

교육 과정 소개서.

The RED : 개발자로 살아남기 : 30년을 주도하는 9가지 필수
기술 by 박종천

안내.

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

- 1차 오픈 : 2021년 06월 25일
- 최종 오픈 : 2021년 7월 2일

최근 수정일자 2021년 06월 25일



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dev_red_pjc
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	8시간 예정 (* 사전 판매 중인 강의는 시간이 변경될 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

- 팀 내부 외부적으로 성공적인 협업이 이루어지려면 결핍도 과잉도 아닌 효율적인 커뮤니케이션 능력이 갖출 수 있습니다.
- Coder가 아닌 developer로서 요구사항 분석, 디자인 모델링, 실제 구현, 테스트 출시, 피드백&업데이트의 단계를 동일한 비중으로 이끌어가며, 제품을 정확하게 이해하고 구현하는 능력을 기를 수 있습니다.
- 더 훌륭한 개발자를 영입하고 키워내려면 팀이 어떻게 경영되고 있는 지 되돌아 봅니다.
- 훌륭한 개발팀장이 해야 할 일과 갖추어야 할 기술을 Project Lead, Technical Lead, People Manager 등 실제 업무에 따라서 자세히 하나씩 살펴봅니다.

강의요약

- 회사에서 개발자로 오래 살아 남으려면?
Soft Skill + Hard Skill + Business Skill 을 모두 골고루 갖춘 사람입니다. 회사에 소속된 개발자는 '직장인'으로서의 능력이 필수입니다. 회사에서 인정받고 장수하는 개발자가 되기 위해 당장 실행 가능한 9가지 생존 솔루션을 이 강의에서 구체적으로 제공합니다.
- 좋은 대우 받는 개발자로 채용되려면?
(1) Smart 빠른 학습 능력, (2) Diligent 부지런함, (3) Goodwill 선한 인성이 필수입니다. 과거 사례에 대해 질문하며 위 3가지를 제너럴하게 평가하여 합격 여부를 결정합니다. 회사는 코딩만 잘 하는 사람을 채용하지 않는다는 것을 꼭 기억하세요. 더 자세한 내용이 궁금하다면, 이 강의를 들어보세요!
- 일 잘해서 인정받는 개발자가 되고 싶다면?
(1) Align 팀과 같은 방향성, (2) Diversity 다양성 존중, (3) Agile 빠르게 해결&회고하는 역량을 갖추어야 합니다. 바람직한 협업 방식이 구축되고 팀원들이 이에 따라 일하면, 좋은 개발문화로도 정립될 수 있죠. 이 강의를 듣고, 여러분의 협업 방식과 팀의 개발문화는 어떤 상태인 지 직접 판단해보세요!
- 존경받는 팀장으로 승진하고 싶다면?
(1) Transparency 정보 공유로 예측 가능한, (2) Openness 타인의 말을 경청하는, (3) Insight 통찰력 있는 리더가 되어야 합니다. 삼성전자에서 일하면서 배운 리더쉽 상이예요. 삼성 내부에서 조직 문화 개선을 위한 강연을 할 때 언급했는데 반응이 뜨거웠습니다. 못다 다룬 내용까지 이 강의에서 자세히 알려드릴게요!



강사

박종천

약력

- 2021 ~ 현재
- MOLOCO / Head of Solutions Architecture
- AdTech / MLTech 기반의 SaaS 신사업 MOLOCO Engine 프로젝트
- 2018 ~ 2020
- 삼성전자 / 무선사업부 상무/그룹장
- 무선사업부 광고 플랫폼 개발 및 광고 사업 총괄
- 2016 ~ 2018
- 넥슨 / VP of Platform Technology
- 넥슨 모바일/PC 플랫폼 개발 운영
- 글로벌 게임 시장 공략 프로젝트
- 2004 ~ 2015
- Blizzard 미국 본사 / Lead Software Engineer
- 스타크래프트, 디아블로 II, 워크래프트 III 기능 개선 및 업데이트
- 배틀넷 데스크탑 앱 개발 프로젝트
- WoW 스트리밍 게임 개발 프로젝트
- 하스스톤 개발 프로젝트
- 1999 ~ 2003
- 미국 스타트업 / Technical Director
- TalkSender 프로젝트
- HandStory 프로젝트
- 1993 ~ 1999
- 한글과컴퓨터 / 개발팀장
- 아래아한글 HWP 개발 프로젝트



강사

박종천

강의경력

- 2018 ~ 2019
- 삼성전자 Tech Forum / 내부 개발자 컨퍼런스
- 드림樂서 강연
- 삼성중공업 등 다수의 삼성그룹 내부 개발과 조직문화 강연
- 데브그라운드 주니어

- 2017 ~ 2018
- 삼성전자 메모리사업부
- Tech HR 2017
- University of San Diego
- University of Irvine
- NDC 2018

- 2015 ~ 2016
- NDC
- 스타트업얼라이언스
- Microsoft Azure Conference
- 서울예술대학교
- 9X년생 개발자 모임
- Inven Game Conference 2016
- 넥슨
- NCSoft
- 엔트리브소프트
- 네시삼십일분

- 2011 ~ 2013
- NDC, KGC, ICON
- NCSoft
- 다음커뮤니케이션
- NHN Next
- 연세대학교
- 한국산업기술대학교

CURRICULUM

Part 01.
프롤로그

- | |
|------------------------|
| 01. Intro |
| 02. Work / 다녔던 회사들 이야기 |

CURRICULUM

Part 02.
개발자가
갖추어야 할
9가지 기술 -
Engineering
Skills

- | |
|---|
| 01. Basic Knowledge / 기초 지식들 |
| 02. Understanding for product / 제품에 대한 이해 |
| 03. Development Cycle / 개발 싸이클 |

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

Part 03.

개발자가 갖추어야 할 9가지 기술 - Managemet Skills

- | |
|----------------------------------|
| 01. Project Management / 프로젝트 관리 |
| 02. Team Management / 팀 관리 |
| 03. Process / 프로세스 |

CURRICULUM

Part 04.

개발자가 갖추어야 할 9가지 기술 - Business Skills

- | |
|-------------------------------------|
| 01. HR System / 인사 시스템 |
| 02. Business Management / 사업 관리 |
| 03. Vision/Goals/Culture / 비전/목표/문화 |

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

01. Software Engineer

Part 05.

소프트웨어 개발자가 되려면?

CURRICULUM

01. Hiring / 채용

Part 06.

채용의 모든 것

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

Part 07.

훌륭한 개발팀장이 되려면

01. Managers
02. Project Lead
03. Technical Lead
04. People Manager
05. New Team
06. Process

CURRICULUM

Part 08.

시간관리의 비법

01. 시간관리의 비밀과 비법

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

01. 개발자 커리어패스

Part 09.

Career Path

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



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.