

교육 과정 소개서.

THE RED : Figma로 끝내는 모바일 UXUI 디자인 프로젝트



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/data_red_figmauxui
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	22시간 41분
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

- B2B 프로덕트의 라이프사이클과 디자인 프로세스를 실습을 통해 몸으로 익힐 수 있습니다.
- 애자일, 디자인 스프린트를 실무에 적용시켜 디자인 프로젝트를 효과적으로 관리할 수 있습니다.
- 프로덕트와 서비스 전체를 보는 눈을 키우며 프로젝트를 리드하는 디자이너로 성장할 수 있습니다.
- 좋은 디자인에 대한 기준을 세우고, 좋은 디자이너가 되기 위해 무엇을 어떻게 배워야 하는지 학습합니다.
- 기존 디자인 분석과 카피를 통해 디자인을 보는 눈을 키우고, 어떤 디자인이든 원하는 것을 만들어낼 수 있는 능력을 키웁니다
- 디자인 프로세스의 각 과정이 필요한 이유와 목적을 인지하고, 프로젝트에 맞게 나만의 디자인 프로세스를 설립할 수 있습니다.
- Data 기반 문제 정의부터 런칭 이후 과정까지 저의 실무 프로세스를 그대로 볼 수 있다.
- 실습을 따라오기만 하면 누구나 완성도 있는 포트폴리오를 만들 수 있다.
- 제가 생각하는 Trend 키워드 3개와 그에 따른 HOT 프로덕트 분석까지 리드 디자이너의 인사이트를 전달 받을 수 있다.

강의요약

- B2C 프로덕트와는 다른 B2B 프로덕트 디자인을 배웁니다.
- Salesforce 디자인 디렉터가 현업에서 사용하는 10가지 템플릿, 내 디자인 프로젝트 실무에 바로 적용해볼 수 있습니다.
- 프로덕트 디자인 스프린트 : 애자일 팀과의 완벽한 협업을 위한 중/장기 프로덕트 디자인 사이클을 배울 수 있습니다.
- 디자이너에게 필요한 디자인 이론, 그래픽 디자인, 정적인 디자인, 동적인 디자인에 대한 역량을 키울 수 있는 방법을 학습합니다.
- 기존 디자인을 분석해 보고, 잘 된 디자인을 피그마, 프로토파이를 활용해서 카피해봄으로써 기본적인 UI 컴포넌트 시스템에 대해 이해합니다.
- Youtube for Learning이라는 주제를 가지고 문제 정의부터 스크린 제작, 디자인 시스템 제작, 프로토타이핑, 사용성 테스트까지 하나의 프로젝트를 완성해 봅니다.



강사

Gilbert Han

과목

- Part1. 클론디자인, 기본기부터 탄탄하게 따라만들면서 익히기
- Part2. 모바일앱 디자인 실습 프로젝트1

약력

- 2018 ~ 현재
 - Google 본사 프로젝트 디자이너
 - Product Designer for Google Assistant
 - Product Designer for Google News
- 2017 ~ 2018
 - Disney 프로젝트 디자이너
 - Product Designer for Disney Parks and Experience
- 2014 ~ 2017
 - Microsoft 본사 UX 디자이너
 - UX Designer of Microsoft Office Design Studio
- 2009 ~ 2012
 - LG전자 디자이너
 - UX Designer for Android Devices

송민승

과목

- Part3. 모바일앱 실습 프로젝트2 - SNS 앱 리디자인

약력

- 2016 ~ 현재
 - Facebook / Product Design Lead
 - Facebook Shops
 - WhatsApp Business Application
 - WhatsApp QR Code, Sticker, Live Location
- 2013 ~ 2016
 - Yahoo / Sr. Designer
 - Yahoo NFL Live Stream
 - Yahoo News Digest
 - Yahoo Aviate
- 2013 ~ 2013
 - ZocDoc / UX Designer
 - ZocDoc Mobile Application
- 2006 ~ 2011
 - 삼성전자 / UX디자이너
 - Galaxy Note
 - AT&T and Sprint 용으로 출시된
 - 40개 이상의 디바이스 디자인



강사

Beatrice Oh

과목

- Part4. B2B Saas 디자인 실습 by.비아트리스오

약력

- 2020 ~ 현재
 - Salesforce (San Francisco 본사)
 - Director of Product Design
- 2015 ~ 2020
 - SAP (Palo Alto)
 - Product Design Manager / Principal Product Designer
- 2013 ~ 2015
 - Cicada Labs
 - UX디자인 헤드
- 2008 ~ 2012
 - 삼성전자
 - 과장 / 책임 디자이너

CURRICULUM

01.

클론디자인, 기본기부터 탄탄하게 따라만들면서 익히기 by. 길버트한

파트별 수강시간 04:17:24

1. 디자인 기초

Introduction

과학, 엔지니어링, 디자인의 차이점

디자인의 의도는 무엇인가

디자인의 영향은 무엇인가

어떤 가치를 기준으로 디자인 했는가

잘 하는 디자이너의 공통점

디자인 이론, 그래픽 디자인, 정적인 디자인, 동적인 디자인

디자인툴 춘추전국시대, 무엇을 어떻게 배워서 내 것으로 만들 것인가

2. 디자인 분석

잘 된 디자인 분석 Airbnb

개선이 필요한 디자인 분석

3. YouTube app 디자인 카피 - Material design

Youtube App 디자인 카피 - Material Design1

Youtube App 디자인 카피 - Material Design2

4. Clubhouse app 디자인 카피 - iOS 디자인

Clubhouse app 디자인 카피 - iOS 디자인1

Clubhouse app 디자인 카피 - iOS 디자인1_2(for windows)

Clubhouse app 디자인 카피 - iOS 디자인2

CURRICULUM

02.

모바일앱 디자인 실습 프로젝트1 by. 길버트한

파트별 수강시간 06:50:04

1. Discovery
Why 'Youtube for Learning' Project
문제 정의, 컨텍스트 구성, 경험 프레이밍
Fig Jam 사용법
타 App Audit을 통해 Inspiration 얻기1
타 App Audit을 통해 Inspiration 얻기2
타 App Audit을 통해 Inspiration 얻기3
Key Takeaway 정리해서 아이디어 준비하기
2. Idea Generation
crazy 8로 단기간에 많은 아이디어 얻기1
crazy 8로 단기간에 많은 아이디어 얻기2
아이디어 정리, 그루핑, 선별
퍼소나 만들기
Core User Journey 정의
3. Static Design
Core User Journey에 따라 러프한 와이어프레임 잡기1
Core User Journey에 따라 러프한 와이어프레임 잡기2
Core User Journey에 따라 러프한 와이어프레임 잡기3
Core User Journey에 따라 러프한 와이어프레임 잡기4
Navigation structure, Information Architecture 잡기
실제 스크린 디자인 작업1
실제 스크린 디자인 작업2
실제 스크린 디자인 작업3
실제 스크린 디자인 작업4
Inspiration찾고 스크린 개선하기.prproj
Iteration을 통해서 GUI퀄리티 향상 시키기
Design System을 통해서 일관성, 사용성 확보하기1
Design System을 통해서 일관성, 사용성 확보하기2
Design System을 통해서 일관성, 사용성 확보하기3

CURRICULUM

02.

모바일앱 디자인 실습 프로젝트1 by. 길버트한

파트별 수강시간 06:50:04

4. Prototyping

Basics of prototype

마이크로 인터랙션, 세부 애니메이션 디자인1

마이크로 인터랙션, 세부 애니메이션 디자인2

프로토타입으로 스크린 연결하기

리서치 용도로 프로토타입 만들기1

리서치 용도로 프로토타입 만들기2.

리서치 질문 뽑기, 사용성 테스트, 디자인 임팩트 조사.

5. Portfolio를 위한 이미지 제작 방법

포트폴리오를 위한 고퀄리티 파이널 스크린 제작1

포트폴리오를 위한 고퀄리티 파이널 스크린 제작2

대기업에서 디자이너로 일한다는것.

이 강의를 마치고 나만의 커리큘럼으로 혼자서 성장하기.

CURRICULUM

03.

모바일앱 실습 프로젝트2 - SNS 앱 리디자인 by. 송민승

파트별 수강시간 07:09:57

1. 강의 소개
강사소개
강의목표
강의커리큘럼
2. UI/UX 디자인 기본 개념과 UI 설계 구조
UXUI개론
실리콘밸리의 제품기획, 개발, 출시 프로세스
실리콘밸리의 디자인 프로세스
3. UI 설계 기본 구조
Android vs iOS 디자인
iOS 의 UI 구조
Android 의 UI 구조
Pixel, DP, SP 그리고 PT
4. 데이터 분석부터 런칭까지 UXUI 실습
Define 문제 정의하기
프로젝트목표설정
기존 앱 Audit
기존 디자인 Information Architecture 분석하기
퍼스나 만들기
새로운 디자인을 위한 Information Architecture 만들기1
새로운 디자인을 위한 Information Architecture 만들기2
Wlreframe1
Wlreframe2
Wlreframe3
Wlreframe4
비주얼디자인1
비주얼디자인2
비주얼디자인3
Figma로 간단한 프로토타입 만들기
진짜같은 프로토타입 만들기1
진짜같은 프로토타입 만들기2
진짜같은 프로토타입 만들기3
의사결정을 위한 ab테스트
런칭후 프로세스
포트폴리오 만들기
Low fidelity vs High fidelity프로토타이핑

CURRICULUM

03.

모바일앱 실습 프로젝트2 - SNS 앱 리디자인 by. 송민승

파트별 수강시간 07:09:57

5. 이기는 포트폴리오, 인터뷰 공략법

실리콘밸리의 인터뷰 프로세스

이기는 인터뷰 공략법

이기는 포트폴리오 제작법

디자인 비전공자를 위한 포트폴리오 공략법

6. UX Design Trend 2022

UX Design Trend

7. 실리콘밸리에서 디자이너로 정착하기

실리콘밸리 디자이너의 커리어 패스

미국 시장을 위한 UX 디자인

컨텐츠 디자이너(UX라이터)

8. 실리콘밸리 디자인 멘토가 직접 알려주는 디자인 유학

디자인 유학

디자인 유학 준비 절차

디자인 전공자_비전공자를 위한 학교 고르기

디자인 유학 자주 묻는 질문

강의를 마무리하며

CURRICULUM

04. B2B SaaS 디자인 실습 by. 비아트리스오

파트별 수강시간 04:23:37

1. 강의 소개
Overview
용어정리, Design Sprint 정의
B2C Product vs B2B Enterprise Product
2. 애자일과 프로덕트 디자인 스프린트
Stakeholders, 실리콘밸리의 프로덕트 라이프사이클
Double Diamond Product design, Dual Track Design Sprint
3. 프로덕트 디자인 스프린트 사전 준비
정보 수집
디자인 목표 및 전략 수립
UX Metrics 정의_HEART(기본)
UX Metrics 정의_10 UX Metrics(응용)
4. 프로덕트 디자인 스프린트 Research Track
User Recruiting Platform 분석
User Profile 정리
User Recruiting 템플릿 작성
User Interview
Persona
Jobs To Be Done 1
Jobs To Be Done 2
User Journey Map
PRD와 User Story
Epic과 User Story 작성
Epic과 User Story 작성 실습
Heuristic evaluation
Heuristic evaluation 실습
5. 프로덕트 디자인 스프린트 Delivery Track
실리콘밸리 프로덕트 디자이너 커리어, Individual Contributor vs Manager
채용담당자가 알려주는 UX디자이너의 자질과 역량

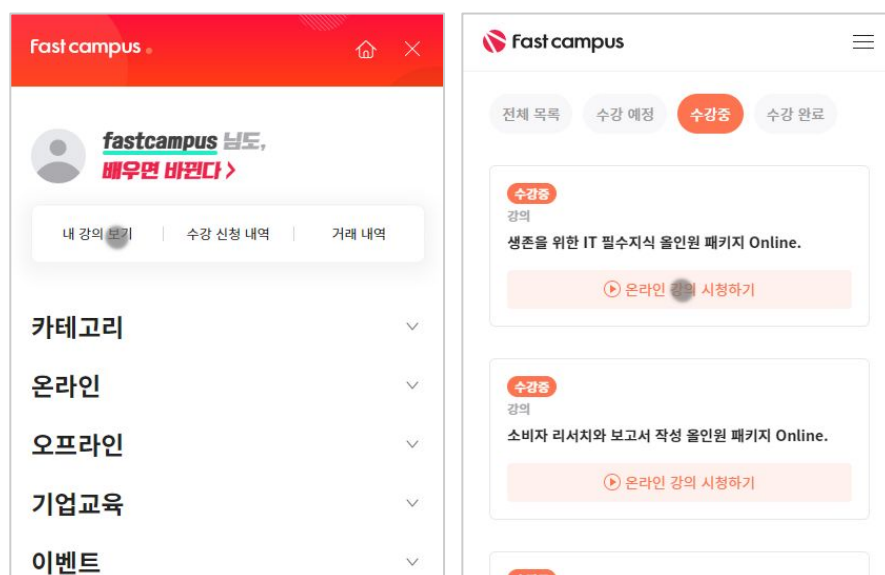


주의 사항

- 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.