

교육 과정 소개서.

FULL 프로세스로 끝내는 UX/UI 디자인



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_uxisignature
강의시간	43시간 51분
문의	고객센터

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

- 딱 12시간 만에 A/B 테스트 & 개인화 마케팅 이론과 실습을 완전 정복합니다.
- 개인화 마케팅 스킬을 활용해 효율적으로 A/B 테스트링 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 쥘 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	- 프로덕트 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

01.

UXUI BASIC

파트별 수강시간 10:18:14

Chapter1. 강의 소개
CH01-01. 어떤 문제를 해결해야 하나요?
CH01-02. 서비스를 만드는 팀이 일하는 방식
CH01-03. 화면 기획서와 디자인 의사 결정
CH01-04. 디스플레이의 이해 (해상도와 1x, 8px 그리드)
CH01-05. 디자이너가 알아야 할 HTMLCSS
CH01-06. 흔히 듣는 개발 용어 정리
Chapter2. 피그마 기초 : 기본 기능
CH02-01. 피그마 소개
CH02-02. 피그마 UI 알아보기
CH02-03. 기본 세팅 & 기본 도구 사용
CH02-04. 피그마 커뮤니티 활용
Chapter3. 피그마 기초 : 기본 UI 구성
CH03-01. 프레임과 레이아웃 그리드
CH03-02. 스타일과 라이브러리
CH03-03. 컴포넌트 + 오토레이아웃 + 배리언츠
CH03-04. 컴포넌트 프로퍼티 + 인터랙티브 컴포넌트
CH03-05. 프로토타입
CH03-06. [예제] 벡터 툴 활용과 아이콘 그리기
CH03-07. [예제] 음악 UI 디자인과 라이브러리 생성하기
CH03-08. 공유와 에셋 전달 팁
CH03-09. 디자인 시스템을 처음 만든다면?



CURRICULUM

01.

UXUI BASIC

파트별 수강시간 10:18:14

Chapter4. 피그마 실전 : 반응형 웹
CH04-01. 반응형 랜딩 페이지 디자인
CH04-02. 모바일 디자인
CH04-03. 패드 디자인
CH04-04. 데스크탑 디자인
CH04-05. 스크롤 프로토타입
CH04-06. 브레이크포인트 테스트
Chapter5. 피그마 실전 : SNS 커머스
CH05-01. SNS 커머스 그리기 전, 서비스와 비즈니스 이해하기
CH05-02. SNS 커머스 IA(Information Architecture)
CH05-03. SNS 커머스 유저 플로우
CH05-04. [예제] SNS 메인 화면 디자인하기
CH05-05. [예제] 커머스 상세 화면 디자인하기
CH05-06. [예제] 피그마 프로토타입 만들기
CH05-07. [예제] B2B 어드민 화면 기획
CH05-08. [예제] B2B 어드민 화면 디자인하기
CH05-09. [예제] 개발 전달 가이드
CH05-10. [예제] 디자인 시스템 시작하기



CURRICULUM

02.

DOMAIN
PROJECT :
이커머스

파트별 수강시간 08:43:23

Chapter1. 강의 소개
CH01-01. 강의 구성 및 활용 방법 안내
Chapter2. 이커머스 & UX 디자인에서 빠지기 쉬운 함정
CH02-01. 이커머스의 함정 : 사용자를 소비자로, 가치를 돈으로 환산할 때
CH02-02. 데이터 드리븐의 함정 : cherry picking, 속도로 놓치는 long-term 전략
CH02-03. 디자인 패턴의 함정 : 절대적인 법칙은 없다
CH02-04. 사용자 중심 디자인의 함정 : 사용자도 뭘 원하는지 잘 모른다
CH02-05. 레퍼런스의 함정 : 무조건 유명한 서비스를 참고하면 안되는 이유
CH02-06. 챗터 요약
Chapter3. Search : 검색
CH03-01. 첫 실습 전, 프로젝트 재정의
CH03-02. 필터의 변천사 케이스 스터디
CH03-03. 디자인 리서치 실습
CH03-04. 필터 Phase별 디자인 실습
CH03-05. 챗터 요약
Chapter4. Landing page : 랜딩페이지와 위젯
CH04-01. 홈, 검색, 카테고리 페이지 케이스 스터디
CH04-02. 콘텐츠에 맞는 추천 위젯 디자인 실습
CH04-03. 챗터 요약
Chapter5. Listing : 그리드와 리스트 유닛
CH05-01. 유닛 디자인 케이스 스터디
CH05-02. 그리드 유닛 피그마 컴포넌트 디자인 실습
CH05-03. 챗터 요약
Chapter6. Product page : 상세페이지
CH06-01. ATF(Above The Fold) 디자인 케이스 스터디
CH06-02. ATF(Above The Fold) 디자인 사용성 테스트 실습
CH06-03. BTF(Below The Fold) 디자인 케이스 스터디
CH06-04. 광고 위젯 위치 정하기
CH06-05. 챗터 요약



CURRICULUM

02.

DOMAIN
PROJECT :
이커머스

파트별 수강시간 08:43:23

Chapter7. Review : 상품
CH07-01. 별점 vs 이미지 vs 텍스트 케이스 스터디
CH07-02. 작성률을 높이는 상품평 디자인 실습
CH07-03. Business Flywheel
CH07-04. 챗터 요약
Chapter8. Cart & Checkout : 결제
CH08-01. 장바구니와 결제 케이스 스터디
CH08-02. 카테고리 메뉴와 네비게이션 케이스 스터디
CH08-03. 협업에 필요한 Design principle, Office hour
CH08-04. 챗터 요약
Chapter9. Program : 새 비즈니스를 위한 설계
CH09-01. 아마존프라임, 와우멤버십 케이스 스터디
CH09-02. 자주 구매하는 상품 케이스 스터디
CH09-03. 사용자 여정 그리기와 터치 포인트 찾기
CH09-04. 챗터 요약
Chapter10. 소프트 스킬1 : 온보딩
CH10-01. 적응하기 : 가장 좋은 레퍼런스는 사람, 사내 문서, A-B Test 히스토리
CH10-02. 새로운 눈 되어주기 : 온보딩 후기 공유하기
CH10-03. Heurist Evaluation, PURE Score 실습
CH10-04. 그 밖의 실무 팁
Chapter11. 소프트 스킬2 : UX Advocate, 회사에 UX 유전자 심기
CH11-01. UX 디자이너의 룰과 회사 레벨 파악하기
CH11-02. 영향력을 높이는 5가지 실무 팁
CH11-03. Figjam에서 팀 워크샵 진행하기
CH11-04. 챗터 요약
Chapter12. 글로벌 서비스 디자인 훑어보기
CH12-01. I18N _ L10N, 번역
CH12-02. 법규에 맞는 디자인 : 웹접근성, GDPR, Omnibus Price
CH12-03. 사용자 조사와 테스트 : 마켓별로 다른 A/B Test 결과
Chapter13. 커리어패스 & 해외취업
CH13-01. 해외? 석사? 비자? 나라? 연봉?
CH13-02. 디자인에이전시 vs 스타트업 vs 대기업



CURRICULUM

03.

DOMAIN
PROJECT :
핀테크

파트별 수강시간 05:21:26

Chapter1. 강의 소개
CH01-01. 강의 목적
CH01-02. 강의 목차
Chapter2. 핀테크 이해
CH02-01. 금융 환경의 변화
CH02-02. 핀테크 비즈니스 모델
CH02-03. 핀테크 현황 - 간편결제
CH02-04. 핀테크와 법
Chapter3. 데이터와 디자인
CH03-01. 데이터와 디자이너
CH03-02. 좋은 지표와 나쁜지표
CH03-03. 마케팅 지표
CH03-04. 사용자 지표
CH03-05. 리텐션
CH03-06. Stickiness (DAU,MAU)
CH03-07. 핀테크 지표
CH03-08. 핀테크와 AARRR
Chapter4. 가설 설정
CH04-01. 프로젝트와 가설
CH04-02. 가정과 가설
CH04-03. 가설과 우선순위
CH04-04. 핵심 지표 설정
Chapter5. 가설 검증
CH05-01. 실무에서의 가설 검증
CH05-02. 사용자 인터뷰
CH05-03. 교차 검증



CURRICULUM

03.

DOMAIN
PROJECT :
핀테크

파트별 수강시간 05:21:26

Chapter6. 실험과 학습
CH06-01. AB 테스트
CH06-02. 결과 해석과 학습
CH06-03. 상관관계와 인과관계
Chapter7. 데이터 시각화
CH07-01. 차트 종류와 가이드
CH07-02. 피그마에서 차트 만들기
CH07-03. 데이터 시각화 연습하기
Chapter8. 협업하는 디자인
CH08-01. RACI 모델
CH08-02. 체크포인트 프로세스
CH08-03. 디자인 리뷰
Chapter9. 마무리
CH09-01. 마지막 말



CURRICULUM

04.
DOMAIN
PROJECT :
O2O/콘텐츠

파트별 수강시간 04:39:54

Chapter1. 시작하기 전에
CH01-01. 강사 소개
CH01-02. 강의 제작 배경과 핵심 내용
Chapter2. O2O 서비스의 이해
CH02-01. O2O 서비스란
CH02-02. O2O 서비스에서의 사용자 경험
CH02-03. O2O 서비스에서 콘텐츠의 역할
Chapter3. 스타트업 디자이너가 일하는 방식
CH03-01. 업무 범위와 역할
CH03-02. 디자인 역량 강화하기
Chapter4. 스타트업 중심의 실무 디자인 프로세스
CH04-01. 문제 정의와 아이디어 도출
CH04-02. UX 설계
CH04-03. UI 디자인 & 인터랙션 정의와 프로토타입 제작
CH04-04. 디자인 리뷰 & 피드백
CH04-05. 디자인 QA
CH04-06. 데이터 수집과 분석을 통한 FU
Chapter5. 콘텐츠를 잘 활용하는 O2O 서비스 살펴보기
CH05-01. 에어비앤비
CH05-02. 캐치테이블
CH05-03. 똑닥
Chapter6. 콘텐츠 조회 전환율을 높이는 디자인
CH06-01. 콘텐츠 조회 전환율을 높여야 하는 이유
CH06-02. 구조화된 콘텐츠 디자인
CH06-03. 콘텐츠가 더 매력적으로 보이는 디자인
CH06-04. 사용자가 원하는 콘텐츠 제공하기
CH06-05. 탐색 경험 개선하기
CH06-06. 콘텐츠 quantity & quality 개선하기
Chapter7. 콘텐츠 에디터, 상세 페이지 UIUX 개선하기
CH07-01. 문제 정의와 개선 과정
CH07-02. UXUI 솔루션



CURRICULUM

04.

DOMAIN
PROJECT :
O2O/콘텐츠

파트별 수강시간 04:39:54

Chapter8. 콘텐츠에 적합한 포맷을 찾는 과정
CH08-01. 문제 정의와 1차 UXUI 솔루션 도출
CH08-02. 데이터 분석 및 VOC 수집을 통한 이터레이션
Chapter9. 실무 체험 : 온보딩 경험 설계하기
CH09-01. 문제 정의와 가설 설정
CH09-02. 와이어프레임 그리기
CH09-03. UI 디자인
CH09-04. 인터랙션 정의와 프로토타입 제작



CURRICULUM

05.
DOMAIN
PROJECT :
IT/SaaS

파트별 수강시간 05:40:10

Chapter1. 시작하기에 앞서
CH01-01. 첫 인사
CH01-02. 강의 소개
Chapter2. IT/SaaS 산업 알아보기
CH02-01. SaaS란 무엇인가
CH02-02. SaaS는 왜 중요한가
CH02-03. B2C vs B2B SaaS
CH02-04. Types of SaaS
CH02-05. SaaS의 주요 지표
Chapter3. SaaS를 디자인한다는 것
CH03-01. SaaS, 프로덕트 디자인의 꽃
CH03-02. Product-led growth
CH03-03. SaaS 디자인, 어려운 이유
CH03-04. SaaS UX Design Funnel (Acquisition)
CH03-05. SaaS UX Design Funnel (Activation)
CH03-06. SaaS UX Design Funnel (Retention, Referral, Revenue)
CH03-07. Design Process (Feat. Figma)
Chapter4. 디자인 전, 몸풀기
CH04-01. 업무 효율을 높이는 피그마 단축키
CH04-02. 일잘러를 위한 피그마 플러그인
CH04-03. 디자인 시스템 Live site (feat. Zeroheight)
CH04-04. Story로 소통하기
Chapter5. SaaS 리디자인 프로젝트
CH05-01. 소프트웨어는 하나의 공간이다
CH05-02. Project 01. Swingvy (HR software)
CH05-03. Project 01. Swingvy (HR software) - 예시 솔루션
CH05-04. Project 02. Notion (Documentation tool)
CH05-05. Project 02. Notion - 예시 솔루션
CH05-06. Project 03. 채널톡 (CRM)
CH05-07. Project 03. 채널톡 (CRM) - 예시 솔루션
Chapter6. 디자인 그 후, 지속하기
CH06-01. 알리고 검증하기 (feat. Appcues)
CH06-02. 코드 없이 블로그 만들고, 글쓰기 (feat. Framer)
Chapter7. 마무리
CH07-01. SaaS Design, 어디서 배울까
CH07-02. SaaS 디자이너가 잘해야 하는 것



CURRICULUM

06.

UPSKILL : UX
라이팅

파트별 수강시간 02:12:27

Chapter1. UX 라이팅이 뭐지?, UX 라이팅 이해
CH01-01. 강사 및 강의 소개
CH01-02. 고객 경험 글쓰기의 중요성
CH01-03. UX 라이팅의 개념과 범위, 역할과 특징
Chapter2. 브랜드의 언어, DNA 브랜드 보이스턴
CH02-01. 보이스턴이란-
CH02-02. 보이스턴 설계 프로세스 Zero to One 환경에서는 어떻게 만들까
CH02-03. 구글, 메일chimp, 쿠팡의 상황별 말투
Chapter3. UX 라이팅의 핵심 재료, UX 라이팅 원칙
CH03-01. UX 라이팅 기본 원칙 및 사례
Chapter4. 고객 관점에서 글쓰기, 문제 해결 UX 라이팅
CH04-01. 고객의 문제를 해결하는 UX 라이팅
CH04-02. 문제 점검하기- 라이팅 솔루션이 최선일까-
CH04-03. 오류 나고 비어있는 상황에 대처하는 자세
Chapter5. 고객의 눈길을 끄는 글쓰기, 행동 유도 UX 라이팅
CH05-01. 행동에 동기를 부여하는 UX 라이팅
CH05-02. 사용자 행동 이론을 적용한 메시지 전략 (feat. 다크 패턴 경계하기)
Chapter6. 전문가로 거듭나기, 실무 노하우
CH06-01. 정보 구조화하기- 긴 텍스트 블록 피하는 방법
CH06-02. 고객의 여정 따라 End-to-End UX 라이팅
Chapter7. 그 밖의 실무 노하우
CH07-01. 용어집 만들 때- 전문 용어와 붙여쓰기의 허용 기준
CH07-02. 협업할 때 - UX 라이팅 원페이지 만들기
CH07-03. 마치며- -Don't Make Me Think

CURRICULUM

07.

UPSKILL : 피그마 기반 퍼블리싱

파트별 수강시간 04:17:05

Chapter1. 웹페이지 구현 기초
CH01-01. 디자인 확인 및 기본셀 구상하기
CH01-02. 기본 셀 작성하기 - 이미지 저장
CH01-03. 기본 셀 작성하기 - common.html, common.css
CH01-04. 기본 셀 작성하기 - common.html, common.css
Chapter2. Main Page
CH02-01. Main Page 헤더, 주요 서비스, 슬라이드, 푸터 HTML
CH02-02. Main Page 헤더, 주요 서비스, 슬라이드, 푸터 CSS
CH02-03. Main Page 헤더, 주요 서비스, 슬라이드, 푸터 CSS
Chapter3. About page
CH03-01. About Page 아코디언, 슬라이드 HTML
CH03-02. About Page 아코디언, 슬라이드 CSS
Chapter4. Sign in Page
CH04-01. 로그인 HTML, CSS
CH04-02. 회원가입, 폼 피드백 HTML, CSS
CH04-03. 폼 피드백 HTML, CSS, SCRIPT
Chapter5. 반응형 Main Page
CH05-01. 미디어 쿼리 활용 PC 구간 반응형 CSS
CH05-02. 미디어 쿼리 활용 태블릿 구간 반응형 CSS
CH05-03. 미디어 쿼리 활용 스마트폰 구간 반응형 CSS
CH05-04. 미디어 쿼리 활용 스마트폰 구간 반응형 메뉴 SCRIPT
CH05-05. 미디어 쿼리 활용 스마트폰 구간 Retina 이미지 반영



CURRICULUM

08.

UPSKILL :
포트폴리오와
커리어 가이드

파트별 수강시간 02:38:46

Chapter1. 포트폴리오 제작
CH01-01. 포트폴리오 준비 단계
CH01-02. 포트폴리오 콘텐츠
CH01-03. 포트폴리오 디자인
CH01-04. 포트폴리오 피드백 & 제출
Chapter2. 커리어 가이드
CH02-01. 시작하기 전에
CH02-02. UXUI 디자이너의 필요성
CH02-03. 진로 선택하기
CH02-04. 포트폴리오 & 면접
Chapter3. 좋아 보이는 UI의 비밀
CH03-01. UXUI 심리학 법칙
CH03-02. 게슈탈트 이론
CH03-03. UXUI 디자인 규칙
CH03-04. 완성도를 높이는 시각보정
Chapter4. 디자이너의 성장 노하우
CH04-01. 실무 디자인 업무 TIP
CH04-02. 효과적인 UXUI 학습법
CH04-03. 지속가능한 성장법과 커리어 전략

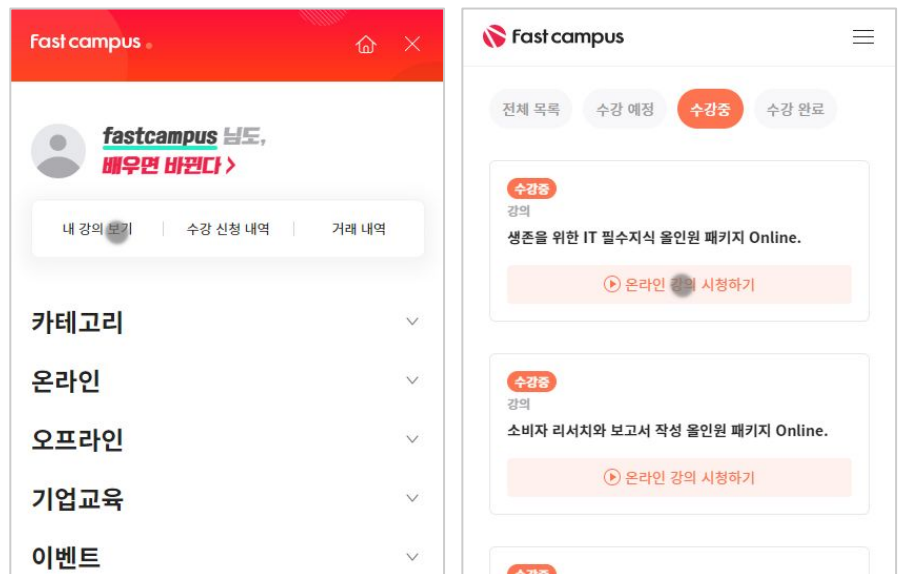


주의 사항

- 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.