

교육 과정 소개서.

모두를 위한 피그마 119개 실습으로 완전 정복



강의정보

| | |
|-------|---|
| 강의장 | 온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등 |
| 수강 기간 | 평생 소장 |
| 상세페이지 | https://fastcampus.co.kr/biz_online_figma |
| 강의시간 | 31시간 46분 |
| 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

- 압도적인 119개 실습과 복불 가능한 템플릿으로 쉽고 빠르게 완성해 봅니다.
- 피그마 튜터와 분야별 전문가들이 왕초보 여러분을 금손처럼 만들어 드립니다.
- 단계별 커리큘럼으로 기본에서 심화 응용까지 피그마 기반을 탄탄하게 다져봅니다.
- 디자인 센스가 없어도 바로 현업에서 활용할 수 있는 119가지 퀄리티 높은 실습 예제를 통해 실무 역량을 다져봅니다.

강의요약

- 디자인 툴 개념이 아예 없는 입문자도 모두 이해할 수 있도록 기본 툴 원리와 인터페이스부터 세부 기능을 다뤄봅니다.
- 119개 실습 예제와 더불어 팀 협업 규모의 디자인시스템 구축과 실무 노하우를 체계적으로 배워봅니다.
- 피그마 수강생들의 영원한 멘토, 피그마 튜터와 차근차근 기초부터 실습 예제들을 배웁니다.
- 개발자, 디자이너, 마케터, 기획자 모든 사람들이 피그마를 마스터 할 수 있도록 도와드립니다.



강사

| | | | |
|-----|--------|----|--|
| 강사 | 피그마 튜터 | 과목 | - Part 1, 2 피그마 기본 - 심화, Part 3 피그마 실습 예제 |
| | | 약력 | - 9년차 현직 UX/UI 프로덕트 디자이너 - 도서 <피그마로 시작하는 UI디자인> 저자 - 인스타그램 피그마 인플루언서 2만 팔로워 보유 - C사, T사, H금융 피그마 강사로 활동 |
| 김영빈 | | 과목 | - Part 3 사업/웹/앱 기획, Chat GPT 피그마 활용 |
| | | 약력 | - 현) 뽀빠이 테크놀로지 Biz Dev Lead - 전) Sk C&C 사업 개발 |
| 정해경 | | 과목 | - Part 4 팀 협업 단계의 피그마 활용 |
| | | 약력 | - 현) 유통사 세일즈, 금융사 마케팅 - 전) 퍼즐벤처스 사업 개발 |
| 이다혜 | | 과목 | - Special Part 협업 시뮬레이션 |
| | | 약력 | - 현) 원티드랩 PO Lead - 전) 쿠팡 UX Designer |
| 마광휘 | | 과목 | - Special Part 협업 시뮬레이션 |
| | | 약력 | - 현) 우아한형제들 배민커머스 개발팀장 - 전) 와인 포인트 프론트엔드 개발 11년차 |



CURRICULUM

01.

Orientation

파트별 수강 시간 00:54:46

| |
|-------------------------------|
| Ch01. 강의를 시작하며 |
| Ch01-01. 강의 및 강사 소개 |
| Ch02. 피그마 왜 시작해야할까요? |
| Ch02-01. 협업툴 트렌드 피그마 장단점 활용범위 |
| Ch03. 이제 피그마를 시작해보세요 |
| Ch03-01. 피그마 설치하기 요금제 기본 용어정리 |
| Ch04. 직접 쓰기 좋게 세팅해봅시다. |
| Ch04-01. 기본 세팅 및 개념 |



CURRICULUM

02.
BASIC

파트별 수강 시간 09:35:00

| |
|--|
| Ch01. 피그마 인터페이스 마스터하기 |
| Ch01-1. 전체 인터페이스 오버뷰 |
| Ch01-2. 검색 및 대치기능 |
| Ch01-3. 좌측 패널 |
| Ch01-4. 좌상단 마우스틀 |
| Ch01-5. 상단 가운데 툴 |
| Ch02. 우측 패널 마스터하기 |
| Ch02-1. 우측 패널 (1) |
| Ch02-2. 우측 패널 (2) |
| Ch03. 개발자 모드 이해하기 |
| Ch03-1. 핸드오프 시 사용하는 개발자 모드, 정의 및 사용법 |
| Ch03-2. 개발자 모드 지원 기능 |
| Ch04. 파일 공유하고 소통하기 |
| Ch04-1. 내가 만든 파일 위치 및 권한 확인하기(링크 공유 시) |
| Ch04-2. File import, export 하기 |
| Ch04-3. 커서챗_코멘트 툴 활용방법 |
| Ch05. 레이어 |
| Ch05-1. 레이어 구성요소 알아보기 |
| Ch05-2. 레이어명 바꾸기, 그리드(사용방법_스타일) |
| Ch05-3. 레이어 합성모드(레이어 메뉴_합성모드 특성) |



CURRICULUM

02.

BASIC

파트별 수강 시간 09:35:00

| |
|---------------------------------------|
| Ch06. 프레임 |
| Ch06-1. 프레임 그리는 법 2가지 |
| Ch06-2. 프레임 속성, 그룹 섹션과 차이점 및 실무에서 활용법 |
| Ch06-3. 콘스트레인츠 속성 이해하기 |
| Ch07. 기타 기능 |
| Ch07-1. 텍스트틀 (속성 패널_사이징_셋팅) |
| Ch07-2. Fill Stroke 메뉴 특성 및 적용 |
| Ch07-3. Effects menu별 특성 및 적용 |
| Ch08. 프리젠테이션하기 |
| Ch08-01. 프리젠테이션 모드의 옵션 |
| Ch08-02. 옴저빙 기능, 스포트라이트 기능 |
| Ch09. Autolayout |
| Ch09-01. 오토레이아웃 정의 (실무에서 필요한 이유) |
| Ch09-02. 오토레이아웃 옵션 패널 vs 캔버스 컨트롤 |
| Ch09-03. 업데이트된 Wrap 기능 알아보기 |
| Ch09-04. 최소, 최대 값 정의로 프레임 제약 주기 |
| Ch09-05. 어드밴스드 레이아웃 옵션 |
| Ch09-06. 앵슬루트 포지션 그리고 리사이징 개념 익히기 |
| Ch09-07. [연습] 반응형 디자인 만들기 |
| Ch09-08. [연습] 반응형 모듈 만들기 |
| Ch09-09. [연습] 반응형 페이지 만들기 |
| Ch10. Component |
| Ch10-01. 컴포넌트 정의 (실무에서 필요한 이유) |
| Ch10-02. 컴포넌트 등록하는 여러가지 방법 |
| Ch10-03. 마스터 컴포넌트_인스턴스 정의 및 차이 |
| Ch10-04. 컴포넌트 응용 (스왑 인스턴스) 및 실무 활용 |
| Ch10-05. 컴포넌트 모듈 제작 및 응용 (네이밍 규칙 등) |



CURRICULUM

02.

BASIC

파트별 수강 시간 09:35:00

| |
|--|
| Ch11. Properties (Variants) |
| Ch11-01. 프로퍼티의 정의 및 종류 (실무에서 필요한 이유) |
| Ch11-02. 텍스트, 불린, 인스턴스 스왑 프로퍼티 이해하고 적용하기 |
| Ch11-03. 베리언트 개념 이해하기 |
| Ch11-04. 베리언트 생성 방법과 옵션 패널 |
| Ch11-05. 베리언트 사용 시 참고하면 좋을 팁 |
| Ch11-06. [연습] 프로퍼티 적용한 컴포넌트 만들어보기 |
| Ch11-07. [연습] 베리언트 SET 제작 |
| Ch12. Variable |
| Ch12-01. 베리어블의 정의 (개념 및 실무에서 필요한 이유) |
| Ch12-02. 베리어블의 적용방법 (불리언, 스트링, 넘버, 컬러) |
| Ch12-03. [연습] 베리어블로 다양한 A, B 테스트 시안 만들기 |
| Ch13. Prototype |
| Ch13-01. 프로토타이핑 정의 (실무에서 필요한 이유) |
| Ch13-02. 트리거와 워크의 종류 및 적용 |
| Ch13-03. 베리어블을 활용한 프로토타입 이해하기 |
| Ch13-04. 프로토타입 애니메이션 만들기 |
| Ch14. Plug-In |
| Ch14-01. 플러그인 정의 (실무에서 필요한 이유) |
| Ch14-02. 실무에서 유용한 플러그인 30개 |
| Ch15. Community |
| Ch15-01. 커뮤니티 정의 (실무에서 필요한 이유, 좋은자료 찾는 방법) |
| Ch15-02. 커뮤니티 설립 및 운영 방법 |
| Ch15-03. 디자인 작업물 커뮤니티에 발행하기 |
| Ch16. Figjam |
| Ch16-01. 피그잼 정의 (실무에서 필요한 이유) |
| Ch16-02. 피그잼 인터페이스 (상-하단 메뉴), 2023 업데이트 내용 |
| Ch17. 단축키 |
| Ch17-01. 피그마 튜터의 단축키 마스터 |



CURRICULUM

03.

Intermediate

파트별 수강 시간 10:28:46

| |
|------------------------------------|
| Ch01. 브랜딩 |
| Ch01-1. 로고 디자인 |
| Ch01-2. 포스터 디자인 |
| Ch01-3. 굿즈 디자인 |
| Ch01-4. 캐릭터 디자인 |
| Ch02. 콘텐츠 |
| Ch02-1. SNS 포스팅 (카드뉴스) |
| Ch02-2. 유튜브 채널 (썸네일) |
| Ch02-3. 블로그 (썸네일/상단배너) |
| Ch02-4. 뉴스레터 |
| Ch02-5. 그래프/인포그래픽 |
| Ch02-6. 전자책 E-Book |
| Ch03. 광고/마케팅 |
| Ch03-1. 안목을 길러주는 레퍼런스 보드 만들기 |
| Ch03-2. 매체별 DA 소재 이해 광고 사이즈 대응과 제작 |
| Ch03-3. 빠르고 쉬운 CTA 제작 및 활용 |
| Ch04. UI 디자인 |
| Ch04-1. 아이콘 디자인 (1) |
| Ch04-2. 아이콘 디자인 (2) |
| Ch04-3. UI 디자인 기초작업 (오픈 소스 템플릿 활용) |
| Ch04-4. 상황별/필요기능별 UI 제작 꿀팁 |
| Ch05. 프로덕트 디자인 |
| Ch05-1. 프로덕트 메인 화면 디자인 (App클론) |
| Ch05-2. 프로덕트 검색 화면 디자인 (App클론) |
| Ch05-3. 프로덕트 디테일 화면 디자인 (App클론) |
| Ch05-4. 디자이너 관점 프로토타이핑 실습 |



CURRICULUM

03.

Intermdediate

파트별 수강 시간 10:28:46

| |
|--|
| Ch06. 사업 기획 |
| Ch06-1. 비즈니스 모델 기획/사업계획서 작성 |
| Ch06-2. User Journey별 기획 (온보딩/메인/디테일) |
| Ch06-3. 사업 개발자의 와이어프레임 |
| Ch06-4. Figma 스토리보드 (Screenflow) |
| Ch07. 앱/웹 기획 |
| Ch07-1. 와이어프레임 참고하여 디자인하기 |
| Ch07-2. 서비스 기능 별 Component 구분하기 |
| Ch07-3. 프로토타입 Interaction 심화 (UX별 예제) |
| Ch07-4. 사업 개발자 관점 프로토타이핑 실습 |
| Ch07-5. 상황별 UI 작성 꿀팁 (챗봇, 대시보드 등) |
| Ch07-6. 반응형 디자인 |
| Ch08. ChatGPT 피그마 활용법 |
| Ch08-1. 인공지능, Chat GPT로 피그마 활용 (플러그인 추천 10개) |



CURRICULUM

04.

Advanced

파트별 수강 시간 08:02:47

| |
|------------------------------------|
| Ch01. 팀단위 피그마 활용사례 |
| CH01-1. 피그마 협업을 통한 우리의 목표 |
| CH01-2. 제품 기획 협업에서 피그마 활용하기 |
| CH01-3. 제품 디자인 협업에서 피그마 활용하기 |
| CH01-4. 제품 개발 협업에서 피그마 활용하기 |
| CH01-5. 제품 마케팅 협업에서 피그마 활용하기 |
| CH01-6. 사업 기획 협업에서 피그마 활용하기 |
| Ch02. 팀단위 피그마 활용하기 (기획) |
| CH02-1. 기획 아이디어이션 |
| CH02-2. 플로우차트 그리기 |
| CH02-3. 와이어프레임 설계 |
| CH02-4. 목업 그리기 (Mobile, Web) |
| CH02-5. 디자인 협업 |
| Ch03. 팀단위 피그마 활용하기 (프로토타이핑) |
| CH03-1. 협업 상황에 따른 프로토타이핑 활용 |
| CH03-2. 협업에서 자주 사용하는 프로토타이핑 1 |
| Ch03-3. 협업에서 자주 사용하는 프로토타이핑 2 |
| Ch03-4. 모바일에서 프로토타이핑 활용하기 |
| Ch04. 피그마 시너지 꿀팁 |
| Ch04-1. 피그마로 반복작업 빠르게 끝내기 |
| Ch04-2. AI로 와이어프레임 구조 빠르게 짜기 |
| Ch05. 디자인 시스템의 이해 |
| Ch05-1. 디자인 시스템이 왜 필요한가요 |
| Ch05-2. 디자인 시스템 유형과 활용 사례 |
| Ch05-3. 문서 구조 정리, 버전 히스토리 관리 |
| Ch05-4. 디자인시스템 플러그인 10개 추천 |



CURRICULUM

04.

Advanced

파트별 수강 시간 08:02:47

| |
|-------------------------------|
| Ch06. 디자인 시스템 실습 |
| Ch06-1. 컬러 스타일 설정과 활용 |
| Ch06-2. 타이포 스타일 설정과 활용 |
| Ch06-3. 이펙트 스타일 설정과 활용 |
| Ch06-4. 라이브러리 기능의 활용 |
| Ch06-5. 아이콘 컴포넌트의 설정과 활용 |
| Ch06-6. 버튼 컴포넌트의 설정과 활용 |
| Ch06-7. 네이밍과 디스크립션 |
| Ch07. Variable을 활용한 협업 |
| Ch07-1. Variable의 이해 |
| Ch07-2. Variable을 활용한 다크모드 |
| CH07-3. Variable을 활용한 프로토타이핑 |
| Ch08. 협업을 위한 가이드 실습 |
| CH08-1. 협업용 배너 가이드 만들기 |
| CH08-2. 협업용 슬롯 모달 만들기 |
| CH08-3. 협업용 상세페이지 가이드 만들기 |

CURRICULUM

05.

Special Part

파트별 수강 시간 02:03:56

| |
|----------------------------|
| Ch01. 피그마로 기획 - 개발 협업 프로세스 |
| CH01-1. 스페셜 파트 소개 |
| CH01-2. PRD 작성하기 |
| CH01-3. 피그잼을 활용한 플로우차트 실습 |
| CH01-4. 피그마를 활용한 와이어프레임 실습 |
| CH01-5. 기획자와 개발자의 트러블 슈팅 |



CURRICULUM

06.

Monthly Bonus Clip

파트별 수강 시간 00:40:45

| |
|---|
| Ch01. 피그마 업데이트 |
| Ch01-01. [피그마 업데이트] 신기능 베리어블로 변신카드를 만들어보자 |
| Ch01-02. [9월 업데이트] 베리어블 업데이트 요약 |
| Ch01-03. [10월 업데이트] 에셋 기능 업데이트 |

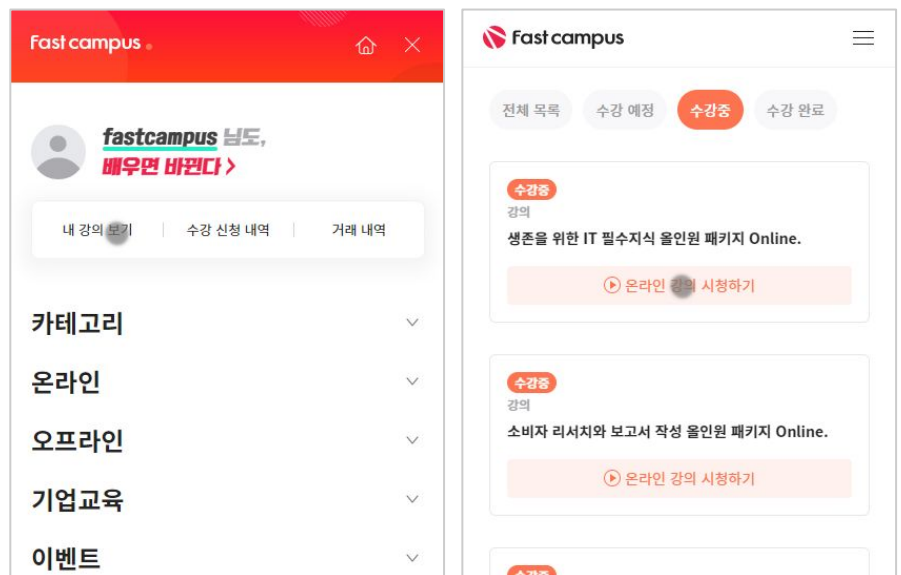


주의 사항

- 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.