

교육 과정 소개서.

완전정복! 시각디자인 기초 올인원 패키지 Online.



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://www.fastcampus.co.kr/dgn_online_visual
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	47시간 45분
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

- '감'에 의존한 디자인은 더 이상 NO! 탄탄한 기본기를 쌓아 논리적인 디자인을 시작합니다.
- 예비 혹은 현직 디자이너가 가지고 있는 '시각디자인 기본기'에 대한 고민을 해결합니다.
- 총 42개의 실습과 케이스 스터디를 통해, 내 디자인 실무에 곧바로 적용합니다.
- 실무를 경험해보지 않고서는 터득할 수 없는 베테랑 디자이너의 노하우를 배웁니다.

강의요약

- 인쇄 매체 기반의 편집 디자인
- 스크린 기반의 웹/앱 디자인
- 디자인 4요소를 활용한 프로젝트 실습 21개
- 베테랑 실무자들의 작업 및 워크플로우 분석 21개
- 현장을 경험하지 않고는 절대 알 수 없는 인쇄 지식 특강까지



강사

강구룡	과목	- 시각디자인 기초 ①_오프라인 매체 기반
		약력 <ul style="list-style-type: none"> - 현) 국민대학교 시각디자인학과 겸임교수 - 디자인 스튜디오 ChungChoon 아트디렉터 - <디자이너의 비밀>, <위트 그리고 디자인> 저서 - 런던 디자인 비엔날레 2016, 한국 대표 참여 - 뉴욕 타입디렉터스클럽 우수상
조훈	과목	- 시각디자인 기초 ②_온라인 매체 기반
		약력 <ul style="list-style-type: none"> - 현) 클라썸 디자인 총괄 - 전) 삼성전자 UX/UI 리드 디자이너 - 전)CJ UX/UI 디자이너 - 전)알티캐스트 UX/UI 디자이너 - 전)디자인피버 UX/UI 디자이너
성연지	과목	- Case Study 1
		약력 <ul style="list-style-type: none"> - 현) 프리랜서 디자이너 - 전) 2 x 4 뉴욕 오피스 디자이너 - 전) 팬타그램 뉴욕 오피스 디자이너 - 전)<나의 길을 찾아서> 공동 저자 - 전)Graphis 2013, 2014, 2015, 2016 다수 수상



강사

Printaku STUDIO	과목	- 인쇄와 감리 실무
	약력	- 현) 프린타쿠 Print LAB, - 프린타쿠 Photo Studio 대표 - 삼성 WCIC 크리에이티브 이미징 한국 대표 - 신세계백화점, 젠틀몬스터 등 컬러 컨설팅
MYKC STUDIO	과목	- Case Study 4
	약력	- sadi(samsung art and design institute)출강 - Red Dot Design Award 2020, Branding (2020) - DOCTOR MATE 브랜딩 및 패키지 디자인 - 직방 DIRECTORY 매거진 창간 작업 및 편집 디자인 - URBANLIKE 매거진 창간 및 아트 디렉팅 총괄 - 월간지 매거진B 창간 편집 디자인
Lift-off STUDIO	과목	- Case Study 3
	약력	- 2nd Big River Poster Festa - Reddot Awards, 2015 - Adobe Design Achievement Awards Output, 2014
Manual STUDIO	과목	- Case Study 2
	약력	- 현)매뉴얼 그래픽스 디렉터 - 전)성균관대학교 디자인 강의 - 전)한경대학교 디자인 강의



CURRICULUM

01.

시각디자인 기초
1 (오프라인 매체
& 기본 시각
디자인)

파트별 수강시간 24:24:25

Ch 01. 강의 소개
강사소개, 수업소개
수업목표, 수업목차 및 일러두기
Ch 02. 시각디자인 소개
시각디자인 소개1
시각디자인 소개2
디자인의 정의1
디자인의 정의2
디자인의 정의3
그래픽 디자인의 정의
시각 디자인의 정의_범위
시각 디자인의 정의_개념
강의정리
Ch 03. 시각디자인 들여다보기
시각디자인 들여다보기
시각언어의 이해
시각언어_글자와 이미지의 차이
시각디자인 요소_글자
시각디자인 요소_글자의 종류
시각디자인 요소_이미지
시각디자인 요소_이미지의 종류
시각디자인 요소_구성
시각디자인 요소_구성이 예
글자와 이미지를 결합하는 방법, 예시
강의정리



CURRICULUM

01.

시각디자인 기초
1 (오프라인 매체
& 기본 시각
디자인)

파트별 수강시간 24:24:25

[별첨 추가구성 1] 타이포그래피 소개 (23번 타이포그래피 클립 대체)
글자와 일상 - 주변에서 발견되는 글자
글자와 일상 - 글자와 이미지의 차이
타이포그래피의 이해 - 타이포그래피란 무엇인가
타이포그래피의 이해 - 레터링, 타이포그래피, 캘리그래피의 차이
타이포그래피의 이해 - 타입 배치, 배열 영상
타이포그래피의 이해 - 타입의 특징과 타이포그래피의 정의
타이포그래피의 이해 - 활자꼴, 활자가족, 활자체, 폰트
타이포그래피의 이해 - 활자, 폰트, 타입
타이포그래피를 바라보는 방법 - 이미지와 타입으로 바라보기
이미지를 바라보는 방법 - 외연과 내연
타입을 바라보는 방법 - 기능&감정
타입을 바라보는 방법 - 기능으로 바라보기_외연
타입을 바라보는 방법 - 감정으로 바라보기_내연
강의정리 - 타이포그래피의 목적
[별첨 추가구성 2] 타이포그래피 들여다보기 (23번 타이포그래피 클립 대체)
타이포그래피 주요 용어 - 알파벳 정렬선
타이포그래피 주요 용어 - 한글 정렬선
타이포그래피 주요 용어 - 영어, 한글 정렬선 차이
타이포그래피 주요 용어 - 글자사이-자간, 커닝
타이포그래피 주요 용어 - 커닝의 이해
[실습예제] 커닝연습 - 인디자인에서 커닝 조정하기
[실습예제] 커닝연습 - 커닝 조정 연습 Kern Me
타이포그래피 주요 용어 - 글줄사이-글줄높이, 글자크기, 행간
타이포그래피 주요 용어 - 글자크기
타이포그래피 주요 용어 - 글자 가로너비
타이포그래피 주요 용어 - 한글과 영어의 글자 가로너비 차이
글꼴의 종류 - 알파벳의 각부 명칭 - 1
글꼴의 종류 - 알파벳의 각부 명칭 - 2
글꼴의 각부 명칭 - 1
글꼴의 각부 명칭 - 2
글꼴의 변화 과정 - 세리프 글자꼴의 변화과정
강의정리 - 타이포그래피 세부 개념 및 용어



CURRICULUM

01.

시각디자인 기초
1 (오프라인 매체
& 기본 시각
디자인)

파트별 수강시간 24:24:25

[별첨 추가구성 3] 타이포그래피 글자 배치 (23번 타이포그래피 클립 대체)
글자의 배치, 배열
[실습예제] 명함만들기 - 가로 명함만들기 소개, 문서만들기
[실습예제] 명함만들기 - 개체, 개체이동
[실습예제] 명함만들기 - 문자이동, 레이아웃
명함디자인 리뷰
명함디자인 리뷰 - 그룹핑의 이해
명함디자인 리뷰 - 그룹핑의 사례 비교
명함디자인 리뷰 - A그룹 & B그룹
명함디자인 리뷰 - 간격의 이해
명함디자인 리뷰 - 간격의 사례 비교
[실습예제] 명함만들기 - 세로 명함만들기 소개
[실습예제] 명함만들기 - 세로 명함에서 그룹, 간격 적용하기
세로 명함디자인 리뷰
세로 명함디자인 전후 수정예
타이포그래피와 글자배치의 사례1
타이포그래피와 글자배치의 사례2
타이포그래피와 글자배치의 사례3
강의정리 - 타이포그래피와 글자배치
Ch 04-1. 시각디자인 기본 개념: 서체-조판하기
서체소개
서체의 정의와 예
활자, 서체, 폰트의 차이
서체와 조판 - 조판하기 소개
서체와 조판 - 조판하기 정의
서체와 조판 - 조판하기 범위
기본 조판 방법 - 마이크로-글자 공간과 크기
기본 조판 방법 - 마이크로-글자사이
기본 조판 방법 - 마이크로-글자사이와 낱말사이
기본 조판 방법 - 마이크로-글줄사이
기본 조판 방법 - 마이크로-단락정렬
기본 조판 방법 - 매크로
[실습] 기본 조판을 활용한 글자 배치1
[실습] 기본 조판을 활용한 글자 배치2
[실습] 기본 조판 - 페이지 디자인
서체와 조판 - 섞어짜기
[실습] GREP를 이용한 섞어짜기 - 합성글꼴
[실습] GREP를 이용한 섞어짜기 - GREP



CURRICULUM

01.

시각디자인 기초
1 (오프라인 매체
& 기본 시각
디자인)

파트별 수강시간 24:24:25

Ch 04-2. 시각디자인 기본 개념: 서체-표현하기
서체 - 표현하기
서체의 기본 표현 - 리듬, 크기, 대비
[실습] 서체의 기본 표현 - 리듬1
[실습] 서체의 기본 표현 - 리듬2
[실습] 서체의 기본 표현 - 크기1
[실습] 서체의 기본 표현 - 크기2
[실습] 서체의 기본 표현 - 대비1
[실습] 서체의 기본 표현 - 대비2
서체의 기본 표현 - 스타일
[실습] 서체의 기본 표현 - 스타일1
[실습] 서체의 기본 표현 - 스타일2
서체의 응용 표현 - 결합, 분리, 굵하기
[실습] 결합 - 글자 결합을 이용한 디자인1
[실습] 결합 - 글자 결합을 이용한 디자인2
[실습] 결합 - 글자 분리를 이용한 디자인1
[실습] 결합 - 글자 분리를 이용한 디자인2
[실습] 굵하기 - 글자의 변형을 이용한 디자인1
[실습] 굵하기 - 글자의 변형을 이용한 디자인2
강의정리
Ch 05-1. 시각디자인 구성 원리: 레이아웃, 그리드
레이아웃 소개
레이아웃의 요소와 사례
레이아웃의 종류
그리드 소개
[실습] 그리드 기본 - 안내장 디자인1-1
[실습] 그리드 기본 - 안내장 디자인1-2
[실습] 그리드 기본 - 안내장 디자인2-1
[실습] 그리드 기본 - 안내장 디자인2-2
[실습] 그리드 기본 - 안내장 디자인3-1
[실습] 그리드 기본 - 안내장 디자인3-2
그리드 적용과 응용
[실습] 그리드 응용 - 워크숍 포스터1
[실습] 그리드 응용 - 워크숍 포스터2



CURRICULUM

01.

시각디자인 기초
1 (오프라인 매체
& 기본 시각
디자인)

파트별 수강시간 24:24:25

Ch 05-2. 시각디자인 구성 원리: 레이아웃 유형과 그리드 시스템
레이아웃 유형과 그리드 시스템
레이아웃 유형과 그리드 시스템 예시1
레이아웃 유형과 그리드 시스템 예시2
레이아웃 유형과 그리드 시스템 예시3
레이아웃 구성원리 구조적, 즉흥적
구조적, 즉흥적 레이아웃 디자인 사례1
구조적, 즉흥적 레이아웃 디자인 사례2
구조적, 즉흥적 레이아웃 디자인 사례3
[실습] 구조적, 즉흥적 레이아웃 리플렛 디자인1
[실습] 구조적 즉흥적 레이아웃 : 리플렛 디자인1-2
[실습] 구조적 즉흥적 레이아웃 : 리플렛 디자인1-3
[실습] 구조적 즉흥적 레이아웃 : 리플렛 디자인1-4
[실습] 구조적, 즉흥적 레이아웃 리플렛 디자인2
[실습] 구조적, 즉흥적 레이아웃 리플렛 디자인3
[실습] 구조적, 즉흥적 레이아웃 리플렛 디자인4
강의정리



CURRICULUM

01.

시각디자인 기초
1 (오프라인 매체
& 기본 시각
디자인)

파트별 수강시간 24:24:25

Ch 06. 시각디자인 구성 원리: 이미지, 컬러
이미지, 컬러 소개
이미지의 소개
이미지의 종류와 유형
이미지 유형 - 직접적, 은유적, 감각적(1)
이미지 유형 - 직접적, 은유적, 감각적(2)
이미지 유형과 사례(1)
이미지 유형과 사례(2)
이미지 구성
[실습] 이미지 구성 - 건축 포스터 디자인(1)
[실습] 이미지 구성 - 건축 포스터 디자인(2)
[실습] 이미지 구성 - 건축 포스터 디자인(3)
[실습] 이미지 구성 - 건축 포스터 디자인(4)
[실습] 이미지 구성 - 건축 포스터 디자인(5)
[실습] 이미지 구성 - 건축 포스터 디자인(6)
이미지 구성 사례 리뷰
[실습] 이미지 구성 - 댄스 페스티벌 디자인
컬러 소개
컬러의 의미와 3요소
컬러의 분류와 사례(1)
컬러의 분류와 사례(2)
[실습] 컬러 구성 - 앨범 디자인(1)
[실습] 컬러 구성 - 앨범 디자인(2)
[실습] 컬러 구성 - 앨범 디자인(3)
[실습] 컬러 구성 - 앨범 디자인(4)
컬러 구성 사례 리뷰
강의 정리
Ch 07. 시각디자인 표현 실습: 시각화
시각화 소개
시각화의 의미와 사례
[실습] 프로젝트 리뷰_ 전시 그래픽 시각화1
[실습] 프로젝트 리뷰_ 전시 그래픽 시각화2
[실습] 프로젝트 리뷰_ 전시 그래픽 시각화3
[실습] 프로젝트 리뷰_ 브랜드 디자인 시각화1
[실습] 프로젝트 리뷰_ 브랜드 디자인 시각화2
[실습] 프로젝트 리뷰_ 브랜드 디자인 시각화3
강의정리
수업정리
마무리



CURRICULUM

02.

시각디자인 기초
2 (디지털 매체)

파트별 수강시간 13:00:07

Ch 01. 디스플레이 환경 이해하기 (픽셀 밀도 이해하기)
인쇄 디자인과 디지털 미디어의 차이 이해하기 1
인쇄 디자인과 디지털 미디어의 차이 이해하기 2
일반 디스플레이와 레티나 디스플레이의 차이 이해하기
디지털 미디어 디자인을 위한 컬러 프로파일 이해하기
Ch 02. 웹사이트 디자인 이해하기
웹 사이트 디자인 이해하기
박스모델 이해하기
컬러 이해하기
폰트 이해하기 1
폰트 이해하기 2
아이콘 이해하기
Ch 03. 모바일 디자인 이해하기
터치 스크린을 위한 디자인 이해하기
1배수 디자인 이해하기 1
1배수 디자인 이해하기 2
입력 방식과 물리적 거리가 끼치는 영향 이해하기
Ch 04. 디자인 시스템 이해하기
디자인 시스템 개념 이해하기
스타일가이드, 컴포넌트 라이브러리, 디자인 시스템의 차이 이해하기
구글의 디자인 시스템 이해하기 1
구글의 디자인 시스템 이해하기 2
애플의 디자인 시스템 이해하기



CURRICULUM

02.

시각디자인 기초
2 (디지털 매체)

파트별 수강시간 13:00:07

Ch 05. 테슬라 반응형 웹 사이트 클론 디자인 실습하기 (포토샵 / 피그마)
테슬라 반응형 웹사이트 구조 살펴보기
메뉴 바 만들기
히어로 섹션 만들기
인테리어 섹션 만들기
인테리어 그리드 섹션 만들기
퍼포먼스 섹션 만들기
전기 파워트레인 섹션 만들기
익스테리어 섹션 만들기
주행거리 섹션 만들기
총 주행거리 섹션 만들기
안전성 섹션 만들기
오토 파일럿 섹션 만들기
제원 섹션 만들기
푸터 만들기
Ch 06. 인스타그램 iOS 앱 클론 디자인 (피그마)
인스타그램 앱 구조 살펴보기
브랜드 가이드 살펴보기
내비게이션 바 만들기
스토리 트레이 만들기
피드 - 헤더 만들기
피드 - 콘텐츠 만들기
피드 - 리액션 바 만들기
피드 - 더 보기 영역 만들기
피드 - 댓글 모두 보기 영역 만들기
피드 - 컴포넌트로 만들기
피드 - 탭 바 만들기
피드 - 탭 바 아이콘 만들기
디자인 시스템 만들기
Ch 07. 상세 정보 페이지 클론 디자인 (포토샵 / 피그마)
삼성닷컴 콘텐츠 디자인 구조 살펴보기
폰트 크기 정하기
사진 이미지 사용하기
스톡 이미지 사용하기
일러스트레이션과 아이콘 사용하기
Ch 08. 인스타그램 / 유튜브 콘텐츠 디자인 클론 디자인 (포토샵 / 피그마)
인스타그램 콘텐츠 구조 살펴보기
유튜브 콘텐츠 구조 살펴보기



CURRICULUM

03.

Case Study_UX
/UI부터 패키지
디자인까지

파트별 수강시간 07:39:44

Ch 01. 매뉴얼 스튜디오 (UX / UI, 패키지 디자인)
강의소개
STRX1
STRX2
건축신문
심소원북
쏘카웹
매뉴얼 웹
Ch 02. 리프트오프 스튜디오 (타이포그래피, 레터링, 포스터 디자인)
개요
이미지
타이포그래피1
타이포그래피2
레이아웃
컬러1
컬러2
정리
Ch 03. Kelly Sung (공간디자인, 타이포그래피 디자인)
강사소개, 수업 개요
전시 디자인의 브리핑
전시 디자인의 시작과 콘텐츠의 체계 잡기(Hierarchy)
전시 그래픽의 비주얼 시스템 다채롭지만 조화되는
전시 그래픽의 향후 방향 높은 접근성 그리고 포용성
전시 아이덴티티 바우하우스와 헤르베르트 바이어 그 사이에서
전시 그래픽의 목적 시선을 끌어 와야 하지만, 한발 물러서 있어야 하는
전시 디자인 설치 발주에서 끝나지 않는 업무
편집 디자인의 시작 콘텐츠 파악
편집 디자인과 포스터의 차이점
영문 타이포그래피
타이포그래피와 이미지들과의 상관관계 페이지와 페이지 사이도 디자인 되어야



CURRICULUM

03.

Case Study_UX
/UI부터 패키지
디자인까지

파트별 수강시간 07:39:44

Ch 04. MYKC (북, 리플렛 디자인)
MAGAZINE B 사례 (1)
MAGAZINE B 사례 (2)
MAGAZINE B 사례 (3)
URBANLIKE_DIRECTORY 매거진 사례
닥터메이트 브랜딩 및 패키지 디자인 사례
오픈기 수비니어 샵 사례

CURRICULUM

04.

인쇄와 감리
실무_컬러매니징
과 인쇄물 감리
실무

파트별 수강시간 02:41:25

모니터와 인쇄물의 컬러 차이가 발생하는 2가지 이유
내가 사용하는 모니터는 어떤 모니터인가
내가 사용하는 모니터는 어떤 모니터인가2
컬러 매니지먼트(색 관리)의 시작과 끝, ICC프로파일
컬러 매니지먼트(색 관리)를 위한 운영체제 MacOS
내가 사용하는 소프트웨어는 컬러 설정이 가능할까
소프트 프루핑의 이해와 활용
내가 사용하는 LED조명or형광등의 성능은
인쇄 시 선택할 수 있는 종이 2가지
인쇄 감리의 필요성
신뢰할 수 있는 실무 환경 조성과 컬러 소통을 위한 최소한의 기준

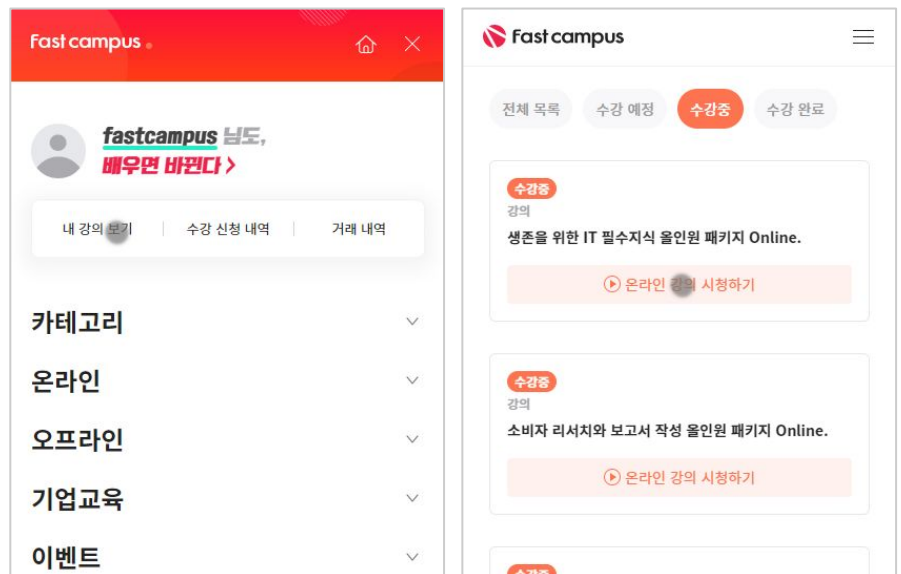


주의 사항

- 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.