

교육 과정 소개서.

35개 프로젝트로 배우는 Android 앱 개발 feat. Jetpack
Compose 초격차 패키지 Online.



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dev_online_androidappfinal
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	109시간 2분
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

- 35개 프로젝트를 직접 만들어보며, 안드로이드의 모든 기능에 대해 학습하고자 합니다.
- 각종 아키텍처와 디자인 패턴의 구분을 통해, 구조적으로 완전한 앱을 만드는 방법에 대해 학습하고자 합니다.
- 실무와 동일한 구조의 FINAL 프로젝트를 통해 개발부터 배포까지 실무의 전반적인 내용을 경험해 보고자 합니다.
- Compose 와 Xml의 차이부터 Compose의 효율적인 실전 활용법 등 Jetpack Compose 까지 학습하고자 합니다.

강의요약

- 강의 시간만 109시간, 프로젝트는 무려 35개 ! 모든 레벨을 커버하는 유일무이한 강의
- 국내유일! 다른곳에선 전혀 찾아볼 수 없는 Jetpack Compose 입문부터 실무까지
- 실무환경을 그대로 담은 구성을 통해 개발부터 배포까지 모두 학습 할 수 있습니다.



강사

채상아	과목	- Part 1
	약력	<ul style="list-style-type: none"> - 현) 우아한형제들 만화경 안드로이드 개발자 - 전) 식스멀티버스 안드로이드 개발자 - [기타] - [FC 숏북] '비전공 개발자, 사수 없이 혼자 무조건 성장하는 방법' 저술
강경완	과목	- Part 2
	약력	<ul style="list-style-type: none"> - 현) 우아한형제들 안드로이드 개발자 - [기타] - 전) 30개 프로젝트로 배우는 안드로이드 앱 개발 강사 - GDG Korea Android 운영진
정효찬	과목	- Part 3
	약력	<ul style="list-style-type: none"> - 현) 한화생명 시니어 안드로이드 개발자 - 전) 카카오뱅크 안드로이드 개발자 - 전) 쿠팡 안드로이드 개발자 - [기타] - 실리콘밸리 창업 및 CTO
김용욱(달리나음)	과목	- Part 4
	약력	<ul style="list-style-type: none"> - 전) 카카오뱅크 안드로이드 코어팀 개발자 - 전) Realm Java Developer - [기타] - 국내 최초 안드로이드 GDE - GDG Korea Android 창립자 - [The Red] Kotlin Coroutines 강사



강사

이경근

과목

- Part 4

약력

- 현) Google 런던오피스 입사 예정
- 전) 영국 Bally's Software Engineer
- 전) 넥슨 및 네이버 Software Engineer
- [기타]
- UKDE 컨퍼런스 창립 및 운영
- 국내 최대규모 한국인 영국취업 커뮤니티 [영국에서 취업뽀개기] 창립 및 운영

김상국

과목

- Part 5

약력

- 현) 우아한형제들 안드로이드 개발자
- 전) 지그재그 안드로이드 개발자
- 전) 카카오 안드로이드 개발자
- [기타]
- Carmony co-founder 및 폼스택 개발

CURRICULUM

00.

안드로이드 앱 개발 시작에 앞서

파트별 수강시간 04:34:33

Kotlin 기초
오리엔테이션
함수
변수 (val, var)
클래스
조건식
반복문
컬렉션 (list, map, set)
Null
타입체크와 캐스팅
String template
Kotlin 중급
람다
확장함수
Scope function
초기화 지연
data, sealed class
object, companion object
Android 기본
Android OS
Android 기본 요소
Activity 생명주기 (1)
Activity 생명주기 (2)
뷰 그려지는 순서
Android 개발 환경설정
Android Studio 설치
Android Studio 살펴보기
ktlint 적용해보기
detekt 적용해보기

CURRICULUM

01.

안드로이드 기본

파트별 수강시간 13:20:11

오리엔테이션
오리엔테이션
숫자세기 앱
개요 및 학습목표
프로젝트 셋팅
숫자세기 UI 그리기 (1)
숫자세기 UI 그리기 (2)
유저 입력값 받아오기
숫자세기 기능 구현
복습 및 한걸음 더
단위 변환기 앱
개요 및 학습 목표
길이변환 UI 그리기 (1)
길이변환 UI 그리기 (2)
UI 요소 가져오기
단위변환 기능 구현
화면전환 시 데이터 유지
복습 및 한걸음 더
응급 의료정보 앱
개요 및 학습 목표
응급의료 정보 UI 그리기 (1)
화면 전환하기
응급의료 정보 UI 그리기 (2)
응급의료 정보 UI 그리기 (3)
데이터 저장하고 불러오기
데이터 삭제하기
전화 앱 실행하기
복습 및 한걸음 더

CURRICULUM

01.

안드로이드 기본

파트별 수강시간 13:20:11

계산기 앱
개요 및 학습 목표
계산기 UI 그리기
계산 기능 구현하기 (1)
계산 기능 구현하기 (2)
계산기 UI 꾸미기
복습 및 한걸음 더
스톱워치 앱
개요 및 학습 목표
스톱워치 UI 그리기 (1)
스톱워치 기능 구현 (1)
안드로이드 스레드
스톱워치 기능 구현 (2)
스톱워치 UI 그리기 (2)
스톱워치 기능 구현 (3)
복습 및 한걸음 더
단어장 앱
개요 및 학습 목표
단어장 UI 그리기 (1)
단어장 UI 그리기 (2)
단어장 UI 그리기 (3)
단어장 기능 구현하기 (1) - 저장
단어장 기능 구현하기 (2) - 읽기, 삭제
단어장 기능 구현하기 (3) - 수정
단어장 UI 그리기 (4)
복습 및 한걸음 더

CURRICULUM

01.

안드로이드 기본

파트별 수강시간 13:20:11

나만의 액자
개요 및 학습 목표
권한 가져오기
갤러리에서 이미지 불러오기
액자 UI 그리기 (1)
액자 UI 그리기 (2)
액자 UI 그리기 (3)
액자 UI 그리기 (4)
복습 및 한걸음 더
음악재생 앱
개요 및 학습 목표
MediaPlayer 로 음원재생 (1)
MediaPlayer 로 음원재생 (2)
MediaPlayer 로 음원재생 (3)
디바이스 이벤트 알림
복습 및 한걸음 더

CURRICULUM

02.

개발의 퀄리티를 높이는 라이브러리의 활용

파트별 수강시간 39:34:49

오리엔테이션
오리엔테이션
웹툰 앱
인트로 (개요 및 학습목표)
WebView 사용해보기
Fragment 사용해보기
기본 UI 구성하기
WebView Tab으로 구성하기
마지막 회차 저장하기
완성도 높이기
녹음기 앱
인트로 (개요 및 학습목표)
기본 UI 구성하기
권한 요청하기
녹음 기능 구현하기
재생 기능 구현하기
녹음 파형 그리기 (1)
녹음 파형 그리기 (2)
완성도 높이기
오늘의 공지
인트로 (개요 및 학습목표)
SocketServer 를 이용하여 간단한 소켓 서버 구현해보기 (1)
SocketServer 를 이용하여 간단한 소켓 서버 구현해보기 (2)
Socket 을 활용하여 Client 앱 만들기
OKHttp 를 이용하여 Client 앱 만들기
클라이언트 앱 UI 그리기
완성도 높이기
깃헙 레포지토리 조회
인트로 (개요 및 학습목표)
깃허브 API 소개 및 사용할 API 살펴보기
깃허브 토큰 발급받고 Postman으로 조회해보기
Retrofit 을 이용해 서버 데이터 불러오기 (1)
Retrofit 을 이용해 서버 데이터 불러오기 (2)
유저 불러오기 검색 화면 구현하기 (1)
유저 불러오기 검색 화면 구현하기 (2)
레포지토리 조회 화면 구현하기 (1)
레포지토리 조회 화면 구현하기 (2)
완성도 높이기

CURRICULUM

02. 개발의 퀄리티를 높이는 라이브러리의 활용

파트별 수강시간 39:34:49

뉴스앱
인트로 (개요 및 학습목표)
사용할 API 살펴보기
서버 데이터 불러오기
뉴스 리스트 UI 만들기 (1)
뉴스 리스트 UI 만들기 (2)
상단 탭 구조로 만들기
검색 기능 넣어보기
상세 페이지 UI 만들기
완성도 높이기
채팅앱
인트로 (개요 및 학습목표)
Firebase 환경설정하기
로그인 화면 UI 그리기
사용자 목록 화면 그리기
채팅 목록 화면 그리기
Firebase Realtime Database 를 활용하여 DB 구조 구상하기
사용자 목록과 채팅 목록 DB 에서 불러오기 (1)
사용자 목록과 채팅 목록 DB 에서 불러오기 (2)
채팅 화면 그리기
채팅 기능 구현하기
채팅 알림 수신하기
채팅 알림 송신하기
완성도 높이기

CURRICULUM

02.

개발의 퀄리티를 높이는 라이브러리의 활용

파트별 수강시간 39:34:49

날씨앱
인트로 (개요 및 학습목표)
공공 Open API 소개 및 살펴보기
날씨 정보 불러오기 (1)
날씨 정보 불러오기 (2)
사용자 위치 불러오기
현위치 날씨 정보 표시하기 (1)
현위치 날씨 정보 표시하기 (2)
날씨 위젯 만들기 (1)
날씨 위젯 만들기 (2)
날씨 위젯 갱신하기
대동맛집도
인트로 (개요 및 학습목표)
네이버 지도 사용 설정하기
네이버지도 사용해보기
서버에서 맛집 목록 가져오기
지도에 맛집 목록 표시하기
지도 위에 BottomSheetDialog 띄우기
BottomSheetDialog에 맛집 목록 나타내기
완성도 높이기
젠리
인트로 (개요 및 학습목표)
카카오톡 로그인 구현하기 (1)
카카오톡 로그인 구현하기 (2)
Google Map 사용 설정하기
Firebase 설정하기 & Firebase Auth Login
EmailActivity 에서 이메일 가져오기
지도에 현재 위치 표시하기
사용자 위치정보 저장하기
다른 사용자에게 리액션 보내기 (1)
다른 사용자에게 리액션 보내기 (2)
완성도 높이기

CURRICULUM

02.

개발의 퀄리티를 높이는 라이브러리의 활용

파트별 수강시간 39:34:49

내일의집
인트로 (개요 및 학습목표)
Firebase DB 구조 구상하기
Firebase를 활용하여 이메일 로그인 구현하기
메인 Tab UI 구성하기
Firebase에서 사진 목록 가져오기
로컬 갤러리에서 사진 가져오기
글쓰기 페이지 구현하기
Firebase Storage에 사진 업로드하기
글 상세 페이지 구현하기
홈 화면 구현하기 (1)
홈 화면 구현하기 (2)
완성도 높이기
별다방커피
인트로 (개요 및 학습목표)
메인 탭 구조 구성하기
홈 화면 리스트 구조 구성하기
홈 화면 모션 애니메이션 구현하기
홈 화면 UI 완성하기 (1)
홈 화면 UI 완성하기 (2)
주문페이지 플로우 구현하기 (1)
주문페이지 플로우 구현하기 (2)
완성도 높이기
Youtube
인트로 (개요 및 학습목표)
영상 목록 API 구상하기
홈 화면 UI 만들기
영상 화면 UI 만들기
영상 화면과 목록 화면 연결하기
ExoPlayer를 이용해 동영상 재생하기 (1)
ExoPlayer를 이용해 동영상 재생하기 (2)
ExoPlayer를 이용해 동영상 재생하기 (3)
추가 기능 구현하기
마무리하기

CURRICULUM

03.

복잡한 요구사항

파트별 수강시간 16:25:42

오리엔테이션
오리엔테이션
얼굴 인식 서비스
개요 및 학습목표
주요 기술 소개
Main UI 그리기
카메라 모듈 구성
카메라 권한 받기 구현
얼굴 인식 모듈 구현 1
얼굴 인식 모듈 구현 2
얼굴 인식 모듈 구현 3
얼굴 인식 모듈 연동
얼굴형 Mask Custom UI 그리기 1
얼굴형 Mask Custom UI 그리기 2
그린 선따라 프로그래스바를 움직이려면 어떻게 해야 할까요?
금융 서비스(보안 키패드 / 휴대폰 인증)
개요 및 학습목표
보안키패드 - Shuffle키패드 만들기 1
보안키패드 - Shuffle키패드 만들기 2
보안키패드 - UI 구성 1
보안키패드 - UI 구성 2
보안키패드 - 데이터 무결성 체크
휴대폰 본인인증 UI 구성 1
휴대폰 본인인증 UI 구성 2
휴대폰 본인인증 데이터 무결성 체크
휴대폰 본인인증 UI 구성 1
휴대폰 본인인증 UI 구성 2
휴대폰 본인인증 데이터 무결성 체크
휴대폰 본인인증 UI 화면 구성(인증번호 입력) 1
휴대폰 본인인증 UI 화면 구성(인증번호 입력) 2
인증번호 자동입력하려면 어떻게 해야 할까요
월렛 서비스
개요 및 학습목표
MotionLayout 란?
카드 모음 UI 그리기 1
카드 모음 UI 그리기 2
카드 모음 UI 그리기 3
카드 상세 UI 그리기 1
카드 상세 UI 그리기 2
상세화면 데이터 연결하기

CURRICULUM

03.

복잡한 요구사항

파트별 수강시간 16:25:42

이미지 추출 앱
개요 및 학습목표
MVC 패턴 소개
MVC 패턴 적용하기
MVP 패턴 소개
MVP 패턴 적용하기
MVVM 패턴 소개
MVVM 패턴 적용하기
MVI 패턴 소개
MVI 패턴 적용하기
미디어 검색 앱
개요 및 학습목표
검색 UI 그리기 1
검색 UI 그리기 2
검색 UI 그리기 3
검색 UI 그리기 4
키워드 검색 입력 받기
미디어 API 연결하기
데이터 출력하기
즐거찾기 기능 구현하기
Test code 작성
쇼핑몰 앱 - 복잡한 List 구성하기
개요 및 학습목표
List Item을 동적으로 서버로부터 받아와서 그려주려면 어떻게 해야할까요?
Hilt 란?
Hilt 적용하기
화면 구성하기 1
화면 구성하기 2
화면 구성하기 3
화면 구성하기 4
Coroutine이란?
Flow란?
Paging3이란?
Api 호출하기 1
Api 호출하기 2
페이징 처리하기
리스트 출력하기

CURRICULUM

03.

복잡한 요구사항

파트별 수강시간 16:25:42

Todo 앱
개요 및 학습목표
Room이란?
화면 구성하기 1
화면 구성하기 2
Room 연결
입력 구현하기
리스트 구현하기
데이터 수정 구현하기
데이터 삭제 구현하기
디자인 가이드가 변경되면 한번에 적용하는 방법이 있을까요?
테마 적용하기 1
테마 적용하기 2
테마 적용하기 3
Blind 앱
개요 및 학습목표
클린 아키텍처의 이해 1
클린 아키텍처의 이해 2
DI 적용하기
Room적용하기
Retrofit 적용하기
리스트 화면 구성하기 1
리스트 화면 구성하기 2
상세 화면 구성하기 1
상세 화면 구성하기 2
데이터 연결 1-1 - 입력
데이터 연결 1-2 - 입력
데이터 연결 2-1 - 수정
데이터 연결 2-2 - 수정
데이터 연결 3-1 - 조회
데이터 연결 3-2 - 조회
데이터 연결 4-1 - 삭제
데이터 연결 4-2 - 삭제
네트워크가 없는 상황에서는 어떻게 처리하나요?

CURRICULUM

04.

Jetpack Compose

파트별 수강시간 10:06:42

오리엔테이션
오리엔테이션
Compose 기초
Jetpack Compose란 (1)
Jetpack Compose란 (2)
Compose 활용 사례
선언형 UI란
Compose 컴포넌트
인트로
Text
Button
Modifier
Surface
Box
Row
Column
BoxWithConstraints
Image
Network Image
프로필 카드 구현 실습
Checkbox
TextField
TopAppBar
Slot API
Scaffold 사용
카탈로그 앱 구현하기

CURRICULUM

04.

Jetpack Compose

파트별 수강시간 10:06:42

Compose 활용
인트로
Recomposition
ConstraintLayout
ConstraintLayout (ConstraintSet)
ConstraintLayout (Chain, Barrier)
ConstraintLayout 활용
Canvas
Dialog
Custom Dialog
DropDownMenu
SnackBar
BottomAppBar
State와 State Hoisting
애니메이션 (1)
애니메이션 (2)
부수효과 (1)
부수효과 (2)
TODO 앱 구현하기
Compose 아키텍처
인트로
ViewModel
LiveData 연동
CompositionLocal
Theme
네비게이션
의존성 주입
Unidirectional Data Flow
포켓몬 앱

CURRICULUM

04 + .

Jetpack Compose 실무심화

파트별 수강시간 11:29:49

오리엔테이션
오리엔테이션
Compose 성능 최적화
인트로
수명주기
렌더링 단계
Stability
Compose 성능 최적화 실습 (1)
Compose 성능 최적화 실습 (2)
Compose 성능 최적화 실습 (3)
Compose 성능 최적화 실습 (4)
Compose 실무활용
인트로
디자인 시스템 이론
영화정보 앱 소개 및 데모
사용 라이브러리 소개
프로젝트 구조 소개
영화 썸네일 만들기
영화 카테고리 만들기
테마 - 색상설정
테마 - 타이포그래피, 웨이프 설정
컴포넌트에 테마 적용하기
커스텀 버튼 만들기
다이얼로그 만들기 (1)
다이얼로그 만들기 (2)
네비게이션 라이브러리 설정
영화피드 - DI와 레트로핏 설정
레포지터리, StateFlow, SharedFlow, ViewModel 설정
UseCase, 스토리지 구현 및 ViewModel에 적용_1
영화피드 화면 만들기
영화 상세정보 화면 만들기
Compose 다중테마 적용하기

CURRICULUM

04 + .

Jetpack Compose 실무심화

파트별 수강시간 11:29:49

Compose 기반 멀티모듈 아키텍처

인트로

멀티모듈 아키텍처 소개

앱 및 프로젝트 구조 데모

멀티모듈 생성하기

모듈간 종속관계 설정

컴포즈 UI 컴포넌트 모듈 구현

Core 컴포넌트 모듈 구현

Libraries 모듈들 구현

Features 모듈들 구현

딥링크를 사용한 Navigation

모듈간 통신을 위한 DI 설정

Build Variants 활용 다중테마 설정

해외취업 특강

오리엔테이션

강사 커리어 소개

해외와 한국 IT기업의 차이점

FAANG의 개발자 채용방법

해외 IT 기업의 인터뷰 프로세스 소개

CV Resume Screening

Phone Screening Interview

Algorithm Coding Interview

Algorithm Coding Interview (2)

Domain Knowledge Interview

System Design Interview

Behavioral Interview

정리

CURRICULUM

05.

개발부터 배포까지 FINAL

파트별 수강시간 13:30:55

오리엔테이션
오리엔테이션
쇼핑몰 앱
인트로
클린아키텍처 기반 설계하기 -1
클린아키텍처 기반 설계하기 -2
Hilt 세팅하기 -1
Hilt 세팅하기 -2
Main화면 탭 구성하기(홈, 관심, 프로필, 장바구니)
홈화면 상단 검색바 구성하기
상품 정보 만들기
상품 정보 기반으로 mock 데이터 세팅하기
공용 상품 화면 만들기
홈 화면 상품 리스트 구성하기 -1
홈 화면 상품 리스트 구성하기 -2
홈 화면 배너 구성하기 -1
홈 화면 배너 구성하기 -2
홈 화면 가로 스크롤 화면 구성하기
홈 화면 랭킹 리스트 화면 구성하기
홈 화면 카테고리 화면 구성하기 -1
홈 화면 카테고리 화면 구성하기 -2
홈 화면 컴포넌트화로 리팩토링 하기 -1
홈 화면 컴포넌트화로 리팩토링 하기 -2
홈 화면 컴포넌트화로 리팩토링 하기 -3
상품 상세화면 만들기 -1
상품 상세화면 만들기 -2
검색 화면 구현하기 -1
검색 화면 구현하기 -2
검색 화면 필터링 기능추가 -1
검색 화면 필터링 기능 추가 -2
구글 로그인 연동하기 -1
구글 로그인 연동하기 -2

CURRICULUM

05.

개발부터 배포까지 FINAL

파트별 수강시간 13:30:55

카카오 로그인 연동하기
좋아요 기능 구현하기
관심 화면 구현하기
장바구니 넣기 기능 구현하기
장바구니 화면 구현하기
딥링크 구성하기 -1
딥링크 구성하기 -2
딥링크 구성하기-3
프로필 화면 구성하기
결제 내역 개발하기 -1
결제 내역 개발하기 -2
결제하기 기능 구현하기
테스트 환경 세팅하기
테스트 코드 작성하기 - 검색 기능
테스트 코드 작성하기 - 결제
안드로이드 프레임워크 분석툴 알아보기
Firebase를 통해 크래시 수집하기-1
Firebase를 통해 크래시 수집하기-2
플레이 스토어에 앱 출시하기
구글 광고 붙이기 -1
구글 광고 붙이기 -2

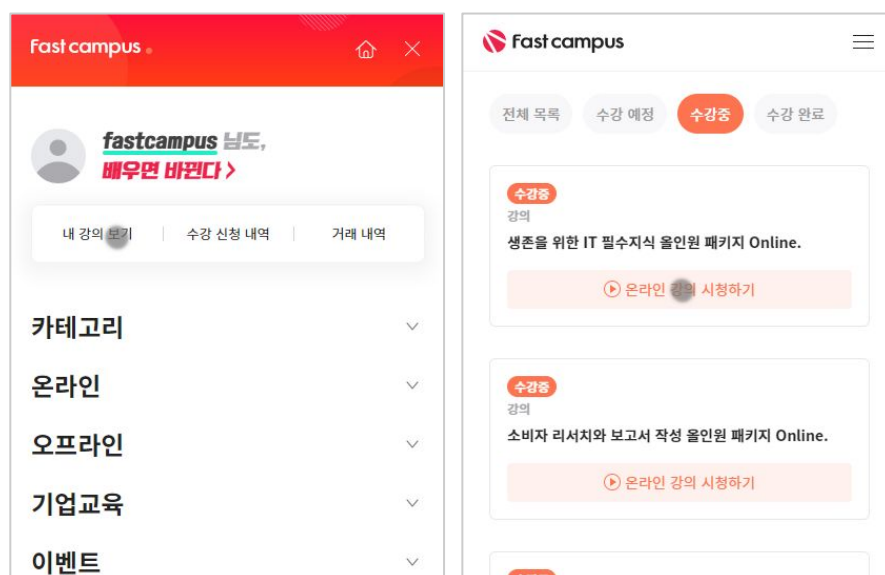


주의 사항

- 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.