

교육 과정 소개서.

FULL 프로세스로 끝내는 UX/UI 디자인

안내.

해당 교육 과정 소개서는 모든 강의 영상이 촬영하기 전 작성되었습니다.

* 커리큘럼은 촬영 및 편집을 거치며 일부 변경될 수 있으나, 전반적인 강의 내용에는 변동이 없습니다.

아래 각 오픈 일정에 따라 공개됩니다.

- 1차 : 2023년 4월 24일
- 2차 : 2023년 5월 15일
- 최종 : 2023년 5월 29일

최근 수정일자 2023년 3월 21일



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_uxuisignature
강의시간	42시간 예정 (* 사전 판매 중인 강의는 시간이 변경될 수 있습니다.)
문의	고객센터

강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 내가 원하는 시간대에 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

- 딱 12시간 만에 A/B 테스트 & 개인화 마케팅 이론과 실습을 완전 정복합니다.
- 개인화 마케팅 스킬을 활용해 효율적으로 A/B 테스트 함으로써, 비즈니스 성과를 개선합니다.
- 개발자 없이 스스로 개인화 마케팅 실습 프로젝트를 완성하여, 취업/이직 스펙을 한 단계 업그레이드 합니다.
- 마케팅 분야 18년 차 현업 선배로부터 전 노하우를 배워 당장 내일부터 현업에 적용합니다.

강의요약

- A/B 테스트 + 개인화 마케팅 완전정복을 7시간의 실습으로 극대화 할 수 있습니다.
- 업계에서 인정받는 TOP 강사님과 함께 IBM, Oracle, Adobe 출신 탐티어 실무자의 실전 노하우를 단 하나도 빠짐없이 그대로 담았습니다.
- 데이터 소스 90종 & 실습 예제 30종, PDF 요약집 + 강의안 + 시크릿 필기 노트를 추가 제공합니다.
- 웹과 관련된 기본 강의 추가로 제공합니다.(약 10시간)



강사

Jay	과목	- DOMAIN PROJECT : 이커머스
	약력	- 이커머스 기반 9년차 디자이너 - 현) A사 Sr. UX Dsigner (L6) - 전) 쿠팡 UX Designer (L4~L5)
정아름	과목	- DOMAIN PROJECT : 핀테크
	약력	- 프로젝트 디자이너 리드 - 현) G 스타트업 Lead Product Designer - 전)뱅크샐러드 Sr. Product Designer, LINE UI/UX Designer
클레어 정	과목	- UXUI BASIC
	약력	- 'UX/UI 디자이너를 위한 실무 피그마' 저자 - 현) 글로벌 블록체인 서비스 Product Designer - 전) 대기업 S사, Product Designer
이해리	과목	- UPSKILL : UX 라이팅
	약력	- 국내 1세대 UX 라이터 - 현) 에이슬립 UX Strategy Team Lead (UX Writer) - 전) 쿠팡 Sr. UX Content Strategist (UX Writer), 카카오, 29CM Marketer



CURRICULUM

Section 01.
UXUI BASIC

강의 소개
① 어떤 문제를 해결해야 하나요?
② 서비스를 만드는 팀이 일하는 방식
③ 화면 기획서와 디자인 의사 결정
④ 디스플레이의 이해 (해상도와 1x, 8px 그리드)
⑤ 디자이너가 알아야 할 HTML/CSS
⑥ 흔히 듣는 개발 용어 정리
피그마 기초 : 기본 기능
① 피그마 소개
② 피그마 UI 알아보기
③ 기본 세팅 & 피그마 미리
④ 기본 도구 사용
⑤ 피그마 커뮤니티 활용
피그마 기초 : 기본 UI 구성
① 프레임과 레이아웃 그리드
② 스타일과 라이브러리
③ 컴포넌트 + 오토레이아웃 + 배리언츠
④ 컴포넌트 프로퍼티 + 인터랙티브 컴포넌트
⑤ 프로토타입
⑥ 버전 히스토리 + 브랜치
⑦ [예제] 벡터 툴 활용과 아이콘 그리기
⑧ [예제] 음악 UI 디자인과 라이브러리 생성하기
⑨ 공유와 에셋 전달 팁
⑩ 디자인 시스템을 처음 만든다면?
피그마 실전 : 반응형 웹
① 반응형 랜딩 페이지 디자인
② 모바일 디자인
③패드 디자인
④ 데스크탑 디자인
⑤ 스크롤 프로토타입
⑥ 브레이크포인트 테스트

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

Section 01.

UXUI BASIC

피그마 실전 : SNS 커머스

- | |
|--|
| ① SNS 커머스 그리기 전, 서비스와 비즈니스 이해하기 |
| ② SNS 커머스 IA(Information Architecture) |
| ③ SNS 커머스 유저 플로우 |
| ④ [예제] SNS 메인 화면 디자인하기 |
| ⑤ [예제] 커머스 상세 화면 디자인하기 |
| ⑥ [예제] 피그마 프로토타입 만들기 |
| ⑦ [예제] B2B 어드민 화면 기획 |
| ⑧ [예제] B2B 어드민 화면 디자인하기 |
| ⑨ [예제] 개발 전달 가이드 |
| ⑩ [예제] 디자인 시스템 시작하기 |

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

Section 02.

DOMAIN
PROJECT

Part 1. 이커머스

강의 소개
① 강의 구성 및 활용 방법 안내
이커머스 & UX 디자인에서 빠지기 쉬운 함정
① 이커머스의 함정 : 사용자를 소비자로, 가치를 돈으로 환산할 때
② 데이터 드리븐의 함정 : cherry picking, 속도로 놓치는 롱텀 전략
③ 디자인 패턴의 함정 : 절대적인 법칙은 없다
④ 사용자 중심 디자인의 함정 : 사용자도 될 원하는지 잘 모른다
⑤ 레퍼런스의 함정 : 무조건 유명한 서비스를 참고하면 안되는 이유
⑥ 챗터 요약
Search : 검색
① 첫 실습 전, 프로젝트 재정의
② 필터의 변천사 케이스 스터디
③ 디자인 리서치 실습
④ 필터 Phase별 디자인 실습
⑤ 챗터 요약
Landing page : 랜딩페이지와 위젯
① 홈, 검색, 카테고리 페이지 케이스 스터디
② 콘텐츠에 맞는 추천 위젯 디자인 실습
③ 챗터 요약
Listing : 그리드와 리스트 유닛
① 유닛 디자인 케이스 스터디
② 그리드 유닛 피그마 컴포넌트 디자인 실습
③ 챗터 요약
Landing page : Product page : 상세페이지
① ATF(Above The Fold) 디자인 케이스 스터디
② ATF(Above The Fold) 디자인 사용성 테스트 실습
③ BTF(Below The Fold) 디자인 케이스 스터디
④ 광고 위젯 위치 정하기
⑤ 챗터 요약
Review : 상품평
① 별점 vs 이미지 vs 텍스트 케이스 스터디
② 작성률을 높이는 상품평 디자인 실습
③ Business Flywheel
④ 챗터 요약

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

Section 02.

DOMAIN
PROJECT

Part 1. 이커머스

Cart & Checkout : 결제
① 장바구니와 결제 케이스 스터디
② 카테고리 메뉴와 네비게이션 케이스 스터디
③ 협업에 필요한 Design principle, Office hour
④ 챗터 요약
Program : 새 비즈니스를 위한 설계
① 아마존프라임, 와우멤버십 케이스 스터디
② 자주 구매하는 상품 케이스 스터디
③ 사용자 여정 그리기와 터치 포인트 찾기
④ 챗터 요약
소프트 스킬1 : 온보딩
① 장바구니와 결제 케이스 스터디
② 카테고리 메뉴와 네비게이션 케이스 스터디
③ 협업에 필요한 Design principle, Office hour
④ 챗터 요약
소프트 스킬2 : UX Advocate, 회사에 UX 유전자 심기
① UX 디자이너의 룰과 회사 레벨 파악하기
② 영향력을 높이는 5가지 실무 팁
③ Figjam에서 팀 워크샵 진행하기
④ 챗터 요약
글로벌 서비스 디자인 훑어보기
① I18N & L10N, 번역
② 법규에 맞는 디자인 : 웹접근성, GDPR, Omnibus Price
③ 사용자 조사와 테스트 : 마켓별로 다른 A/B Test 결과
커리어패스 & 해외취업
① 해외? 석사? 비자? 나라? 연봉?
② 디자인에이전시 vs 스타트업 vs 대기업

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

Section 02.

DOMAIN
PROJECT

Part 2. 핀테크

강의 소개
① 인사말
② 강의 배경
③ 강의 목표
④ 강의 진행 방향
배경 지식1 : 금융
① 금융 산업의 이해
② 필수 금융 용어 정리
배경 지식2 : 디자인 프로세스
① 5가지 대표 디자인 프로세스
② 디자인 프로세스와 마인드셋
③ 프로덕트 생애 주기별 디자인 프로세스
데이터와 디자인
① 들어가는 말
② 프로덕트와 가설
③ 가정 vs 가설
④ 가설 설정 프레임워크
⑤ 가설 설정 시 주의사항
⑥ 가설 검증을 위한 리서치
⑦ 경쟁사 분석
⑧ 사용자 연구
⑨ 사용성 테스트
⑩ 실험 (AB 테스트)
⑪ 디자이너가 알아두면 유용한 지표들
⑫ AARRR 과 디자인
핀테크 실무 케이스 스터디
① 핀테크 실무 적용 연습 - 가설 설정
② 핀테크 실무 적용 연습 - 경쟁사 분석
③ 핀테크 실무 적용 연습 - 실험 (AB 테스트)
④ 핀테크 실무 적용 연습 - 지표

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

Section 02.

DOMAIN
PROJECT

Part 2. 핀테크

협업하는 디자인

- ① 들어가는 말
- ② PO/PM과의 협업
- ③ 개발자와의 협업
- ④ 디자이너와의 협업
- ⑤ 그 외 직군과의 협업

마무리

- ① 프로젝트 용어 정리
- ② 프로젝트 디자이너의 자세
- ③ 인사

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

Section 02.

DOMAIN
PROJECT

Part 3.
O2O/콘텐츠

시작하기 전에
① 강사 소개
② 강의 제작 배경과 핵심 내용
O2O 서비스의 이해
① O2O 서비스란?
② O2O 서비스에서의 사용자 경험
③ O2O 서비스에서 콘텐츠의 역할
스타트업 디자이너가 일하는 방식
① 업무 범위와 역할
② 디자인 역량 강화하기
스타트업 중심의 실무 디자인 프로세스
① 문제 정의와 아이디어 도출
② UX 설계
③ UI 디자인 & 인터랙션 정의와 프로토타입 제작
④ 디자인 리뷰: 테스트와 피드백
⑤ 디자인 QA
⑥ 데이터 수집과 분석을 통한 F/U
⑦ 피그마 프로젝트 관리
케이스 스터디 : 콘텐츠를 잘 활용하는 O2O 서비스
① 에어비앤비
② 캐치테이블
③ 똑닥
④ 첫차
⑤ 강남언니
콘텐츠 조회 전환율을 높이는 디자인
① 콘텐츠 조회 전환율을 높여야 하는 이유
② 콘텐츠가 더 매력적으로 보이는 디자인
③ 구조화된 콘텐츠 디자인
④ 사용자가 원하는 콘텐츠 제공하기
⑤ 탐색 경험 개선하기
⑥ 콘텐츠 quality & quantity 끌어올리기

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

Section 02.

DOMAIN
PROJECT

Part 3.
O2O/콘텐츠

실제 프로젝트 진행 사례 : <오늘의집> 집들이 상세 페이지 개선
① 문제 정의
② 요구사항을 바탕으로 UI/UX 솔루션 도출
실무 체험1: O2O 서비스 개선하기
① 문제 정의와 가설 설정
② UX 설계
③ UI 디자인 & 인터랙션 정의와 프로토타입 제작
실무 체험2: O2O 서비스 개선하기
① 문제 정의와 가설 설정
② UX 설계
③ UI 디자인 & 인터랙션 정의와 프로토타입 제작

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

Section 02.

DOMAIN
PROJECT

Part 4. IT/SaaS

시작하기에 앞서
① 첫인사
② 강의 소개
IT/SaaS 산업 알아보기
① SaaS란 무엇인가
② SaaS는 왜 중요한가
③ SaaS의 종류
④ B2C vs B2B SaaS
⑤ SaaS의 주요 지표
SaaS를 디자인한다는 것
① SaaS - 프로젝트 디자인의 꽃
② SaaS 디자이너가 잘해야 하는 것
③ Design Process — SaaS 없이는 아무것도 할 수 없다
④ 고객의 목소리 듣기 (feat. HubSpot, Intercom, 채널톡)
⑤ 도메인 지식 습득하기
디자인 전, 몸풀기
① 업무 효율을 높이는 피그마 단축키 꿀팁 (feat. Figma)
② 일잘러를 위한 피그마 플러그인 소개 (feat. Figma)
③ 디자인 시스템이 필요한 이유 (feat. Zeroheight)
④ 프로젝트 관리법 (feat. Jira & Figma)
⑤ 효율적으로 파일 관리하기 (feat. Figma)
SaaS 리디자인 프로젝트
① SaaS 소프트웨어는 하나의 공간이다
② 예제 1: Swingvy (HR software)
③ 예제 1: Swingvy - 예시 솔루션
④ 예제 2: Notion (Documentation tool)
⑤ 예제 2: Notion - 예시 솔루션
⑥ 예제 3: 채널톡 (CRM)
⑦ 예제 3: 채널톡 (CRM) - 예시 솔루션
디자인 그 후, 지속하기
① 디자인 결과물에 대한 검증 (feat. Appcues)
② SaaS 디자인 센스 기르기
③ SaaS 마켓 리더들은 어떤 디자이너를 원할까 (feat. Intercom)

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

Section 03.

UPSKILL

Part 1. UX
라이팅

UX 라이팅이 뭐지? UX 라이팅 이해
① 강사 및 강의 소개
② 고객 경험 글쓰기의 중요성
③ UX 라이팅의 개념과 범위
④ UX 라이팅의 역할 (카피라이팅과의 차이점)
브랜드의 언어 DNA 브랜드 보이소언톤
① 보이소언톤이란?
② 브랜드 가치를 반영한 목소리(Voice)
③ 보이소 설계 프로세스 : Zero to One 환경에서는 어떻게 만들까?
④ 구글, 메일침프, 쿠팡의 상황별 말투(Tone)
⑤ 보이소차트 만들기
UX 라이팅의 핵심 재료 UX 라이팅 원칙
① UX 라이팅 기본 원칙
② 함께 기억해야 할 심화 원칙
③ 원칙을 적용해 글 다듬기
고객 관점에서 글쓰기 문제 해결 UX 라이팅
① Deep Dive로 문제 제대로 정의하기
② 고객의 문제를 해결하는 UX 라이팅
③ 라이팅 솔루션이 최선일까? 문제 점검하기
④ 오류/빈 상태에 대처하는 자세
고객의 눈길을 끄는 글쓰기 행동 유도 UX 라이팅
① 고객을 낚아채는 9가지 전략 (feat. 다크 패턴 경계하기)
② 함구조적 글쓰기 : 랜딩 페이지
③ 고객의 여정 따라 맥락에 맞는 글쓰기
전문가로 거듭나기 실무 노하우
① 전체 플로우 UX 라이팅 : 수면 앱
② 용어집 만들 때 : 전문 용어와 붙여쓰기의 허용 기준
③ 협업할 때 : UX 라이팅 원페이지 만들기
④ 마치며 : "Don't Make Me Think"

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

Section 03.

UPSKILL

Part 2. 피그마
기반 퍼블리싱

웹페이지 구현 기초
① 디자인 확인 및 기본셀 구상하기(미디어쿼리 설계, HTML5, CSS)
② 기본 셀 작성하기 - 이미지 저장
③ 기본 셀 작성하기 - common.html, common.css
④ 기본 셀 작성하기 - common.html, common.css
Main Page
① Main Page 헤더, 주요 서비스, 슬라이드, 푸터 HTML
② Main Page 헤더, 주요 서비스, 슬라이드, 푸터 CSS
③ Main Page 헤더, 주요 서비스, 슬라이드, 푸터 CSS
About page
① About Page 아코디언, 슬라이드 HTML
② bout Page 아코디언, 슬라이드 CSS
Sign in Page
① 로그인 HTML, CSS
② 회원가입, 폼 피드백 HTML, CSS
③ 폼 피드백 HTML, CSS, SCRIPT
반응형 Main Page
① 미디어 쿼리 활용 PC 구간 반응형 CSS
② 미디어 쿼리 활용 태블릿 구간 반응형 CSS
③ 미디어 쿼리 활용 스마트폰 구간 반응형 CSS
④ 미디어 쿼리 활용 스마트폰 구간 반응형 메뉴 SCRIPT
⑤ 미디어 쿼리 활용 스마트폰 구간 Retina 이미지 반영

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

Section 03.

UPSKILL

Part 3.
포트폴리오와
커리어 가이드

포트폴리오 제작
① 포트폴리오의 목적
② 포트폴리오 구성하기
③ 포트폴리오 디자인하기
④ 포트폴리오 피드백 & 제출하기
커리어 가이드1. 진로 선택
① 디자이너에게 필요한 역량
② 나에게 맞는 회사 찾기
③ 면접
커리어 가이드2. UXUI 디자이너로 살아가기
① 비전공자 vs 전공자
② 실무 디자인 소소한 TIP
③ UXUI 심리학 법칙
④ 트렌드를 바라보는 관점
디자이너의 성장 노하우
① 하루 10분, 스몰스텝
② UXUI 공부법
③ 디자이너의 커뮤니티 활용법
④ 마치며 : "Don't Make Me Think"

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

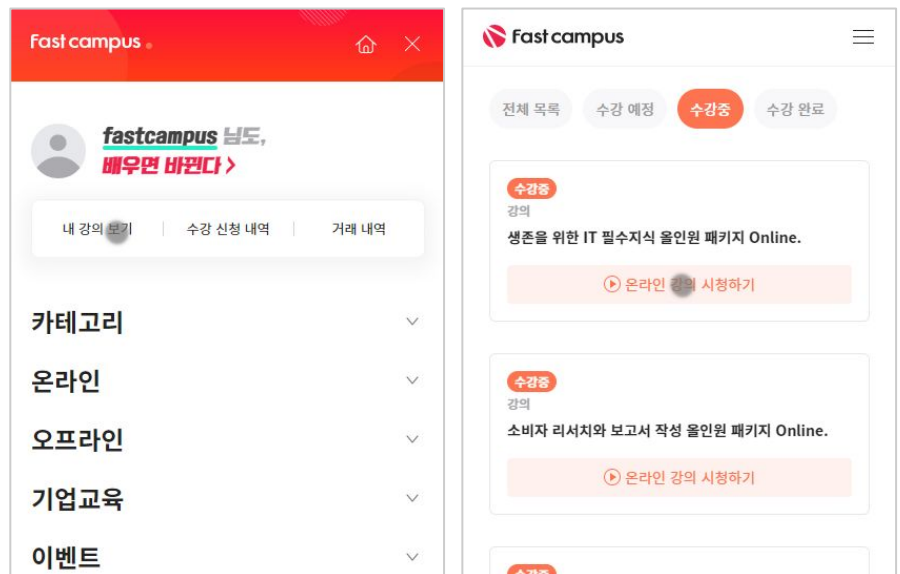


주의 사항

- 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.