

# 교육 과정 소개서.

---

The RED : 모든 비즈니스를 성공으로 이끄는 Product Management Essential by 김영욱 Online.



## 강의정보

|       |   |
|-------|---|
| 강의장   | 온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등   |
| 수강 기간 | 평생 소장   |
| 상세페이지 | <a href="https://fastcampus.co.kr/dev_red_kyw">https://fastcampus.co.kr/dev_red_kyw</a>   |
| 담당    | 패스트캠퍼스 고객경험혁신팀  |
| 강의시간  | 9시간 23분   |
| 문의    | 고객지원 : 02-501-9396<br>강의 관련 문의: <a href="mailto:help.online@fastcampus.co.kr">help.online@fastcampus.co.kr</a><br>수료증 및 행정 문의: <a href="mailto:help@fastcampus.co.kr">help@fastcampus.co.kr</a> |

## 강의특징

|               |   |
|---------------|---|
| 나만의<br>속도로    | 낮이나 새벽이나<br><b>내가 원하는 시간대</b> 에 나의 스케줄대로 수강           |
| 원하는 곳<br>어디서나 | 시간을 쪼개 먼 거리를 오가며<br>오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 <b>어디서든 수강</b> |
| 무제한<br>복습     | 무엇이든 반복적으로 학습해야<br>내것이 되기에 이해가 안가는 구간 <b>몇번이고 재생</b>  |



## 강의목표

- **Fundamental**  
PM/PO 직무의 정확한 차이부터 프로덕트/서비스의 아이디어 단계부터 릴리즈까지 모든 과정에 필요한 프로덕트 매니저의 기술과 역할에 대해 학습합니다.
- **PM Cycle**  
프로덕트 전략부터 로드맵, MVP, 런칭 후 지표 확인, 프로덕트의 선셋 플래닝까지 제품/서비스의 생애주기 각 단계에 해당하는 PM의 정확한 역할과 기술을 학습합니다.
- **협업의 기술**  
국내보다 PM의 역사가 긴 글로벌 스탠다드를 통해 어떤 기업의 프로덕트나 서비스에도 공통 적용되는 실무와 커뮤니케이션 스킬을 체계적으로 학습합니다.

## 강의요약

- **01. Role에 대해 정확히 이해합니다.**  
PM이 정확히 무슨 역할을 하는지 설명할 수 있습니다. 프로젝트, 프로그램, 프로덕트 매니저와 프로덕트 오너의 차이 그리고 나아가 어떤 것을 Management하는 직무인지 명확하게 이해합니다.
- **02. 프로덕트의 아이디어부터 릴리즈까지.**  
프로덕트 혹은 서비스를 만들 때 아이디어 단계부터 목표 수립, 비전과 로드맵 설정, 전략 구상, 추후 전략은 어떻게 짜야하는지 전체 흐름을 파악할 수 있습니다.
- **03. 프로덕트 매니저의 업무 flow에 필요한 기술을 단계적으로 학습.**  
새로운 프로덕트나 서비스를 기획하는 단계부터 어떠한 전략을 세워야하는가에 대한 로드맵 구성 방법, MVP를 만드는 방법과 런칭 후 성과 지표를 확인하는 방법, 제품을 보내줘야 할 때 선셋 플래닝을 수립하는 과정까지. 크게 제품의 런칭 전/후로 나누어 프로덕트 매니저의 업무 flow에 맞는 기술을 학습합니다.
- **04. 국내/외 어떤 산업과 환경에도 적용가능한 협업의 기술**  
국내에서 개발자, 디자이너로 일하면서 PM으로 직무 전환을 희망하는 분, 1년 이내의 PM 혹은 PO로 일하는 분들이 느끼는 pain point를 해결해드립니다. PM의 역사가 국내보다 상대적으로 길고 업무가 세분화된 글로벌 PM이 경험한 global standard 인사이트를 경험할 수 있습니다.



## 강사

김영욱

과목

- 모든 비즈니스를 성공으로 이끄는 Product Management Essential by 김영욱

약력

- 2007 ~ 현재
  - SAP (in France)/ Senior Program/Product Manager
  - SAP Fiori, Corona Warn App
  - SAP 전 프로젝트라인의 UX/UI 공통 컴포넌트 PM
- 2005 ~ 2007
  - Business Objects (in France) / Senior Program manager
  - BusinessObjects all product lines : I18N/L10N 총괄 담당 PM
- 1998 ~ 2005
  - Business Objects (in France) / Senior Dev Manager
  - BusinessObjects all product lines : I18N/L10N 총괄 아키텍트, 개발 매니저
- 1991 ~ 1998
  - Fujitsu Korea / Dev Chief
  - 후지쯔 PC/Laptop 번들소프트웨어 개발

### <강연 및 기타 활동>

- 2021 OKKYCON 2021 <협업의 기술> 당신에게 협업의 대상은 누구인가요?
- 2021 SW Insight Conference : SW 개발 트렌드
- 정보통신정책연구원 KISDI : 기술 세미나 및 자문 제공
- 2020 ~ 현재
  - 한국지능정보사회진흥원 NIA : 디지털 서비스 이슈 리포트 정기 필진
  - 한국 인터넷진흥원 KISA : KISA 리포트 정기 필진
- 2020
  - Agile Korea Conference 2020 오프닝 세션 : 세상을 아름답게 크게 넓히는 애자일, Inclusive Design.
- 2019 ~ 현재
  - 월요일이 즐거운 PM,PO,기획자 브런치 작가
- 2019
  - OKKY 세미나 글로벌 IT 기업이 원하는 인재상에 맞춰 인터뷰 준비
  - 2019 OPENHACK : How to effectively Visualize your achievements




---

CURRICULUM

00.

Introduction

파트별 수강시간 00:04:54

---

|                       |
|-----------------------|
| CH00. 강사 강의 소개, 강의 목표 |
|-----------------------|

|                          |
|--------------------------|
| CH00-01. 강사 강의 소개, 강의 목표 |
|--------------------------|

---

CURRICULUM

01.

프로덕트  
매니지먼트를  
빠르게 이해하자

파트별 수강시간 2:32:28

---

|                             |
|-----------------------------|
| CH01. 프로덕트 매니지먼트란 이런 일을 해요. |
|-----------------------------|

|                            |
|----------------------------|
| CH01-01. 프로덕트와 프로덕트 매니저 정의 |
|----------------------------|

|                                      |
|--------------------------------------|
| CH01-02. 글로벌 기업의 엔지니어링 그룹을 보면 이해가 쉽다 |
|--------------------------------------|

|                                      |
|--------------------------------------|
| CH01-03. 프로덕트 매니저, 프로덕트 오너, 프로젝트 매니저 |
|--------------------------------------|

|                                    |
|------------------------------------|
| CH01-04. 프로덕트 매니저가 가져야 할 최고 기술 3가지 |
|------------------------------------|

|                          |
|--------------------------|
| CH02. 프로덕트는 이렇게 개발 한답니다. |
|--------------------------|

|                                |
|--------------------------------|
| CH02-01. 프로덕트 라이프 사이클과 개발 프로세스 |
|--------------------------------|

|                                 |
|---------------------------------|
| CH02-02. 린스타트업, 애자일, 스크럼, 워터폴 등 |
|---------------------------------|

|   |
|---|
| CH02-03. POC, Prototype, MVP를 구별해서 사용하자 |
|---|

|                               |
|-------------------------------|
| CH03. 사용자 필요성과 경쟁의 원리를 알려드려요. |
|-------------------------------|

|                             |
|-----------------------------|
| CH03-01. 어떻게 사용자 필요성을 확인하는가 |
|-----------------------------|

|                    |
|--------------------|
| CH03-02. 경쟁자와 경쟁시장 |
|--------------------|

|                     |
|---------------------|
| CH04. PM이 경쟁을 보는 법. |
|---------------------|

|                        |
|------------------------|
| CH04-01. PM이 경쟁을 보는 방법 |
|------------------------|



CURRICULUM

02.

**사용자,  
고객에게서 들을  
귀가 필요하다.**

파트별 수강시간 00:43:51

|                                 |
|---------------------------------|
| CH01.고객과의 여정이 프로덕트 성공을 좌우한다.    |
| CH01-01. 고객 발견                  |
| CH02. 사용자 리서치, 설문조사, 인터뷰        |
| CH02-01. 사용자 리서치와 설문조사          |
| CH02-02. 사용자 인터뷰 User Interview |

CURRICULUM

03.

**프로덕트 전략,  
로드맵 그리고  
MVP**

파트별 수강시간 01:56:43

|                            |
|----------------------------|
| CH01. 프로덕트 전략, 어렵지 않아요.    |
| CH01-01. 전략이란              |
| CH01-02. 프로덕트 전략 만들기       |
| CH01-03. 엘리베이터 피치 프레임워크    |
| CH02. 전략 후엔, 로드맵이 나오죠.     |
| CH02-01. 로드맵은 왜 필요한가       |
| CH02-02. 로드맵은 어떻게 만드나요     |
| CH02-03. 기능이 아닌 솔루션에 집중하세요 |
| CH03. MVP                  |
| CH03-01. MVP 목적            |
| CH03-02. MVP 핵심 개념         |
| CH03-03. MVP로의 옳은 접근법      |



CURRICULUM

04.

**프로덕트  
매니저의 일상  
업무**

파트별 수강시간 02:55:19

|                                       |
|---------------------------------------|
| <b>CH01. PM, PO이 거의 매일 하는 일이에요.</b>   |
| CH01-01. 와이어프레임, 프로토타입, 목업            |
| CH01-02. 에픽, 유저스토리, 백로그               |
| CH01-03. 속도와 번다운 차트                   |
| CH01-04. 우선순위 정하기                     |
| <b>Ch02. 프로덕트 론칭과 그 후</b>             |
| CH02-01. PMF (Product Market Fit)     |
| CH02-02. 왜 지표가 필요한가                   |
| CH02-03. 좋은 PM은 허세지표를 사용하지 않습니다       |
| CH02-04. KPI, OKR, MBO 뭐가 다른건가요       |
| CH02-05. 프로덕트를 보내주어야 할때- 리타이어, 선셋 플래닝 |

CURRICULUM

05.

**능력있는  
프로덕트  
매니저가 됩시다**

파트별 수강시간 01:05:36

|                                    |
|------------------------------------|
| <b>CH.01 사랑받는 PM을 위한 협업의 기술</b>    |
| CH01-01. 왜 사람들은 프로덕트 매니저를 싫어할까     |
| CH01-02. 개발자, 디자이너와 즐겁게 협업하기       |
| <b>CH02. 프로덕트 매니저가 되고 싶으세요?</b>    |
| CH02-01. PM, PO가 되고 싶으세요           |
| CH02-02. 프로덕트 매니저를 위한 생산성 향상 팁 6가지 |
| CH02-03. 주의해야할 의사결정 편향 4가지         |

---

CURRICULUM

|           |
|-----------|
| CH01. 마무리 |
|-----------|

|                  |
|------------------|
| CH01-01. 배운것들 정리 |
|------------------|

06.

## 마무리

파트별 수강시간 00:04:45

---



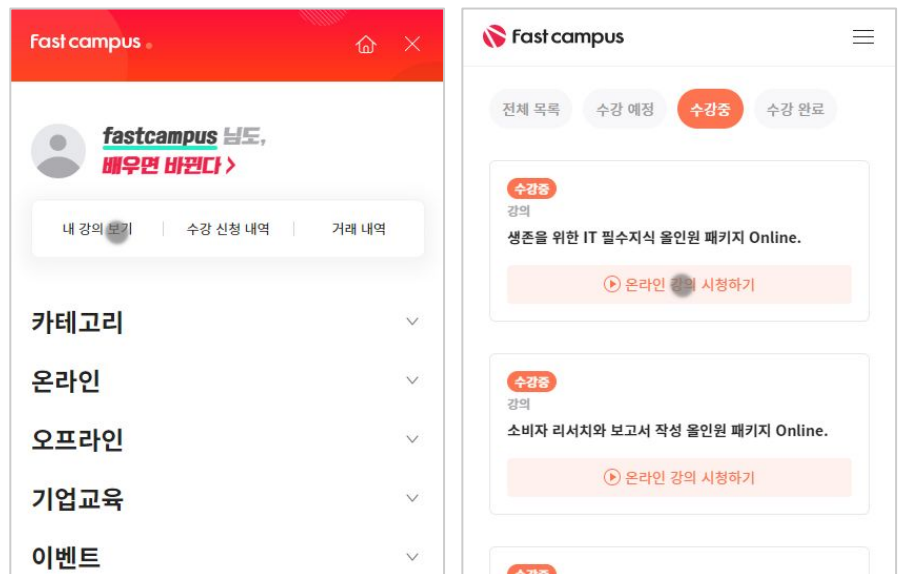


## 주의 사항

- 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 환불규정에 따라 환불 가능 |

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