses UX for low- vision users - LG 선행 UX개발 - 삼성인력개발원 러닝시스템 UI - LG Contextual UX 디자인 - LG G-pad UI & G4 UI concept - LG Q 시리즈 기능 UI (voice, remote, pair) - LG 터치폰 S-class & A-class UI
홍석희	과목	<ul style="list-style-type: none"> - UX 리서치 - 사용성 평가 - 서비스 기획
약력		<ul style="list-style-type: none"> - 현 My Music Taste Product Designer - 전 Kinetic UX Designer - 전 Look Smart IOS Developer - 전 ABB Korea APP Developer <p>주요 프로젝트</p> <ul style="list-style-type: none"> - 뉴욕 디지털 에이전시에서 Maxim, Kinetic 등의 클라이언트와 다양한 UX 프로젝트 수행 - APEC 교육과학기술장관상 - Pusan Startup Weekend Best UX/UI 수상 - Seoul Global Startup center, UDIS 등 UX 강의 - K-move 미국 취업 분야 광주 조선대학교 등 강의



강사

송병용	과목	- 케이스 스터디
	약력	<ul style="list-style-type: none"> - 현 듀오돈 공동대표 - 전 NAVER corp. - Lead designer - 전 D.FY Creative Director - 전 NHN corp. - Lead Designer - 전 ACG, Senior Designer <p>주요프로젝트</p> <ul style="list-style-type: none"> - 네이버 카페플러그, PLUG UX/UI디렉팅 - 네이버 카페, 지식in UX/UI 디렉팅 - SKT message '여름' 어플리케이션 - Samsung Galaxy Brand Site for S6 (Global) - 올레 멤버십 앱, PC 리뉴얼 디자인 총괄 등
이재구	과목	- 어도비XD
	약력	<ul style="list-style-type: none"> - 현 Carplat UX Team Head of Design - 전 Adobe XD Facebook User Group Admin
김유리	과목	<ul style="list-style-type: none"> - 스케치 - 마블
	약력	<ul style="list-style-type: none"> - 현 프리랜서 그래픽 디자이너 - 전 Pxd 디자인 컨설턴시 GUI 선임 디자이너
서예훈	과목	- 프로토타이
	약력	<ul style="list-style-type: none"> - 현 Studio XID 프로토타이퍼 - 전 Olivestone LAB 인터랙션 디자이너 - 전 삼성 갤럭시 Gear S2 UI 인터랙션 메인 디자이너 - 전 삼성 S-Health UI 인터랙션 메인 디자이너 - 전 삼성 Family-Hub 냉장고 UI 인터랙션 메인 디자이너 - 전 Smart TV 2015 UI 인터랙션 서브 디자이너



CURRICULUM

01. UX 디자인 개론

파트별 수강시간 : 03:55:30

UX 디자인 시작하기 - 01. 강사 소개 & UX 소개 및 Technology의 발전
UX 디자인 시작하기 - 02. UX History
UX 디자인 개요 - 01. UX 디자인이란
UX 디자인 개요 - 02. 좋은 UX를 만들기 위한 요소들
UX 기초 - 01. User Research 알아보기 - 1
UX 기초 - 02. User Research 알아보기 - 2
UX 기초 - 03. Usability 알아보기
UX 기초 - 04. Information architecture와 UI Design 알아보기 - 1
UX 기초 - 05. Information architecture와 UI Design 알아보기 - 2
UX 기초 - 06. User interaction, Visual Design, UX Writing 간단소개
UX 기초 - 07. 주요 UX principles 소개
UX 기초 - 08. 핵심 UX laws 소개
UX디자이너의 역할과 배경 - 01. UX 디자이너가 되려면
UX디자이너의 역할과 배경 - 02. 회사, 조직에서의 Role & Responsibility
UX디자이너가 일하는 방법 - 01. UX 업무 프로세스 알아보기
UX디자이너가 일하는 방법 - 02. 좋은 디자이너란



CURRICULUM

02.

UX 디자인 리서치 및 서비스 기획

파트별 수강시간 : 02:34:00

Intro - 01. 강사, 강의 소개
UX Overview 및 실무 프로세스 - 01. 실무에 필요한 UX, UI 용어
UX Overview 및 실무 프로세스 - 02. 모바일 UX, UI History
UX Overview 및 실무 프로세스 - 03. 모바일 UX, UI 트렌드
UX Overview 및 실무 프로세스 - 04. IT회사의 실무 개발 프로세스
UX Overview 및 실무 프로세스 - 05. 실무자 직군별 역할
UX Overview 및 실무 프로세스 - 06. 애자일과 워터폴 프로세스
UX Overview 및 실무 프로세스 - 07. Lean 스타트업과 MVP
UX 리서치 - 01. 리서치 프로세스와 목적
UX 리서치 - 02. 문제정의와 5 Whys
UX 리서치 - 03. 프로젝트 Brief
UX 리서치 - 04. Stakeholder(내부이해관계자) 인터뷰
데스크 리서치 - 01. 경쟁사 분석
필드 리서치 - 01. 실무 리서치 Overview
필드 리서치 - 02. 정량적, 정성적 분석 방법
필드 리서치 - 03. 리서치 계획
필드 리서치 - 04. 사용자 인터뷰
필드 리서치 - 05. 포커스그룹 인터뷰
필드 리서치 - 06. Contextual Inquiry
필드 리서치 - 07. 다이어리 스터디
필드 리서치 - 08. 카드소팅
필드 리서치 - 09. Wizard Of Oz
데이터 모델링 - 01. 개요
데이터 모델링 - 02. Affinity Mapping
데이터 모델링 - 03. Persona
데이터 모델링 - 04. User Journey
서비스 컨셉과 Feature 우선순위 - 01. 브레인 스토밍
서비스 컨셉과 Feature 우선순위 - 02. Feature 우선순위
서비스 컨셉과 Feature 우선순위 - 03. 서비스 컨셉
서비스 기획 - 01. User Story
서비스 기획 - 02. User Scenario
서비스 기획 - 03. 스토리보드
서비스 기획 - 04. 유저플로우
서비스 기획 - 05. IA-정보구조



CURRICULUM

03. UI 디자인

파트별 수강시간 : 16:20:05

UI 디자인 기초 - 01. Design Language
UI 디자인 기초 - 02. Design Process
UI 디자인 기초 - 03. Digital Authoring Tools
디자인 기초와 컨셉 - 01. Define
디자인 기초와 컨셉 - 02. Keywords
디자인 기초와 컨셉 - 03. Image, Mood board
디자인 기초와 컨셉 - 04. 컬러 (RGB, 코드, 배색 etc)
디자인 기초와 컨셉 - 05. 타이포그래피 (분류, 용어, 구조 etc)
인터페이스 디자인 기초 - 01. 디자인 환경 - 1
인터페이스 디자인 기초 - 02. 디자인 환경 - 2
인터페이스 디자인 기초 - 03. 레이아웃과 그리드 시스템 - 1
인터페이스 디자인 기초 - 04. 레이아웃과 그리드 시스템 - 2
인터페이스 디자인 기초 - 05. 컬러시스템
인터페이스 디자인 기초 - 06. 타이포그래피
인터페이스 디자인 기초 - 07. 아이콘 - 1
인터페이스 디자인 기초 - 08. 아이콘 - 2
인터페이스 디자인 기초 - 09. 인터랙션
스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 01. 스케치 인터페이스
스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 02. 아이콘 디자인 - 1
스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 03. 아이콘 디자인 - 2
스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 04. 아이콘 디자인 - 3
스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 05. 심볼과 스타일 - 1
스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 06. 심볼과 스타일 - 2
스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 07. 컴포넌트 디자인 - 1
스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 08. 컴포넌트 디자인 - 2
스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 09. 라이브러리
컴포넌트 디자인 - 01. Material Theme Editor
컴포넌트 디자인 - 02. App bars - 1
컴포넌트 디자인 - 03. App bars - 2
컴포넌트 디자인 - 04. App bars - 3
컴포넌트 디자인 - 05. App bars - 4
컴포넌트 디자인 - 06. Tabs

CURRICULUM

03. UI 디자인

파트별 수강시간 : 16:20:05

컴포넌트 디자인 - 07. Navigation drawer - 1
컴포넌트 디자인 - 08. Navigation drawer - 2
컴포넌트 디자인 - 09. Bottom Navigator - 1
컴포넌트 디자인 - 10. Bottom Navigator - 2
컴포넌트 디자인 - 11. Buttons - 1
컴포넌트 디자인 - 12. Buttons - 2
컴포넌트 디자인 - 13. FAB
컴포넌트 디자인 - 14. Cards
컴포넌트 디자인 - 15. Lists
컴포넌트 디자인 - 16. ETC
스크린 디자인 - 01. 스플래시
스크린 디자인 - 02. 회원가입, 로그인
스크린 디자인 - 03. 튜토리얼
스크린 디자인 - 04. 네비게이션
스크린 디자인 - 05. 메인 리스트 화면
스크린 디자인 - 06. 콘텐츠 화면
프로토타이핑 - 01. 프로토타이핑 기초
프로토타이핑 - 02. 프로토타이 인터페이스
프로토타이핑 - 03. 컨테이너
프로토타이핑 - 04. 프로토타이핑 구현 1-1
프로토타이핑 - 05. 프로토타이핑 구현 1-2
프로토타이핑 - 06. 프로토타이핑 구현 1-3
프로토타이핑 - 07. 프로토타이핑 구현 2-1
프로토타이핑 - 08. 프로토타이핑 구현 2-2
프로토타이핑 - 09. 프로토타이핑 구현 3-1
프로토타이핑 - 10. 프로토타이핑 구현 3-2
프로토타이핑 - 11. 프로토타이핑 구현 3-3
디자인 가이드 - 01. 디자인 가이드, 제플린
디자인 가이드 - 02. 스크린 가이드
디자인 가이드 - 03. 컴포넌트 가이드



CURRICULUM

04. 사용성 평가

파트별 수강시간 : 00:24:32

사용성 테스트
제이콥 닐슨의 휴리스틱 평가

CURRICULUM

05. Case Study

파트별 수강시간 : 05:32:55

Case Study 1-1
Case Study 1-2
Case Study 1-3
Case Study 1-4
Case Study 2-1
Case Study 2-2
Case Study 2-3
Case Study 2-4
Case Study 2-5
Case Study 2-6
Case Study 3-1
Case Study 3-2
Case Study 3-3
Case Study 3-4
Case Study 3-5
Case Study 3-6



CURRICULUM

06. 유용한 지식

파트별 수강시간 : 01:11:05

데이터 드리븐 UX - 01. 정량적 리서치
데이터 드리븐 UX - 02. A, B 테스트
데이터 드리븐 UX - 03. Eye 트래킹
데이터 드리븐 UX - 04. 의사결정 및 분석
UX를 위한 심리학과 행동 경제학 - 01. 행동경제학
UX를 위한 심리학과 행동 경제학 - 02. 훅 모델
UX Writing - 01. UX Writing과 마이크로 카피

CURRICULUM

07. Adobe XD

파트별 수강시간 : 13:11:38

Intro - 01. Adobe 소개
XD와 다른 GUI툴의 차이점 - 01. PX, PT, DP와 프로토타이핑 툴 비교
XD의 주요 기능 - 01. XD만의 주요 기능
XD의 주요 기능 - 02. 시작화면과 해상도 설정
UI Kit - 01. iOS & Android 등 UI Kit 소스 관리
XD 인터페이스 - 01. 왼쪽 UI 정복
XD 인터페이스 - 02. 오른쪽 UI 정복
XD 인터페이스 - 03. 상단 UI 정복
XD 인터페이스 - 04. 그 외 UI 살펴보기
Text 기능 - 모바일 Typo - 01. 모바일 Typo 기초 이론
Text 기능 - 모바일 Typo - 02. XD Typo 기능 (실습)
컬러 및 그라데이션 기능 - 01. 웹 컬러 기본 (실습)
컬러 및 그라데이션 기능 - 02. 그라데이션 기본 (실습)



CURRICULUM

07. Adobe XD

파트별 수강시간 : 13:11:38

프로젝트 시작하기 - 01. 아트보드 설정과 그리드 적용
프로젝트 시작하기 - 02. 레이어 기능과 활용
프로젝트 시작하기 - 03. 심볼 기능 이해 (실습)
프로젝트 시작하기 - 04. 반복 그리드, 사진 소스 적용 (실습)
프로젝트 시작하기 - 05. GUI 버튼 이해와 제작
Apple과 Google 디자인 차이 - 01. iOS UI 디자인 철학과 제작
Apple과 Google 디자인 차이 - 02. iOS UI 제작을 위한 XD 기능
Apple과 Google 디자인 차이 - 03. Android UI 디자인 철학과 제작
Apple과 Google 디자인 차이 - 03. Android UI 디자인 철학과 제작_01
Apple과 Google 디자인 차이 - 04. Android UI 제작을 위한 주요 XD 기능
GUI 트렌드 - Text 필드
GUI 트렌드 - 대화형 GUI
GUI 트렌드 - 듀오톤 이미지
GUI 트렌드 - 카드, 리스트형 UI
디자인 소스 추출 - 01. 포맷 이해와 제작된 디자인 추출
XD 프로토타이핑 - 01. 오브젝트 위치 고정 (실습)
XD 프로토타이핑 - 02. 스크롤 위치 개념 (실습)
XD 프로토타이핑 - 03. 화면 전환 개념 (실습)
XD 프로토타이핑 - 04. 오버레이 기능 활용 (실습)
XD 프로토타이핑 - 05. 공유 및 미리보기 (실습)
XD 프로토타이핑 - 06. 그 외 기능들 (실습)
XD 기능 - 01. 사진 편집 기능
XD 기능 - 02. 모바일 미러링 기능
모바일 디자인 제작 - 01. 손 스케치 프로토타이핑 활용
모바일 디자인 제작 - 02. UI Kit으로 와이어프레임 제작
모바일 디자인 제작 - 03. GUI 제작, 디자인 레이어, 심볼 정리
모바일 디자인 제작 - 04. 프로토타이핑 제작
모바일 디자인 제작 - 05. 디자인 사양 공유 (제플린, XD)
모바일 디자인 제작 - 06. 디자인 소스 추출 기능 활용
XD 카드뉴스 제작



CURRICULUM

08.

Sketch / Marvel / Zeplin

파트별 수강시간 : 05:56:37

Intro - 01. 강의 소개
스케치 시작하기 - 01. 기본 UI 구성 살펴보기
스케치로 그려보기 - 01. 레이어 생성하기
스케치로 그려보기 - 02. 도형 별 속성 이해하기
스케치로 그려보기 - 03. 레이어 스타일 편집하기 (Fill & Border)
스케치로 그려보기 - 04. 형태 편집하기
스케치로 그려보기 - 05. 정렬하기
스케치로 그려보기 - 06. 아이콘 그려보기
스케치로 그려보기 - 07. 텍스트 기본 속성 살펴보기 - 1
스케치로 그려보기 - 08. 텍스트 기본 속성 살펴보기 - 2
스케치로 그려보기 - 09. 텍스트 레이어 형태 변형하기
스케치로 그려보기 - 10. 인스펙터 살펴보기
스케치로 그려보기 - 11. 이미지 레이어 삽입, 편집, 합성
스케치로 그려보기 - 12. 마스크, 레이어 이펙트, 스타일
스케치 문서 관리하기 - 01. 레이어
스케치 화면 디자인 - 01. (실습) 화면 디자인 - 1
스케치 화면 디자인 - 02. (실습) 화면 디자인 - 2
스케치로 작업 효율도 높이기 - 01. 그리드, 뷰 모드
스케치로 작업 효율도 높이기 - 02. 작업 효율을 높이는 기능
스케치로 작업 효율도 높이기 - 03. 리사이징, 멀티 해상도 대응
스케치로 작업 효율도 높이기 - 04. 심볼 - 기초
스케치로 작업 효율도 높이기 - 05. 심볼 - 심화
스케치로 작업 효율도 높이기 - 06. 심볼로 작업 효율 높이기
스케치로 작업 효율도 높이기 - 07. 단축키 모음 및 단축키 등록하기
스케치로 작업 효율도 높이기 - 08. 라이브러리 살펴보기
스케치로 작업 효율도 높이기 - 09. 라이브러리로 작업 효율 높이기
스케치로 작업 효율도 높이기 - 10. 플러그인
스케치로 작업 효율도 높이기 - 11. 스케치 미러
개발자와 협업하기 - 01. 이미지 출력하기
개발자와 협업하기 - 02. 제플린
프로토타입 제작해보기 - 01. 스케치
프로토타입 제작해보기 - 02. 마블
스케치 업데이트 - 01. 스케치 52 ver 살펴보기 무엇이 바뀌었나
스케치 업데이트 - 02. Data 기능 살펴보기

CURRICULUM

09. ProtoPie

파트별 수강시간 : 03:34:18

Intro - 01. 프로토타이핑 툴 비교 및 ProtoPie의 특징
ProtoPie 소개 - 01. ProtoPie의 인터랙션 저장 방식
ProtoPie 소개 - 02. UI 살펴보기
간단한 인터랙션 만들기 - 01. 기능 소개
간단한 인터랙션 만들기 - 02. 가속도 적용해보기
스크롤과 페이징 - 01. 컨테이너를 사용하여 스크롤과 페이징 만들기 - 1
스크롤과 페이징 - 02. 컨테이너를 사용하여 스크롤과 페이징 만들기 - 2
스크롤과 페이징 - 03. 컨테이너를 사용하여 스크롤과 페이징 만들기 - 3
Scene의 개념과 이동 - 01. 화면 이동과 전환효과에 대한 이해
Scene의 개념과 이동 - 02. 예제 만들기 (29cm)
조건에 따른 인터랙션 - 01. Condition, Range, Chain, Detect, Start 설명
조건에 따른 인터랙션 - 02. 예제 만들기 (Facebook Messenger)
Touch Up, Down의 개념 - 01. Tap을 Touch Up과 Down으로 분해
Touch Up, Down의 개념 - 02. 예제 만들기 (Twitter Pull-to-Refresh)
Pull의 이해 - 01. Pull의 동작 원리와 활용
Pull의 이해 - 02. 예제 만들기 (Gmail)
ProtoPie Player - 01. ProtoPie Player 사용하기
센서의 활용 - 01. 스마트폰 센서 활용
센서의 활용 - 02. 예제 만들기 (Shazam)
Bridge 기능 소개 - 01. 디바이스간 인터랙션 만들기
Bridge 기능 소개 - 02. 예제 만들기 (모바일 결제)
Input Layer 소개 - 01. Native Keyboard 사용하기
Input Layer 소개 - 02. 예제 만들기 (Login)
Formula 기능의 활용 - 01. Formula 소개
Formula 기능의 활용 - 02. 예제 만들기 (Ripple Effect)
Formula 기능의 활용 - 03. 예제 만들기 (Graph Indicator)
Formula 기능의 활용 - 04. Variable 소개
Formula 기능의 활용 - 05. 예제 만들기 (Spinner)
Formula 기능의 활용 - 06. 예제 만들기 (Input Layer)
Formula 기능의 활용 - 07. 함수 소개
Formula 기능의 활용 - 08. 예제 만들기 (Password Validation)
Formula 기능의 활용 - 09. 예제 만들기 (Stop Watch)

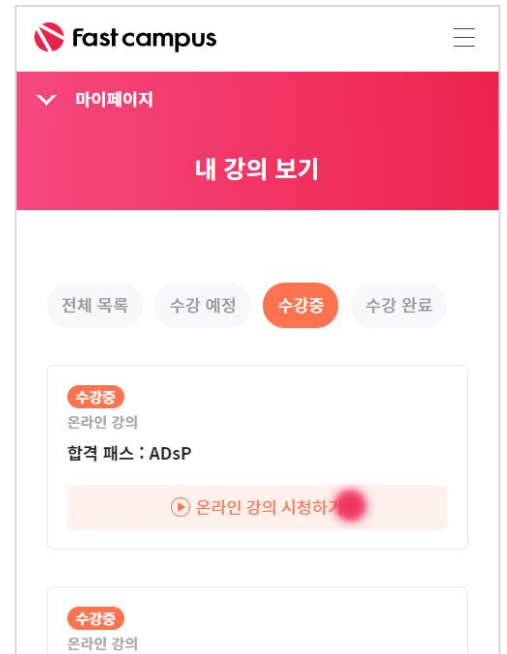
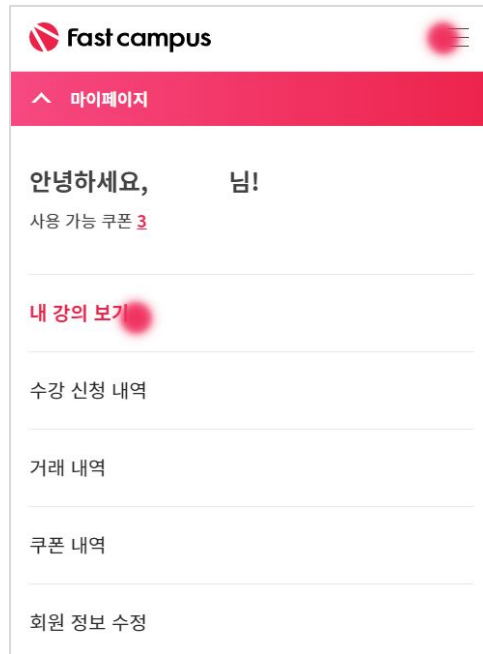


주의사항

- 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.