

교육 과정 소개서.

초격차 패키지 : 한번에 끝내는 UX/UI 디자인 Online



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://www.fastcampus.co.kr/dgn_online_uxui
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	62시 58분
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 시간대 에 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

- UX/UI가 처음이더라도 따라올 수 있도록, UX/UI 지식에 대해 차근차근 배울 수 있으며, 각 OS의 규격에 맞는 앱 화면을 통해 전반적인 UI 디자인의 기초를 다지게 됩니다.
- 기획 역량을 향상하고, 실무 노하우를 습득할 뿐 아니라 포트폴리오 제작 실력은 물론 툴 활용 능력까지 올릴 수 있습니다.
- 가장 많이 쓰이는 Sketch, Adobe XD, Figma 뿐 아니라 Zeplin, Invision, Principle, ProtoPie, Marvel, HTML, CSS까지 배워 디자인과 프로토타이핑, 개발자 협업까지 적합한 툴을 사용하여 업무를 해결하는 전문가로 거듭나게 됩니다.

강의요약

- 유저리서치부터 데이터 모델링, GUI 디자인, 프로토타이핑, 디자인데이터 전달, 사용성 평가까지. 실무 UX/UI 프로세스를 처음부터 끝까지 따라가는 강의입니다.
- 클론디자인을 통해 iOS, Android, 반응형 웹의 표준이 되는 서비스를 하나하나 실습하며 배울 수 있도록 구성했습니다.
- 대기업 리드 디자이너 출신 강사님의 UX/UI 노하우가 담긴 이론과, 10가지 UX/UI 툴 사용법을 모두 알려드립니다.



강사

스티그

약력

- 現 클라썸 디자인 총괄
- 삼성전자 UX/UI 리드 디자이너
- CJ UX/UI 디자이너
- 알티캐스트 UX/UI 디자이너
- 디자인피버 UX/UI 디자이너
- 홍익대학교 인터랙션 디자인 석사
- 국민대학교 시각디자인 학사

프로젝트

- 삼성전자 디자인 시스템 구축
- 삼성전자 웹/모바일 애플리케이션 프로젝트 다수 참여
- CJ 디자인 시스템 구축
- CJ 웹/모바일/TV 애플리케이션 프로젝트 다수 참여
- KT 웹/모바일/TV 애플리케이션 프로젝트 다수 참여



강사

이재구	과목	- Adobe XD
	약력	- 현) 비팩토리 Sr.Product Designer - 현) 콜렉트 커피 Creative Director - 현) Adobe XD Facebook user group 관리자 - 전) Carplat 서비스 디자인팀 팀장
이상호	과목	- Figma
	약력	현) 버즈빌 프로덕트 디자이너 현) 피그마 코리아 커뮤니티 운영진 전) 디코 그래픽 디자이너 & Co-founder
나재휘	과목	- ProtoPie
	약력	- 현) 동아대학교 겸임 교수 - 현) 홍익대학교 초빙 교수 - 전) 바이널익스피리언스 책임디자이너 - ProtoPie 가이드북 저자
박영웅	과목	- 디자이너를 위한 코딩
	약력	- 현) 질링스 개발팀 프론트엔드 리더 - 현) Web Front-end Developer 기술 블로그 'heropy.blog' 운영 - 전) 빈스토크 개발팀 과장 - 전) 투비컴원 디자인팀 팀장 - 전) 비영리단체 '코딩 배우는 디자이너' 운영 - 전) 창조경제혁신센터 UI/UX 디자인 멘토



CURRICULUM

01.

UX/UI 디자인 이해

파트별 수강시간 03:12:42

학습의 목적을 어떻게 잡아야 할까요
어떻게 커리어를 쌓아 나가야 할까요
UX, UI, 사용성, UCD는 어떻게 다른가요
UX, CX, BX는 어떻게 다른가요
Design Thinking이란 무엇인가요
디자인 작업을 위한 맥 환경
어떻게 디자인 프로세스를 만들어야 할까요
왜 비즈니스를 이해해야 하나요
어떻게 비즈니스를 이해할 수 있나요
어떻게 비즈니스를 정리할 수 있나요
비즈니스를 위한 데이터 탐색
비즈니스 목적에 따라 UX가 어떻게 다른가요
왜 초기 사용자가 중요한가요

CURRICULUM

02.

UX 유저 리서치

파트별 수강시간 01:43:35

어떻게 초기 사용자를 모델링 할 수 있나요
어떻게 퍼소나 모델링을 시작해야 할까요
어떻게 사용자 조사를 시작해야 할까요
인터뷰는 어떻게 수행해야 하나요
포토 저널과 일기 조사는 어떻게 수행해야 하나요
온라인 설문 조사는 어떻게 수행해야 하나요
맥락 조사는 어떻게 수행해야 하나요
이해관계자를 왜 이해해야 할까요
어떻게 이해관계자의 요구사항을 수집할 수 있을까요
어떻게 이해관계자의 요구사항을 어떻게 정리해야 할까요



CURRICULUM

03. UX 데이터 모델링

파트별 수강시간 00:58:50

어떻게 수집한 데이터를 의미있게 분석할 수 있을까요
어떻게 이해관계자 간의 관계를 모델링 할 수 있을까요
어떻게 사용자의 생각을 모델링 할 수 있을까요
어떻게 사용자의 경험을 모델링 할 수 있을까요
여정 지도를 어떻게 활용할 수 있을까요
서비스 디자인은 무엇인가요

CURRICULUM

04. UX/UI 디자인 노하우

파트별 수강시간 01:31:28

어떻게 도출된 기능을 구조화 해야 할까요
어떻게 내비게이션을 만들어가야 할까요
어떻게 레이블을 만들어가야 할까요
어떻게 빠르게 사용성을 평가하고 분석할 수 있을까요
어떻게 휴리스틱 평가를 해야할까요
어떻게 경쟁 및 유사 제품을 벤치 마킹할 수 있을까요



CURRICULUM

05. 모바일 UX

파트별 수강시간 02:08:10

터치스크린 UI는 어떤 특징이 있나요?
왜 픽셀 밀도를 알아야 할까요?
앱 아이콘은 어떻게 디자인해야 하나요?
앱 구조 이해하기
사용자 인터랙션 이해하기
시스템 가능 기능 이해하기
비주얼 디자인 이해하기
아이콘과 이미지 이해하기
바(Bar) 이해하기
뷰(View) 이해하기
컨트롤(Control) 이해하기
익스텐션(Extension) 이해하기

CURRICULUM

06. UI 클론디자인 iOS 앱

파트별 수강시간 06:36:33

클론 디자인 시작하기
레이아웃과 컴포넌트 분석하기
iOS 리소스와 폰트 설치하기
타이틀 바 만들기
카드 만들기 (1)
카드 만들기 (2)
카드 만들기 (3)
버튼 만들기
탭 바 만들기
상세화면 만들기
문단 구조 만들기
스크린샷 만들기
푸터 만들기
반응형 버튼 만들기
프린시플 프로토타이핑 만들기 (1)
프린시플 프로토타이핑 만들기 (2)
혼자서 만들어보기



CURRICULUM

07.

UI 클론디자인
Android 앱

파트별 수강시간 05:37:15

매터리얼 디자인 이해하기
환경 요소 이해하기
레이아웃 이해하기
내비게이션 이해하기
컬러 이해하기
타이포그래피 이해하기
사운드 이해하기
아이콘 이해하기
쉐입 이해하기
모션 이해하기
인터랙션 이해하기
커뮤니케이션 이해하기
텍스트 스타일 만들기
앱 바 만들기
컨텐츠 만들기
추천 영화 만들기
데이터 연동하기
네비게이션 바 만들기
직접 만들어 보세요



CURRICULUM

08.

UX/UI 심리학

파트별 수강시간 00:45:29

왜 심리학을 이해해야 하나요
심리학 법칙에는 어떤 것들이 있나요
게슈탈트 심리학에는 어떤 것들이 있나요

CURRICULUM

09.

UI 클론디자인 Web

파트별 수강시간 01:16:41

웹 디자인 구조 파악하기
히어로 섹션 구조 파악하기
웹 그리드 시스템 이해하기
컨텐츠 만들기
푸터 만들기



CURRICULUM

10.

브랜딩 UX 디자인 시스템 구축

파트별 수강시간 01:11:49

디자인 시스템이 무엇인가요
브랜드 코어 만들기
컴포넌트 라이브러리 만들기

CURRICULUM

11.

디자인 데이터 전달

파트별 수강시간 01:05:40

디자인 Hand-off가 무엇인가요
어떻게 디자인 데이터를 전달해야 하나요
어떻게 제플린을 사용해야 하나요
마블은 어떤 용도로 사용하나요
개발된 결과물을 어떻게 검수해야 하나요



CURRICULUM

12.

사용성 평가

파트별 수강시간 00:24:40

사용성 테스트란 무엇인가요

사용성 테스트는 어떻게 준비해야 하나요

사용성 테스트 시 어떤 점에 유의해야 하나요

CURRICULUM

13.

Data-Driven UX/UI

파트별 수강시간 00:28:17

어떻게 웹 로그 데이터를 수집할 수 있을까요

어떤 데이터를 주로 봐야할까요

CURRICULUM

14.

포트폴리오 가이드

파트별 수강시간 00:21:51

포트폴리오 작업 시 어떤 점에 유의해야 하나요

포트폴리오에는 어떤 내용이 들어가야 하나요



CURRICULUM

15.

Adobe XD

파트별 수강시간 11:42:58

Adobe XD 소개
프로토타이핑 툴 비교와 px, pt, dp, 백터 개념
iOS & Android UI Kit 소스 세팅
Interface - 시작 화면과 해상도 설정
Interface - 왼쪽 인터페이스 정복
Interface - 오른쪽 인터페이스 기초
Interface - 오른쪽 인터페이스 심화
Interface - 상단 인터페이스 정복
Interface - 마우스 클릭 인터페이스 정복
모바일 typo - 기초 이론
모바일 typo - Xd typo 기능 실습
컬러 및 그라데이션 - 웹 컬러 기초 이론
컬러 및 그라데이션 - 웹 컬러 기초 실습
반복 그리드, 사진 소스 적용, 마스크 기능
아트보드 설정과 그리드 적용 (1)
아트보드 설정과 그리드 적용 (2)
텍스트 필드 이해와 제작
gui 버튼 이해와 제작
심볼 기능 이해 및 실습
레이어 기능 활용 및 이미지 추출
Adobe XD 미러링 앱, 활용방법
Apple UI - iOS UI 디자인 기본과 철학
Apple UI - iOS UI 디자인 제작
Google UI - Android UI 디자인 기본과 철학
Google UI - XD를 활용한 Android UI 디자인 제작(기본)

CURRICULUM

15.

Adobe XD

파트별 수강시간 11:42:58

UI 유형 - 대화형 UI 제작
UI 유형 - 카드, 리스트형 UI
UI 추출 - 포맷 특징 및 UI 추출 방법(심화)
오브젝트 위치 고정 & 트리거 기능 개념 및 실습
액션 기능 개념 및 실습 - 애니메이션 효과
액션 기능 개념 및 실습 - 자동 애니메이션
액션 기능 개념 및 실습 - 오버레이
액션 기능 개념 및 실습 - 다음으로 스크롤
액션 기능 개념 및 실습 - 이전 아트보드
액션 기능 개념 및 실습 - 오디오&음성 재생
프로토타이핑 기본 - 가로 세로 스크롤 적용하기
프로토타이핑 적용 - Text 필드, 오버레이, 자동 애니메이션을 활용한 회원가입 플로우 제작
프로토타이핑 적용 - 액션 기능 - 자동 애니메이션, 오디오 재생 기능 적용
모바일 디자인 제작 - UI Kit을 활용한 와이어프레임제작
모바일 디자인 제작 - GUI 제작, 디자인 레이어, 심볼 정리
모바일 디자인 제작 - 프로토타이핑제작
모바일 디자인 제작 - 디자인 검토 & 개발 사양 공유(XD, 제플린)
XD를 활용한 콘텐츠 디자인



CURRICULUM

16.

Figma

파트별 수강시간 12:32:12

시작하며
안녕하세요, 디자이너 이상효입니다
피그마란?
피그마는 무료! 근데 유료?
링크 공유 방식
그래도 디자이너니까 피그마 클라이언트 설치하기
인터페이스 이해하기
피그마 첫 실행, 새 파일 만들기
좌측 패널 이해하기
좌상단 마우스 툴 이해하기 (1)
좌상단 마우스 툴 이해하기 (2)
좌상단 마우스 툴 이해하기 (3)
상단 가운데 반응형 패널 활용하기 (1)
상단 가운데 반응형 패널 활용하기 (2)
우측 패널 이해하기 (1) share and viewing
우측 패널 이해하기 (2) design mode
우측 패널 이해하기 (3) prototype mode
우측 패널 이해하기 (4) code mode
자주 쓰는 단축키
스크린샷 찍어 따라해 보기
효율적인 실무 예셋 관리법 (1)
컴포넌트와 인스턴스란?
Constraints (제약)
오토 레이아웃?
빠르게 프로젝트 만들어 보기
피그마로 기획 브레인스토밍 해보기
필요한 컴포넌트 잘 검색해서 쓱 빼오기
매테리얼 디자인 아이콘 빠르게 검색하고 적용하기
와이어프레임과 UX Flow 구축하기
Arrow Auto와 Auto Layout 을 활용해 플로우 차트 만들기
초간단 프로토타이핑 해보기



CURRICULUM

16.

Figma

파트별 수강시간 12:32:12

효율적인 실무 에셋 관리법 (2)
로컬 스타일 응용, 셀렉션 컬러
스타일 고도화하기 - 폰트, 그림자, 그리드 등
Similayer Plugin 이해하고 활용하기
속 빼오는 것들의 한계, 컴포넌트 구조의 이해와 적용
컴포넌트 수정 및 통합하기 (1)
컴포넌트 수정 및 통합하기 (2)
피그마에 추가 기능 정의하고 커뮤니케이션 최적화 하기
프로토타이핑 고도화하기
룩앤필 초안 완성
피그마 시너지 꿀팁
피그마 플러그인이란?
피그마와 스크린샷 기능 조합하기
fonts.google.com 활용하기
Google Sheet Sync 플러그인 이해하기
유지보수와 협업을 위한 네이밍으로 일괄 수정하기
기초적인 디자인 시스템 구축
시스템 구축의 배경, 목적, 원칙 등을 명확히 하기
이미 있는 실무 에셋을 잘 묶고 정리하기
스타일 라이브러리로 맛보기 시스템 만들기
페이지 세분화, 프레임으로 에셋 계층 나누기
네이밍으로 하이ера키 만들기
versioning, publishing 규칙 정하기
서비스 소개 - zeroheight.com
협업 잘 하기
공감에 기반한 문제 정의 능력
공유 & 문서화의 중요성
작업 우선순위 잘 정하기
Data-Driven and Business-Driven
피드백을 대하는 자세
서비스 구축 이후의 로드맵 그려보기
마무리하며
틀은 틀일 뿐입니다
회사는 돈 버는 곳입니다
피그마는 디자이너의 좋은 파트너입니다



CURRICULUM

17.

ProtoPie

파트별 수강시간 05:13:34

ProtoPie란
ProtoPie의 기본 개념
ProtoPie의 인터페이스 살펴보기
오브젝트의 종류와 간단한 인터랙션
컨테이너와 스크롤영역만들기
Touch 트리거
Conditional 트리거
Mouse Key Focus
Sensor
버튼과 팝업창
크기가 변하 늘슬라이더
Pull 트리거를 이용한 메뉴
탭으로 구성된 화면과 Scene
줌메뉴와 페이징
카드플립과 체크버튼
따라다니는 도형
함수와 변수의활용
Send와 Receive를 이용한 간단한 통신
Receive 통신
화면 세팅과 메인메뉴
화면별 인터랙션 구현
추가 구성 요소 및 마무리



CURRICULUM

18.

디자이너를 위한 코딩

파트별 수강시간 06:06:44

코딩 알아보기
강사 소개
디자이너에 필요한 개발이란
Material Design
웹과 앱, 개발자
HTML, CSS, JS
웹 앱의 동작 원리
Visual Studio Code
설치 및 실행
파일 생성과 삭제
한글화
Live Server
코딩 무작정 시작하기
프로젝트 시작
CSS, JS 연결
페이지의 정보와 구조
브라우저 스타일 초기화
이미지 출력과 스타일 수정
페이지 구분
코딩 이해하기
웹 표준과 브라우저
특수 문자 용어 정리
표기법
Zero-based Numbering
오픈소스 라이선스
코딩 빠르게 시작하기
Codepen.io 소개
Emmet



CURRICULUM

18.

디자이너를 위한 코딩

파트별 수강시간 06:06:44

HTML
기본 문법
요소의 관계 이해
글자와 상자
주요 요소 (1)
주요 요소 (2)
주석과 전역 속성
CSS
기본 문법
기본, 복합 선택자
가상 클래스 선택자
가상 요소 선택자
속성 개요
박스모델
글꼴, 문자
배경
배치
플렉스(정렬)
전환, 변환
그리드
필터
코딩 개념 더하기
웹 이미지 종류
이미지 용량 관리
IMG와 Background 차이
BEM
Google Fonts
Favicon
반응형 웹
웹 개발 기술 검색
코딩 예제 분석하기
예제 소개 및 개발자 도구로 분석
프로젝트 클론

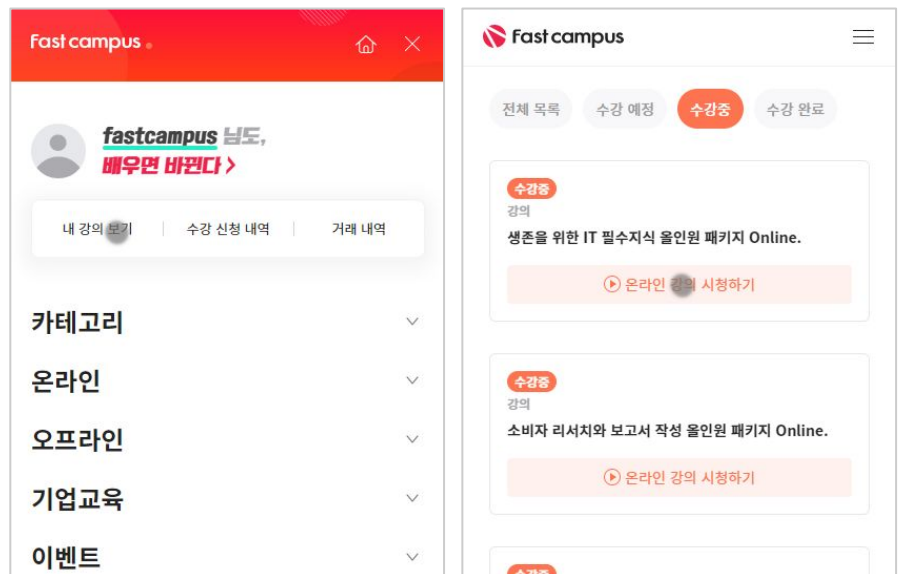


주의 사항

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

수강 방법

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



환불 규정

- 온라인 강의는 각 과정 별 '정상 수강기간(유료수강기간)'과 정상 수강기간 이후의 '복습 수강기간(무료수강기간)'으로 구성됩니다.
- 환불금액은 실제 결제금액을 기준으로 계산됩니다.

수강 시작 후 7일 이내	100% 환불 가능 (단, 수강하셨다면 수강 분량만큼 차감)
수강 시작 후 7일 경과	정상(유료) 수강기간 대비 잔여일에 대해 학원법 환불규정에 따라 환불 가능

※ 강의별 환불규정이 상이할 수 있으므로 각 강의 상세페이지를 확인해 주세요.