

교육 과정 소개서.

101개 케이스로 한 번에 끝내는 역기획 & 케이스 스터디



강의정보

| | |
|-------|---|
| 강의장 | 온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등 |
| 수강 기간 | 평생 소장 |
| 상세페이지 | https://fastcampus.co.kr/biz_online_reverseplanning |
| 강의시간 | 37시간 |
| 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

- 다양한 케이스의 문제를 분석하고, 발견하고, 해결하는 과정을 통해 서비스를 기획해 볼 수 있도록 101가지로 확실하게 트레이닝 합니다.
- 서비스의 문제 발견 - 개선안 도출하는 과정부터 Front, Backend, Data 구조 설계와 전략까지 역기획을 11단계로 세분화하여 뜯어봅니다.
- 강사님과 함께 2가지 아이디어를 MVP로 발전시키는 실습을 경험해 봅니다.

강의요약

- 101가지 케이스를 Basic / Intermediate / Advanced 3단계로 나누어 학습해 봅니다.
- 서비스 구조를 11가지 단위로 나눠 앱스토어/구글플레이 TOP 100 서비스 중 95개 이상 분석하고 기획자에게 가장 필요한 문제를 파악하고 해결하는 방식을 터득할 수 있습니다.
- 실존하는 서비스를 역으로 기획하기 위해 크게 컨셉, 설계, 전략으로 나누고 각 구분에서 세부 프로세스 별 요소를 11단계로 나누어 분석해봅니다.
- 앞서 학습한 11가지 역기획 Framework를 크게 컨셉-설계-전략 순으로 캐치 테이블(푸드 플랫폼), 토스(핀테크) 앱을 분석해보고, 여러분이 선정한 히든 도메인 TOP 2를 A부터 Z까지 아주 Deep하게 역기획 해봅니다.



강사

이경애

과목

- 101개 케이스로 한 번에 끝내는 역기획 & 케이스 스터디

약력

- 현) 캐치테이블 B2C 서비스 총괄
- 전) 우아한형제들 배민선물하기 팀 팀장
- 전) 아모레퍼시픽디지털 전략팀 차장
- 전) 카카오 TF 리더

윤강석

과목

- 101개 케이스로 한 번에 끝내는 역기획 & 케이스 스터디

약력

- 현) 핀테크 대기업 N사 서비스 리더
- 전) 삼성생명기획팀 책임 기획자
- 전) 카카오(다음)모바일 전략



CURRICULUM

01.

[Intro]
ver.2023,
오늘날의 기획
트렌드

파트별 수강시간 02:17:45

| |
|--|
| N가지 기획의 업무 범위 & 차이 |
| 권한과 책임에 따른 차이 : PM / PO / 기획자 / 운영자 |
| 업무 범위에 따른 차이 : 서비스 / 데이터 / 콘텐츠 / 전략 / 사업 |
| 도메인에 따라 따른 차이 : 커머스 / 핀테크 / 커뮤니티 / 도구 |
| 조직 구조에 따른 차이 : 인소싱 / 아웃소싱 |
| 조직 규모에 따른 차이 : 스타트업 / 중견 / 대기업 |
| 기획 범위 종합하면 |
| 요즘 프로젝트 기획의 트렌드 |
| 목적 조직 vs 기능 조직 |
| 형식보다 내용 |
| MVP - lean : 완벽함 보다 속도 |
| APIs, DB 기획 |
| 데이터 드리븐 |



CURRICULUM

02.

[Basic] 역기획

파트별 수강시간 10:19:45

| |
|--|
| 3단계 역기획이 필요한 이유 |
| 역기획이란 |
| 단계 구분 : 1 콘셉(나무) / 2 설계(풀) / 3 전략(숲) |
| 면접 혹은 상위 보고 때 유용하게 써먹는 방법 |
| 11단계 역기획 Framework - 콘셉 편 |
| STEP1. 서비스 선정 |
| STEP2. 회사 서비스의 목표, 전략 파악 |
| STEP3. [콘셉] 문제점 발견 & 정의하기 |
| STEP4. [콘셉] 그들의 입장에서 이해해보기 |
| STEP5. [콘셉] 문제해결을 위한 케이스 스터디 |
| STEP6. [콘셉] 개선안 도출을 위한 가설설정 & 방안 제시 |
| STEP7. [콘셉] 리뷰 & 우선순위 설정 |
| 중간 핵심정리 : 서비스를 이해하고 다양한 가설을 설정하기 |
| 11단계 역기획 Framework - 설계 편 |
| STEP8. [설계] Front 기획 : 서비스 구조 |
| STEP9. [설계] Backend 기획 : APIs & DB |
| STEP10. [설계] Data 기획 : 핵심지표 설정 & 가설 검증 방법 제시 |
| 중간 핵심정리 : 손에 잡히는 설득 자료 만들기 & 현실적인 구현 가능성 |
| 11단계 역기획 Framework - 전략 편 |
| STEP11. [전략] Iteration & Roadmap planning |
| 중간 핵심정리 : 여러가지 대안을 체계적으로 구성하여 큰 그림 그리기 |



CURRICULUM

02.

[Basic] 역기획

파트별 수강시간 10:19:45

| |
|--------------------------------------|
| [역기획 함께 해보기 1] 푸드 플랫폼 : 캐치테이블 |
| 콘셉트 역기획 |
| 설계 역기획 |
| 전략 역기획 |
| [역기획 함께 해보기 2] 핀테크 : 토스 |
| 콘셉트 역기획 |
| 설계 역기획 |
| 전략 역기획 |
| [역기획 함께 해보기 3] 커머스 : 쿠팡 |
| 콘셉트 역기획 |
| 설계 역기획 |
| 전략 역기획 |
| [역기획 함께 해보기 4] 플랫폼 : 당근마켓 |
| 콘셉트 역기획 |
| 설계 역기획 |
| 전략 역기획 |



CURRICULUM

03.

[Intermediate]
케이스 스터디를
통한 문제해결

파트별 수강시간 09:59:19

| |
|-------------------------------|
| 앱스토어 TOP100 앱 살펴보기 |
| 기획자에게 문제해결 역량이 중요한 이유 |
| 문제해결 프로세스 |
| 문제점 발견하기 : 정량적 vs 정성적 |
| 문제점 해결하기 : 가설 vs 결과 확인 |
| 앱스토어 구글플레이 TOP100 앱도 문제점이 있을까 |
| 11가지 서비스 구조 단위로 TOP100 파헤쳐보기 |
| IA(Information Architecture) |
| 첫화면 |
| 회원 - 가입 - 로그인 - 마이페이지 |
| list - detail page |
| 탐색 - 검색 - 정렬 - 필터 |
| 커뮤니티 - 댓글 - 게시판 - 채팅 - DM |
| 프로세스 - 결제, 주문, 구매 |
| 관계 - 팔로우, 인맥, 친구 |
| 부스팅 - 추천, 랭킹, 알고리즘 |
| 커뮤니케이션 - 푸시, 알림 |
| UX writing |



CURRICULUM

04.

[Advanced]
나만의
아이디어로 MVP
만들기

파트별 수강시간 04:32:45

| |
|--|
| 머릿 속 아이디어를 현실로 만드는 방법 : MVP |
| MVP란 |
| 직접 해보는 것의 중요성 |
| 아이디어션부터 론칭까지의 프로세스 |
| [MVP 직접 해보기 1] 아이디어1 |
| [콘셉 기획] 아이디어 구체화하기 : 문제점 발견/정의/가설 |
| [콘셉 기획] 해결방안 제시하기 |
| [구조&설계 기획] Front 기획 : 일단 눈으로 사로잡자 - 서비스 구조화 |
| [구조&설계 기획] Backend 기획 : 눈에 보이는 것이 전부가 아니다 - APIs |
| [구조&설계 기획] Data 기획 : 핵심지표 |
| [전략 기획] Roadmap |
| [MVP 직접 해보기 1] 아이디어2 |
| [콘셉 기획] 아이디어 구체화하기 : 문제점 발견/정의/가설 |
| [콘셉 기획] 해결방안 제시하기 |
| [구조&설계 기획] Front 기획 : 일단 눈으로 사로잡자 - 서비스 구조화 |
| [구조&설계 기획] Backend 기획 : 눈에 보이는 것이 전부가 아니다 - APIs |
| [구조&설계 기획] Data 기획 : 핵심지표 |
| [전략 기획] Roadmap |



CURRICULUM

05.

**포트폴리오 :
기획 역량을
보여주기 위한
가장 효과적인
매체**

파트별 수강시간 02:41:19

| |
|-----------------------------------|
| 내 역량 분석 |
| 나의 강점 찾는 방법 |
| 약점 숨기기 & 대비하는 방법 |
| 희망 회사 JD 핵심 파악하기 (채용공고 읽는 방법) |
| 필요 역량 & 스킬 분석 |
| 작성하기 |
| 자료 정리 |
| Flow 작성 |
| 내 역량 fit에 맞는 포트폴리오 작성법 |
| 신입 / 주니어 / 시니어 경력에 따른 포트폴리오 작성 방법 |
| 활용하기 |
| 포트폴리오 퍼트리기 (링크드인, 리멤버, 노션, 블로그) |



CURRICULUM

06.

남들과 다른,
기획 역량을
업그레이드하기
위한 노하우

파트별 수강시간 01:13:17

| |
|--------------------------------|
| 인정받는 기획자 되는 꿀팁 |
| 주특기 살리기 : 특화된 기획자 vs 올라운드 플레이어 |
| 현실감 있는 기획자 되기 : 이상 vs 현실 |
| 비즈니스를 이해하는 기획자 |
| 다른 직무를 이해하는 기획자 |



CURRICULUM

[Bonus].

서비스 기획 개론
(한 번에 끝내는
서비스 기획
초격차)

파트별 수강시간 06:18:10

| |
|--|
| Ch 01. 문제 발견 및 기회 창출 |
| 01. 강의소개 |
| 02. 고객 및 제품 문제 발견 |
| 03. 제품의 차별화 및 기회 창출 (1) |
| 03. 제품의 차별화 및 기회 창출 (2) |
| Ch 02. 마켓 리서치 |
| 01. 시장환경 및 경쟁사 리서치 방법 |
| 02. 국내서비스 리서치 |
| 03. 해외서비스 리서치 |
| Ch 03. 사용자 & 서비스 분석 |
| 01. 유저 리서치 (UX 리서치 소개) |
| 02. 페르소나(persona) & 저니맵(journey map) |
| 03. AB테스트 (1) - 방법론 |
| 04. AB테스트 (2) - 케이스 스터디 |
| Ch 04. UI/UX |
| 01. UI,UX의 이해 |
| 02. UI UX 케이스스터디 (1) - Spotify vs Vibe |
| 03. UI UX 케이스스터디 (2) - 지그재그 vs 하이버 |
| Ch 05. 서비스기획부터 런칭, 운영, 회고까지 |
| 01. 전체 서비스기획 프로세스 살펴보기 |
| 02. 목표 설정 |
| 03. 제품로드맵 작성 |
| 04. 요구사항 정리 - PRD |
| 05. 프로젝트 일정관리 - WBS- |
| 06. 제품 설계 (1) - IA |
| 07. 제품 설계 (2) - 와이어프레임 |
| 08. 제품 설계 (3) - 스토리보드, 상세기획 |
| 09. 테스트 |
| 10. 서비스 오픈 |
| 11. 회고 방법론 - KPT |



CURRICULUM

[Bonus].

**서비스 기획 개론
(한 번에 끝내는
서비스 기획
초격차)**

파트별 수강시간 06:18:10

| |
|---------------------------------------|
| Ch 06. 데이터가 흐르는 서비스 만들기 |
| 01. 그로스 해킹 이해하기 |
| 02. 그로스해킹의 전제 조건 - Product-Market Fit |
| 03. 지표 활용하기 |
| 04. AARRR (1) - 이해하기 |
| 05. AARRR (2) - 케이스 스터디 |
| 06. OMTM - 지금 가장 중요한 한가지 지표 |
| Ch 07. 협업을 위한 IT 지식 |
| 01. IT 필수 용어 정리 |
| 02. 프로젝트 방법론의 이해 |
| 03. 앱 개발 방법론의 이해 |
| 04. API 문서를 통해 서비스 기획하기 (1) |
| 05. API 문서를 통해 서비스 기획하기 (2) |

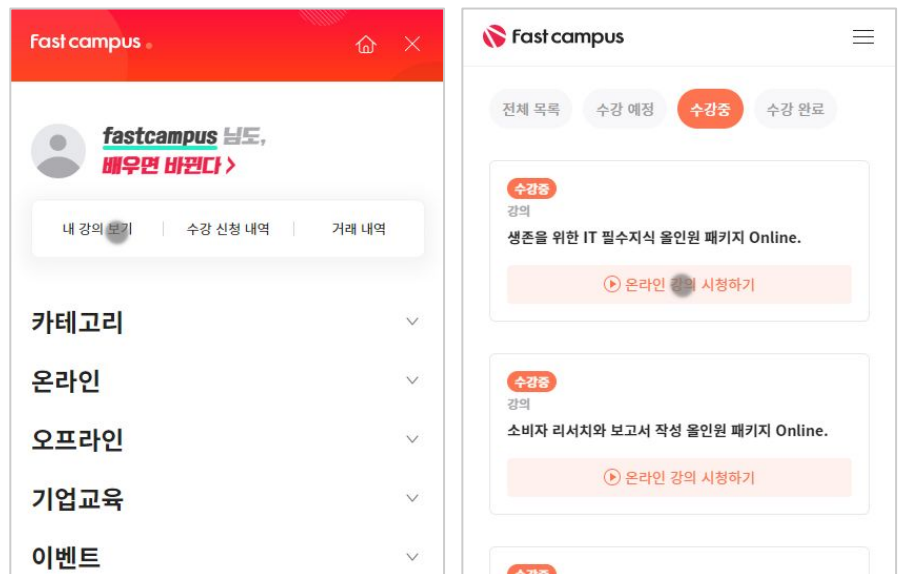


주의 사항

- 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.