

교육 과정 소개서.

김민태의 프론트엔드 아카데미 : 제 3강 시나리오로 배우는
프론트엔드 실무



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dev_academy_kmt3
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	14시간 11분
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

- 초기 서비스 개발 후 대규모의 서비스로 성장하는 시나리오를 통해 실무에서 마주하는 대표적인 8가지 상황을 직접 해결해보며 프론트엔드 개발자의 업무 범위와 해결 방법을 학습합니다.
- 변화하는 환경에서 문제 해결을 위해 필요한 프론트엔드 엔지니어링 기술을 하나의 강의에 담았습니다.
- 다양한 상황에 따라 27년의 개발 경험을 가진 강사님이 최적의 판단을 찾아가는 과정을 보며, 여러분들도 좋은 시니어 개발자가 의사 결정을 하는 노하우를 배워갈 수 있습니다.
- 실무에서 마주할 환경과 가장 유사하게 백엔드, 네이티브 앱 코드까지 연동된 환경을 제공해드립니다.
- 채용 공고에도 자주 등장할 만큼 프론트엔드 엔지니어의 핵심 역량인 협업 능력, 비개발, 개발 직무와 협업에 필요한 기술까지 알려드릴게요.

강의요약

- 개발 경험이 적은 분들도 실무 개발과 유사한 경험을 하실 수 있도록 초기 스타트업에 입사를 했다고 가정하고 강의를 진행할 예정입니다.
- 입사 후 서비스 개발부터 서비스의 점차 규모가 커짐에 따라 발생하는 여러가지 상황을 가정하고, 각 상황에서 발생하는 문제를 어떤 방식으로 해결할 수 있는지 알려드리겠습니다.

이번 강의에서는 단순한 기술의 사용 방법이 아닌 변화에 대응하기 위해서 실무에서 꼭 알아야 하는 프론트엔드 엔지니어링 기술을 알려드리겠습니다.
- 좋은 시니어 엔지니어가 문제를 해결하는 과정을 여러 가상 상황의 문제를 해결하면서 강의에서 몇 가지 측면을 알려드릴 예정입니다.
- 수강생 여러분들이 실제와 유사한 환경에서 학습할 수 있도록 강의에서도 클라이언트, 백엔드, 네이티브 앱 코드는 미리 제공하고 JavaScript, TypeScript, 서버(Node.js) 코드를 중점적으로 분석하고 설명할 예정입니다.
- 각 문제 상황에서 비개발 직무와 효과적으로 커뮤니케이션 하는 방법을 나쁜 예시와 좋은 예시를 비교해서 알려드리고, 갑자기 개발 규모가 커진 상황을 해결하며 개발팀의 규모가 갑자기 커져도 안정적으로 개발을 할 수 있는 전략을 설명해드릴게요.



강사

김민태

과목

- 프론트엔드 실무

약력

- 現 우아한 형제들 / 기술이사 프론트엔드 개발 그룹장
- 前 피키캐스트 / 웹 프론트엔드 파트 리더
- 前 NCSoft / 차장
- 前 KTH / 웹 플랫폼팀 팀장, ios 개발팀 팀장

- 교육 경험
- 우아한형제들 개발자 채용 및 사내외 교육 진행
- 패스트캠퍼스 오프라인 JavaScript 부트 캠프 과정 14기 진행
- 패스트캠퍼스 온라인 The RED : React와 Redux로 구현하는 아키텍처와 리스크 관리 강의 진행

- 기타 활동
- 한국 웹 20주년 국제 콘퍼런스 강연



CURRICULUM

01.

프로 개발자 되기

파트별 수강시간 00:56:46

강의에 대하여
실무 웹 프론트엔드 개발자
입사 전 준비
회사 선택 체크리스트

CURRICULUM

02.

**입사, 새로운
출발**

파트별 수강시간 04:48:31

서비스 탐색
기술스택, 아키텍처 리뷰 1
기술스택, 아키텍처 리뷰 2
기술스택, 아키텍처 리뷰 3
첫 번째 프로젝트 분석 및 기획
PoC vs. Prototype
기술 스택 선택 - SSR vs CSR
SSR Poc
Step 1 - 개발
Step 2 - QA
Step 3 - 배포 후 운영 & 모니터링



CURRICULUM

03.

웹뷰와의 첫 만남

파트별 수강시간 02:15:34

웹뷰 vs. 모바일 웹
웹뷰 체크리스트
웹뷰 웹앱 설계 및 구성
단일 화면 웹뷰 구현
추가된 화면, 라우팅은 어디서?
문제점 발견! 라우팅은 어디서?
멀티 웹뷰 그리고 딥링크 구현
화면간 데이터 교환을 위한 아키텍처

CURRICULUM

04.

이상과 현실
밸런스 게임

파트별 수강시간 01:13:57

접근성 리뷰
기술과 태도의 문제
디자이너, 기획자와 협업하기
컴포넌트 가이드라인
컴포넌트 저장소 분리하기



CURRICULUM

05.

팀 워크

파트별 수강시간 01:15:20

팀 플레이를 위한 체크리스트
개성과 표준의 갈등
권고와 강제
코딩 컨벤션 문서와 자동화 버전
코드 리뷰
코드 운영 전략

CURRICULUM

06.

VOC! 우리는
고객을 알고있나?

파트별 수강시간 00:57:14

고객 행동 데이터 수집 전략
로그 수집기 구현
코드 스니펫 제공 전략
라이브러리 설계 및 구현
라이브러리 배포



CURRICULUM

07.

레거시, 리팩토링

파트별 수강시간 01:02:13

리팩토링 계획 수립
리팩토링 #1 - 컴포넌트 재구성
리팩토링 #2 - 새로운 도구의 도입
독립 저장소 vs. 모노레포

CURRICULUM

08.

준비되지 못한 성공

파트별 수강시간 00:41:53

N 클라이언트 N 서버
프로토콜 표준화하기
클라이언트 중심 메시지 처리 전략
딕셔너리 구축



CURRICULUM

09.

현재와 미래를 위한 준비

파트별 수강시간 00:38:36

고통의 코드 탐색
대안 기술 검토
탐색 비용 vs. 전환 비용
정적 언어 도입
정적 언어로의 전면 전환

CURRICULUM

10.

이직을 위한 준비

파트별 수강시간 00:21:48

기록 그리고 기록
챌린지는 어디에 있는가?
매력적인 개발자되기
개발자의 이력서

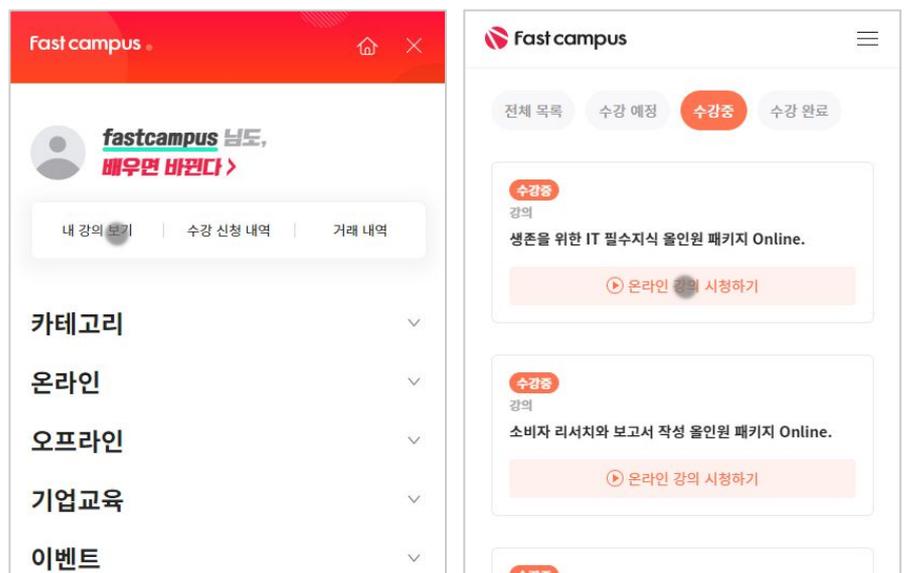


주의 사항

- 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.