

교육 과정 소개서.

코딩 왕초보를 위한 앱 만들기 풀 패키지



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dev_online_appsforall
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	34시간 08분
문의	고객지원 : 02-501-9396 강의 관련 문의: help.online@fastcampus.co.kr 수료증 및 행정 문의: help@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

- 01. 앱에 가장 많이 사용되는 기능만을 담은 “약 복용 알림 앱”을 함께 만들 수 있다.
- 02. 4가지 Steps으로 누구나 쉽게 완성도 있는 앱을 만드는 방법을 배울 수 있다.
- 03. 앱을 더 효율적으로, 완성도 있게 만들기 위해 도구를 200% 활용할 수 있는 방법을 배울 수 있다.

강의요약

- **01 쉽고 빠른 앱 만들기 시작**
Android와 iOS 앱을 한 번에! 노트북과 의지만 챙겨오세요.
- **02 앱 기획부터 스토어 출시까지 4 STEP**
아이디어 구체화를 위한 기획, 앱 구현, 스토어에 출시까지 한 번에 배우세요.
- **03 앱 개발 스타터를 위한 Full Package**
앱 제작에 필요한 모든 도구 사용법에 개발이 편해지는 추가 자료까지 챙겨드려요.



강사

안드보라

과목

- 코딩 왕초보를 위한 앱 만들기 풀 패키지

약력

- 현) 아트랩 (ART Lab) 모바일 앱 개발자
- 전) 씨커스 (seekers) backend 개발자, 개발팀 팀장, PL



CURRICULUM

CH00_01. 강의 소개

01.

오리엔테이션

파트별 수강 시간 : 00:06:43

CURRICULUM

02.

나만의 앱 기획하기

파트별 수강 시간 : 02:21:29

Chapter 1. 기획이 필요한가요?

CH01_01. 앱을 만드는데 기획이 필요한 이유

CH01_02. 서비스를 만들 때 중요한 6가지

Chapter 2. 아이디어를 구체화 시켜봐요

CH02_01. 프로젝트 구상하기

CH02_02. 멀티 만능 도구, 노션 사용하기

CH02_02. [보너스] 멀티 만능 도구, 노션 사용하기2

CH02_03. 아이디어 도출하기

CH02_04. 앱 레퍼런스 조사하기

CH02_05. 앱에 사용될 기능 나열하기

Chapter 3. 기획의 꽃, 화면설계서 그려보기

CH03_01. diagrams.net 사용하여 화면 설계서 그리기

CH03_02. 스토리보드 완성짓고 문서화 하기

CH03_03. 기획 산출물 정리 및 마무리

CH03_04. [보너스] 프로젝트 이름 정하기

CURRICULUM

03.

앱 개발 도구와 친해지기

파트별 수강 시간 : 03:28:40

Chapter 1. 앱을 만드는 도구들 이해하기

CH01_01. 앱 개발 도구, 플러터(flutter) 소개

CH01_02. 코드 에디터 도구인 vscode 소개

CH01_03. 버전 관리를 도와줄 git 소개

Chapter 2. 개발 환경 구축하기

CH02_01. 코드 에디터 vscode 다운로드 (mac)

CH02_02. 코드 에디터 vscode 다운로드 (windows)

CH02_03. 코드 에디터 vscode 초기 설정 및 설명-

CH02_04. 버전 관리 git 다운로드 (mac)

CH02_05. 버전 관리 git 다운로드 (windows)

CH02_06. flutter SDK 다운로드 (mac)

CH02_07. flutter SDK 다운로드 (windows)

CH02_08. xcode 다운로드 및 iOS 가상 기기, 시뮬레이터 열기

CH02_09. Android 가상 기기, 애플레이터 설치 (mac)

CH02_10. Android 가상 기기, 애플레이터 설치 (windows)

Chapter 3. 플러터 샘플 앱 실행하기

CH03_01. 플러터 새 프로젝트 생성

CH03_02. 플러터 애플레이터 연결해서 샘플 앱 실행

CH03_03. 플러터 시뮬레이터 연결해서 샘플 앱 실행 (only. mac)

CH03_04. 플러터 Android 실기기 연결해서 샘플 앱 실행

CH03_05. 플러터 iOS 실기기 연결해서 샘플 앱 실행(only. mac)

CURRICULUM

04.

개발 언어, 닥트 사용하기

파트별 수강 시간 : 07:16:21

Chapter 1. Hello Dart World

CH01_01. 닥트 언어 연습 환경 + Hello Dart World

Chapter 2. 입문자 대상 닥트 언어 접근하기

CH02_01. 개발 입문자 대상 / main(), print, 주석

CH02_02. 개발 입문자 대상 / 변수 (String, int, double, bool)

CH02_03. 개발 입문자 대상 / 열거형 변수 (List, Set)

CH02_04. 개발 입문자 대상 / Map

CH02_05. 개발 입문자 대상 / nullable변수와 상수(final, const)

CH02_06. 개발 입문자 대상 / 조건문(제어문)

CH02_07. 개발 입문자 대상 / 반복문

CH02_08. 개발 입문자 대상 / 함수 선언 반환타입

CH02_09. 개발 입문자 대상 / 클래스 선언과 인스턴스

CH02_10. 개발 입문자 대상 / 클래스 생성자

CH02_11. 개발 입문자 대상 / getter, setter, 접근제한자

CH02_12. 개발 입문자 대상 / 상속과 super, override

CH02_13. 개발 입문자 대상 / 추상화 클래스

Chapter 3. 닥트 개발 문법 한번에 정리

CH03_01. 닥트 문법 한번에 정리 / 변수

CH03_02. 닥트 문법 한번에 정리 / 연산자와 조건, 반복문

CH03_03. 닥트 문법 한번에 정리 / 함수와 클래스

ch 03_04. 닥트 문법 한번에 정리 / 상속과 인터페이스

CURRICULUM

05.

앱 위젯 그려보기

파트별 수강 시간 : 05:20:00

Chapter 1. 플러터 위젯 사용하기1

CH01_01. 플러터 프로젝트 구조 이해하기

CH01_02. 화면 레이아웃 구성 위젯 작성 MaterialApp, Text, Scaffold, AppBar

CH01_03. 위젯 추출해서 코드 나누기 stateless widget

CH01_04. Public 위젯과 Private 위젯

CH01_05. 단일 박스(컨테이너) 위젯 작성 Container, SizedBox, Center

CH01_06. 복수 위젯담는 박스(컨테이너) 작성 Column, Row, Stack

CH01_07. 여백 스타일 위젯 작성 Padding, EdgeInsets

CH01_08. 배치 및 공간 제어 위젯 작성 Align, Spacer, Expanded

CH01_09. 자주 사용되는 버튼 작성 ElevatedButton, OutlineButton, TextButton, GestureDetector

CH01_10. 정적인 화면 말고 동적인 화면 그리기 stateful widget

CH01_11. 플로팅 버튼 작성 FloatingActionButton

CH01_12. 카운팅 샘플 APP 코드 설명

CH01_13. 위젯간 데이터 전달 (생성자)

CH01_14. 이미지 출력 위젯 작성 - AssetImage, NetworkImage

Chapter 2. 플러터 위젯 사용하기2

CH02_01. 나머지 기존 위젯 설명

CH02_02. 머터리얼 안드로이드 스타일 위젯 설명

CH02_03. 쿠퍼티노 iOS 스타일 위젯 설명

CH02_04. 추가 유용 사이트 소개

CH02_05. Navigator이용해 화면 전환 해보기

CURRICULUM

05.

(+) 버전 관리, git을 사용하기

파트별 수강 시간 : 01:03:48

Chapter 1. 버전 관리를 이해하고 git을 사용하기

CH01_01. [보너스] 버전관리 동작하는 방식 이해하기

CH01_02. [보너스] git에 여태 작업했던 플러터 프로젝트 올리기

CURRICULUM

06.

외부 패키지 사용하기

파트별 수강 시간 : 03:00:23

Chapter 1. 패키지 사용법 이해하기

CH01_01. 패키지 매니저 pub dev 소개

CH01_02. 패키지 사용 절차 따라해보기

Chapter 2. 알람 기능 사용해보기

CH02_01. flutter_local_notifications 사용하기 1 - 단순 알람 추가

CH02_02. flutter_local_notifications 사용하기 2 - 알람 스케줄링

Chapter 3. 갤러리에서 사진 불러오기

CH03_01. image_picker 사용하기

Chapter 4. 로컬 데이터 저장소 사용하기

CH04_01. 데이터 저장소, DataBase 이해하기

CH04_02. 로컬 저장소, hive 소개

CH04_03. hive로 기기 다크 모드 전환해보기

CH04_04. Custom Objects(Adapters) 추가 및 삭제

CURRICULUM

07.

실제 앱 만들어보기

파트별 수강 시간 : 09:46:49

Chapter 1. 프로젝트 구조 만들기
CH01_01. 프로젝트 큰 폴더 구조 작성
CH01_02. 개발 작업 속도를 올려줄 linter, 이해하기
CH01_03. 커스텀 폰트 설정하기
CH01_04. 테마 설정하기 - lightTheme, dartTheme, textTheme
CH01_05. 페이지 뼈대 구조 만들기
Chapter 2. 첫번째 추가창 제작하기
CH02_01. 첫번째 추가창, 단순 UI 제작1 - 위젯
CH02_02. 첫번째 추가창, 단순 UI 제작2 - 위젯 디테일 잡기
CH02_03. 갤러리에서 사진 불러오기와 사진 촬영하기 기능 추가
CH02_04. 바텀 시트 제작 및 기능 연결
CH02_05. 위젯, 서비스 코드 정리
CH02_06. fade 효과로 화면 전환 위젯간 데이터 전달
Chapter 3. 두 번째 추가 창 제작하기
CH03_01. 두번째 추가창, 단순 UI 제작
CH03_02. 바텀시트 화면, 단순 UI 제작
CH03_03. 화면 기능 구현1
CH03_04. 화면 기능 구현2 - 서비스로직 분리, ChangeNotifier
CH03_05. 화면 기능 구현3 - 알림 추가, 권한 없을 경우 예외처리
CH03_06. 화면 기능 구현4 - 이미지 영구저장
CH03_07. 화면 기능 구현5 - 약 객체 타입 로컬 데이터 추가
Chapter 4. 목록 창 제작하기
CH04_01. 목록창, 단순 UI 제작
CH04_02. 이미지와 약정보 데이터 불러오기
CH04_03. 사진 크게보기 창 제작
CH04_04. empty 목록창 제작
CH04_05. 복용 바텀 시트 화면, 단순 UI 제작
CH04_06. 복용 이력 데이터 추가 기능 구현
CH04_07. 복약 여부 상태값에 따른 다른 위젯 타입 출력
CH04_08. 복용 이력 데이터 UI작업과 수정 기능 구현
CH04_09. 복용 이력 데이터 UI작업과 삭제 기능 구현

CURRICULUM

07.

실제 앱 만들어보기

파트별 수강 시간 : 09:46:49

Chapter 5. 이력 목록 창 제작하기

CH05_01. 복용 이력창 UI 및 기능 제작1

CH05_02. 복용 이력창 UI 및 기능 제작2 - history에서도 약정보 출력하기

Chapter 6. 수정, 삭제 기능 적용하기

CH06_01. 더보기 바텀시트 연결 및 단순 UI 제작

CH06_02. 데이터 삭제와 알람 삭제 기능 구현

CH06_03. [추가창] 수정할 데이터 불러오기

CH06_04. 약 객체 데이터와 알람 수정 기능 구현

CH06_05. [보너스] today 타일 아이콘 설정, 시간순으로 정렬, empty history page

CURRICULUM

08.

스토어에 내가 만든 앱 올리기

파트별 수강 시간 : 01:44:11

Chapter 1. 앱 배포하기

CH08_01. 배포 전 준비 작업 - 앱 이름과 앱 아이콘 설정

CH08_02. [Android] playConsole 개발자 계정 가입 및 배포

CH08_03. [iOS] AppStore 개발자 계정 가입 및 배포

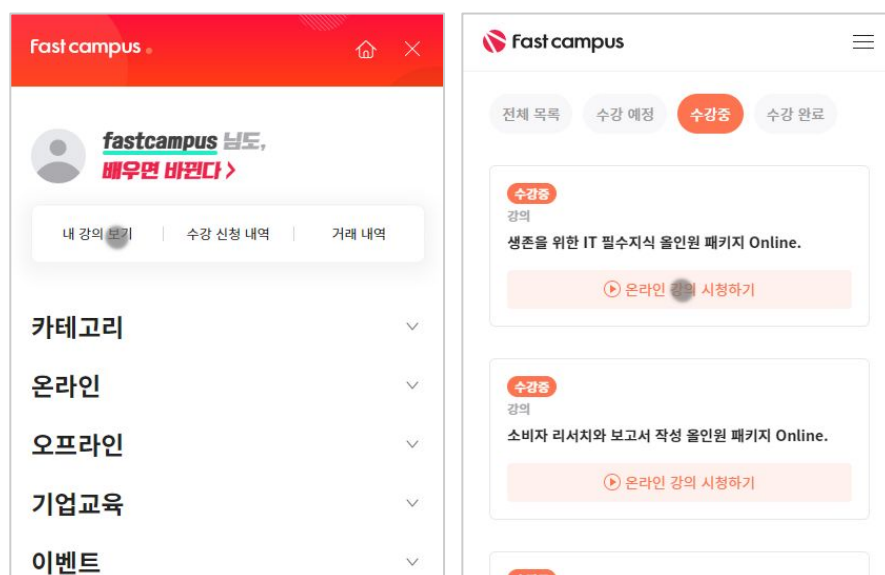


주의 사항

- 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 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 환불규정에 따라 환불 가능

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