

교육 과정 소개서.

스케치&피그마를 활용한 모바일 UI 디자인 패키지 Online



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://www.fastcampus.co.kr/dgn_online_uidesign
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	26시간 36분
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

- 스카이 스캐너, 인스타그램, 구글 맵, 앱스토어, 넷플릭스의 실제 서비스 화면을 직접 만들어보는 실습을 통해 지식을 아는 것에서 끝내는 것이 아니라, '진짜 내 것'으로 만들 수 있습니다.
- 모바일 디자인 시스템 구축과 활용을 위한 필수지식까지 알려 드립니다. 단순히 모바일 UI 디자인을 따라 그리는 것이 아닌, 요소들에 대한 명확한 이해를 바탕으로 설계할 수 있습니다.
- 실제 UI 디자이너들이 겪고 있고 마주하게 될 문제들을 총 정리했습니다. 현업 디자이너 강사님들의 실무 노하우와 인사이트를 통해 실무 작업 프로세스, 개발 이슈 대응, 협업에 대한 내용까지 가져갈 수 있습니다.
- 디자인 전공이 아니어도 모바일 UI 디자인을 배울 수 있습니다. 모바일 그리드/타이포그래피 등 입문자가 반드시 알아야 하는 내용부터 스케치/픽마 툴을 다루는 방법까지 알려 드립니다.

강의요약

- 현직 프로젝트 디자이너가 직접 강의를 진행하며, 실제 UI 디자인 프로세스에 따라 강의를 진행하며, 수년 동안 디자인을 하며 쌓은 디자이너의 노하우와 지식을 대방출합니다.
- 체계적인 커리큘럼으로 스케치&피그마 그리고 UI 디자인을 배울 수 있는 국내 유일 온라인 강의입니다.
- 툴의 이해 > 기본적인 툴 사용 학습 > GUI 디자인에 필요한 지식 > 종합 실습 그리고 플러그인, 프로토타이핑, 그 외 툴의 심화 기능 학습까지 한번에 모았습니다.
- 직접 따라하며 실력을 키울 수 있도록 실습 자료를 제공하고 생각없이 따라만 하는 것이 아닌, 배운 내용을 토대로 논리가 있는 UI 디자인을 직접 만들어 볼 수 있는 수업 방식을 제공합니다.



강사

장미순

과목

- 스케치 파트

약력

- 현) 엔씨소프트 프로덕트 디자이너
- 전) 지니뮤직 프로덕트 디자이너
- 전) 한빛소프트 웹, 게임 GUI/UX 디자이너
- 전) 지앤 웹 디자이너

[프로젝트]

- 지니뮤직 디지털 프로덕트(지니뮤직 모바일앱, 지니 웹, 웨어러블, TV 등) UI/UX 디자인
- FCM Mobile Game GUI, 인터랙션 디자인
- SPOT Game SNS UI/UX 디자인

[강의이력]

- 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)

이상호

과목

- 피그마 파트

약력

- 현) 원티드랩 프로덕트 디자이너
- 현) 피그마 코리아 커뮤니티 운영진
- 전) 버즈빌 프로덕트 디자이너
- 전) 디코 그래픽 디자이너 & Co-founder

[프로젝트]

- 2020 Phantom 디자인 시스템 디자인
- 2020 BuzzAdPop SDK 디자인
- 2019 허니스크린 iOS 디자인
- 2019 Numbers 디자인
- 2018 네이버스 UI/UX 디자인

[강의이력]

- 2020 버즈빌, 사내 피그마 디자인 강의
- 2019 Always DODO, 피그마 꿀팁 코너 강의



CURRICULUM

01.

스케치를
시작하며

파트별 수강시간 00:09:07

스케치를 시작하며
디자이너의 경험을 디자인하는 툴, 스케치를 소개합니다
스케치를 쓰는 이유

CURRICULUM

02.

스케치 작업
환경 세팅하기

파트별 수강시간 01:45:08

스케치 작업 환경 세팅하기
스케치 작업환경 세팅하기
캔버스와 아트보드 이해하기
툴바 이해하기
페이지, 레이어 이해하기
인스펙터 이해하기 _ 1
심볼의 개념과 구조
컴포넌트 패널(1) 심볼 관리하기
컴포넌트 패널(2) 텍스트 스타일, 레이어 스타일 이해하기
스케치에서 자주 쓰는 단축키 알아보기
스케치 클라우드 이해하기_1



CURRICULUM

03.

GUI 이해하기

파트별 수강시간 03:28:03

GUI 이해하기
해상도(1) 모바일 해상도 이해 - 1
해상도(1) 모바일 해상도 이해 - 2
해상도(2) 단위 알아보기(dp, sp, px, pt, em)와 1배수 디자인의 의미
웹과 앱의 차이 구분하기
UI디자인의 그리드 시스템 이해하기
하이여라키 이해하기
스케치에서 컬러 팔레트 구성하기 - 1
스케치에서 컬러 팔레트 구성하기 - 2
타이포그래피(1) 타이포그래피의 요소와 OS별 서체 차이
타이포그래피(2) 스케치에서 타이포그래피 시스템 만들기
아이콘 디자인 이해하기
버튼의 구성과 상태값
Form(1) - 드롭다운의 구성과 상태값
Form(2) - 토글스위치, 라디오버튼, 체크박스의 상태값
Form(3) - 텍스트필드의 구성과 상태값
iOS Human Interface Guidelines 살펴보기
Google material guidelines 살펴보기
iOS와 Android의 UI 공통점과 차이점 살펴보기
UI디자인 방법 시스템 UI 따르기 vs 커스텀하기



CURRICULUM

04.

스케치를 활용한
케이스스터디

파트별 수강시간 06:51:59

스케치 활용 케이스스터디(프로덕트의 핵심 UI 만들어보기)
iOS 스카이스캐너(1) 로그인화면 가이드라인 구성하기 - 1
iOS 스카이스캐너(1) 로그인화면 가이드라인 구성하기 - 2
iOS 스카이스캐너(2) 기본 가이드라인으로 로그인 화면 만들어보기 - 1
iOS 스카이스캐너(2) 기본 가이드라인으로 로그인 화면 만들어보기 - 2
iOS 스카이스캐너(3) 심볼 오버라이드를 이용한 달력 UI 만들어보기
iOS 인스타그램(1) 스케치로 더 빠르게 아이콘 그리기 - 1
iOS 인스타그램(1) 스케치로 더 빠르게 아이콘 그리기 - 2
iOS 인스타그램(2) 심볼 오버라이드를 이용한 피드 UI와 탭바 만들기 - 1
iOS 인스타그램(2) 심볼 오버라이드를 이용한 피드 UI와 탭바 만들기 - 2
iOS HIG 라이브러리를 활용해 Appstore 검색화면 만들기 - 1
iOS HIG 라이브러리를 활용해 Appstore 검색화면 만들기 - 2
Android 구글맵(1) auto layout을 이용해 태그영역 만들어보기
Android 구글맵(2) resizing을 이용해 멀티스크린 대응하기 - 1
Android 구글맵(2) resizing을 이용해 멀티스크린 대응하기 - 2
Android 넷플릭스(1) 공통 컴포넌트 라이브러리 만들어보기
Android 넷플릭스(2) 공통 컴포넌트를 이용한 콘텐츠 UI만들기 - 1
Android 넷플릭스(2) 공통 컴포넌트를 이용한 콘텐츠 UI만들기 - 2



CURRICULUM

05.

스케치 플러그인 사용하기

파트별 수강시간 00:40:16

스케치 플러그인 사용하기
스케치 플러그인으로 더 유용하게 디자인하기
zeplin - 디자인 가이드 배포 플러그인
Rename it - 레이어 이름을 한번에 바꿀 수 있는 플러그인
Symbol organizer - 심볼의 정렬과 관리를 쉽게 할 수 있는 플러그인
unsplash - 썸네일안에 고퀄 이미지를 빠르게 넣는 플러그인
Runner - 빠른 실행도구
cluse - 컬러대비 조절로 모바일앱 접근성 높이기

CURRICULUM

06.

팀으로 일하기:
여러 디자이너와
같이 일하기

파트별 수강시간 00:19:34

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



CURRICULUM

07.

**팀으로 일하기:
개발자, 기획자와
같이 일하기**

파트별 수강시간 00:46:57

팀으로 일하기(2) - 개발자, 기획자와 같이 일하기
개발협업(1) 디자인 하기 전에 협의할 사항들
개발협업(2) 네이밍 규칙 만들기
개발협업(3) 제플린으로 가이드 배포하기
개발협업(4) 제플린으로 스타일가이드 배포하기
개발협업(5) 개발자가 사용할 에셋 전달하기
개발협업(6) iOS와 Android의 리소스 폴더구조

CURRICULUM

08.

**스케치 파트
마무리하며**

파트별 수강시간 00:03:32

마무리하며

CURRICULUM

09.

피그마를 시작하며

파트별 수강시간 00:39:42

시작하며
안녕하세요, 디자이너 이상호입니다
피그마란?
피그마는 무료! 근데 유료?
링크 공유 방식
그래도 디자이너니까 피그마 클라이언트 설치하기



CURRICULUM

10.

인터페이스
이해하기

파트별 수강시간 03:25:46

인터페이스 이해하기
피그마 첫 실행, 새 파일 만들기
좌측 패널 이해하기
좌상단 마우스 툴 이해하기(1) - 1
좌상단 마우스 툴 이해하기(1) - 2
좌상단 마우스 툴 이해하기(2)
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

CURRICULUM

11.

효율적인 실무
에셋 관리법

파트별 수강시간 00:37:49

효율적인 실무 에셋 관리법
컴포넌트와 인스턴스란?
Constraints (제약)
오토 레이아웃?



CURRICULUM

12.

빠르게 프로젝트 만들어 보기

파트별 수강시간 01:16:25

빠르게 프로젝트 만들어 보기
피그마로 기획 브레인스토밍 해보기
필요한 컴포넌트 잘 검색해서 쓱 빼오기
매테리얼 디자인 아이콘 빠르게 검색하고 적용하기
와이어프레임, UX 플로우 구축하기
Arrow Auto와 Auto Layout 을 활용해 플로우차트 만들기
초간단 프로토타이핑 해보기

CURRICULUM

13.

효율적인 실무 에셋 관리법 2

파트별 수강시간 02:02:40

효율적인 실무 에셋 관리법 2
로컬 스타일 응용, 셀렉션 컬러
스타일 고도화하기 - 폰트, 그림자, 그리드 등
Similayer Plugin 이해하고 활용하기
쓱 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



CURRICULUM

14.

피그마 시너지 꿀팁

파트별 수강시간 01:13:32

피그마 시너지 꿀팁
피그마 플러그인이란?
피그마와 스크린샷 기능 조합하기
fonts.google.com 활용하기
Google Sheet Sync 플러그인 이해하기
유지보수와 협업을 위한 네이밍으로 일괄 수정하기

CURRICULUM

15.

기초적인 디자인 시스템 구축

파트별 수강시간 01:23:58

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 하이어라키 만들기
versioning, publishing 규칙 정하기
비스 소개 - zeroheight.com



CURRICULUM

16.

협업 잘 하기

파트별 수강시간 01:34:52

협업 잘 하기
공감에 기반한 문제 정의 능력
공유&문서화의 중요성
작업 우선순위 잘 정하기
데이터 드리븐 비즈니스 드리븐
피드백을 대하는 자세
서비스 구축 이후의 로드맵 그려보기

CURRICULUM

17.

마무리하며

파트별 수강시간 00:17:28

마무리하며
틀은 틀일 뿐입니다
회사는 돈 버는 곳입니다
피그마는 디자이너의 좋은 파트너입니다

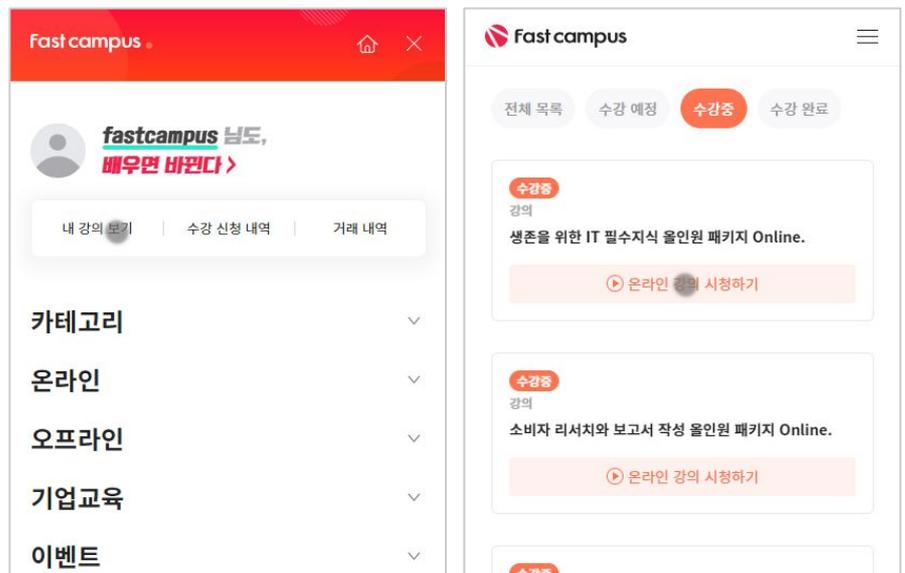


주의 사항

- 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.