

# 교육 과정 소개서.

대규모 앱 개발부터 Native 앱 도입까지 : Flutter의 모든 것  
초격차 패키지 Online

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 : 2024년 02월 08일
- 2차 : 2024년 03월 07일
- 3차 : 2024년 05월 02일
- 전체공개 : 2024년 06월 06일

최근 수정일자 2024년 04월 03일



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/dev_online_flutternative">https://fastcampus.co.kr/dev_online_flutternative</a>
강의시간	41시간 예정 (* 사전 판매 중인 강의는 시간이 변경될 수 있습니다.)
문의	<a href="#">고객센터</a>

## 강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 <b>내가 원하는 시간대</b> 에 나의 스케줄대로 수강
------------	---

원하는 곳 어디서나	시간을 쪼개 먼 거리를 오가며 오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 <b>어디서든 수강</b>
---------------	---

무제한 복습	무엇이든 반복적으로 학습해야 내것이 되기에 이해가 안가는 구간 <b>몇번이고 재생</b>
-----------	--



## 강의목표

- 단순히 Flutter 자체를 배우는 것을 넘어서, 높은 수준으로 완성도 있는 서비스를 만들기 위해 Flutter를 자유자재로 사용할 방법을 배워보세요!
- 단순히 예쁜 UI 구현을 구현하거나 앱을 그냥 따라 만들어보는 강의가 아닙니다. 실제 서비스 되는 완성도 높은 앱 개발을 위한 Flutter 강의입니다.
- 요즘 대기업 트렌드는 기존 Native 앱의 일부 기능을 새롭게 Flutter로 개발하는 것 입니다. 실제 금융회사에서 Native 앱에 Flutter를 도입해본 강사님이 알려주는 Add-to-app 프로젝트는 오직 이 강의에서만 배울 수 있습니다.
- Flutter를 도입하고 싶지만, 기존 Native app을 유지할 수 밖에 없는 경우 Flutter Add-to-App이 좋은 선택이 될 것 같습니다. 하지만 기존 Native 앱 개발 방식에 비해 도입 사례나 예제, 강의 등은 찾기가 쉽지 않아, 최근에 Flutter Add-to-App을 실제 도입한 저의 경험을 바탕으로 빠르고 쉽게 도입할 수 있도록 도와드리겠습니다.

## 강의요약

- Flutter만 활용한 대규모 앱 구현부터, Native 앱에 Flutter 도입까지 실제 기업에서 Flutter를 활용하는 2가지 방법을 완벽하게 담은 프로젝트를 소개합니다.
- 개별적인 심화 개념 학습은 그만! 심화 개념만 배운다고 프로젝트에서 바로 사용할 수 있는게 아닙니다. 진짜 내 프로젝트에 바로 사용할 수 있도록 연계해서 학습해봅시다.
- 개념과 기능 구현만 배운다고 앱 개발 실력을 높일 수 있는 건 아니죠. 실제 앱 개발 실력을 높여줄 수 있는 트러블슈팅과 체계적인 커리큘럼 구성까지 준비했습니다.
- Native 앱 대비 Flutter가 가지고 있는 문제점 & 앱 개발 전반에서 발생하는 문제에 대한 접근 방법부터 해결까지 배워봅시다.



## 강사

양수장

과목

- Part 1 · Flutter 기초 부록

약력

- Bluefrog 기술 이사
- GDG Songdo Organizer & Flutter Songdo Organizer
- Flutter Forward Extended Korea 등 Flutter 행사 다수 참여 강연
- 2023 Google I/O Extended Seoul : Flutter에 Clean Architecture를 얹어보자
- 2023 Google I/O Extended Daejeon : 처음 시작하는 Flutter

송승현

과목

- Part 2

약력

- 테이블매니저 모바일 앱 개발 리드
- Flutter Seoul Organizer
- Flutter I/O Extended Korea 등 Flutter 행사 다수 참여 강연
- Flutter MeetUp - In Sondo : 플러터로 설명하는 WebSite와 WebApp의 차이
- Flutter Festival Korea : Flutter에 Architecture & Design Pattern 적용하기

김성재

과목

- Part 3

약력

- H증권 채널개발팀 앱 파트, 최근 Flutter Add-to-app 도입 프로젝트 리드
- 여러 간편투자앱, 저축은행앱 등 Native 금융앱 개발 및 운영 리드 진행
- 그 외 React Native 및 Flutter와 같은 크로스플랫폼 프레임워크로 앱 개발 진행



CURRICULUM

# Course 1.

## Part 01. Flutter UI 심화

파트별 수강시간 03:41:36

<b>CH00. 오리엔테이션</b>
01. 오리엔테이션
<b>CH01. Flutter Widget의 작동 원리</b>
01. Flutter widget 렌더링
02. Widget Tree, Element Tree, Render Object Tree
03. Widget의 생명주기: 생성부터 소멸까지
04. Build Context의 역할
<b>CH02. 고급 Flutter UI 구성: Sliver</b>
01. 고급 Flutter UI 구성: Sliver (1)
02. 고급 Flutter UI 구성: Sliver (2)
<b>CH03. 고급 Flutter UI 구성: StreamBuilder / FutureBuilder</b>
01. StreamBuilder / FutureBuilder 활용 (1)
02. StreamBuilder / FutureBuilder 활용 (2)
<b>CH04. 고급 Flutter UI 구성: StreamBuilder / FutureBuilder</b>
01. Inherited Widget의 개념과 사용법
02. Inherited Widget의 적용 방법



CURRICULUM

## Course 1.

### Part 02. Flutter 비동기 통신과 캐싱전략

파트별 수강시간 01:51:34

<b>CH01. 비동기 처리의 기본 이해</b>
01. Dart의 동시성 이벤트 루프와 큐
02. 비동기 처리 Future, Stream
<b>CH02. 로컬 데이터베이스를 이용한 비동기 통신 캐싱 전략</b>
01. 로컬 데이터베이스 캐싱의 필요성과 매커니즘 설계
02. 비동기 통신과 데이터 캐싱
03. StreamBuilder와 Repository
02. async와 await의 개념 및 사용법
<b>CH03. 로컬 데이터베이스를 이용한 캐싱 전략</b>
01. 로컬 데이터베이스 캐싱의 필요성과 매커니즘 설계
<b>CH04. 실습: Hive와 Http 패키지를 활용한 데이터 관리</b>
01. Http 패키지를 사용한 네트워크 요청과 데이터 처리
02. Hive를 사용한 로컬 데이터 캐싱

CURRICULUM

## Course 1.

### Part 03. 상태관리 라이브러리 - BLoC

파트별 수강시간 02:26:28

<b>CH01. 비즈니스 로직 컴포넌트(BLoC)</b>
01. BLoC 기본 이해
02. BLoC 이벤트와 상태변화 이해하기
<b>CH02. 실습 : BLoC</b>
01. 실습 : BLoC (1)
02. 실습 : BLoC (2)
03. 실습 : BLoC (3)



CURRICULUM

## Course 1.

### Part 04. 상태관리 라이브러리 - Riverpod

파트별 수강시간 01:53:16

<b>CH01. 리액티브 캐싱, 데이터바인딩 프레임워크 Riverpod</b>
01. Riverpod 기본 이해
<b>CH02. Riverpod 프로바이더</b>
01. RiverPod의 프로바이더란? (1)
02. RiverPod의 프로바이더란? (2)
<b>CH03. 실습 : Riverpod</b>
01. 실습 : Riverpod (1)
02. 실습 : Riverpod (2)

CURRICULUM

## Course 1.

### Part 05. OpenAI API를 이용한 챗봇 만들기

파트별 수강시간 02:37:14

<b>CH01. 프로젝트 소개 및 기본 설정</b>
01. 프로젝트 개요 및 목표
02. 개발 환경 및 도구 설정
<b>CH02. 실습 : 챗봇 만들기</b>
01.API 설정
02. 로컬데이터 설정
03. 상태관리 라이브러리 적용
04. 채팅방 리스트 만들기
05. 채팅방 만들기 (1)
06. 채팅방 만들기 (2)



CURRICULUM

**Course 1.**  
**Part 06.**  
**Flutter**  
**클린아키텍처**

파트별 수강시간 06:43:47

<b>CH01. 클린아키텍처 기본개념</b>
01. 클린 아키텍처란 무엇인가?
<b>CH02. 클린 아키텍처의 구성 요소</b>
01. 프레젠테이션 레이어 (1)
02. 프레젠테이션 레이어 (2)
03. 도메인 레이어
04. 데이터 레이어
05. 의존성 주입
<b>CH03. 클린 아키텍처 실전 적용</b>
01. 실습: 클린 아키텍처 실전 적용 (1)
02. 실습: 클린 아키텍처 실전 적용 (2)
01. 실습: 클린 아키텍처 실전 적용 (3)
02. 실습: 클린 아키텍처 실전 적용 (4)



---

CURRICULUM

## Course 1.

### Part 07.

# CI / CD로 효율성 극대화하기

파트별 수강시간 00:45:06

---

CH01. CI/CD 기본 개념 이해
01. GitHub Actions 기본 이해
CH02. Flutter Flavor
01. Flutter Flavor 기본 이해
CH03. 자동화 도구 Fastlane
01. Fastlane 기본 이해

## CURRICULUM

## Course 2.

## Part 01.

웹툰앱으로  
끝내는 실전  
Flutter 앱 개발

파트별 수강시간 00:00:00

## CH01. 프로젝트 배포 환경 구성

01. 프로젝트 배포 환경 구성

02. 개발 환경 및 도구 설정

03. 프로젝트 구조 설정

## CH02. 프로젝트 배포 환경 구성

01. 프로젝트 배포 환경 구성 (1)

02. 프로젝트 배포 환경 구성 (2)

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



CURRICULUM

Course 2.  
Go Router로  
시작하는  
화면구성

<b>CH01. Go Router vs Navigator 2.0 (1)</b>
01. Flutter Navigator 2.0
02. Go Router란?
03. Go Router vs Navigator 2.0 (1)
04. Go Router vs Navigator 2.0 (2)
<b>CH02. Go Router 핵심 기능소개</b>
01. 파라미터와 쿼리 사용하기
02. 다양한 화면전환 패턴 (1)
03. 다양한 화면전환 패턴 (2)
04. 중첩된 라우트 구성하기
05. 탭바와 라우트 연동
06. 중첩된 라우트에서 데이터 관리
07. 리디렉션 & 가드 구현하기
08. 에러화면 처리
09. 상태관리와 통합하기
<b>CH03. Go Router와 화면 구성하기</b>
01. 웹툰앱 라우팅 구조 분석하기 (1)
02. 웹툰앱 라우팅 구조 분석하기 (2)
03. 웹툰앱 Go - Router 설치 및 초기 설정
04. 웹툰앱 중첩 라우트 구성하기
05. 웹툰앱 에러 및 404 페이지 구현하기
06. 웹툰앱 리디렉션 및 가드 설정
07. 웹툰앱 화면 전환 효과 부여하기

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



CURRICULUM

## Course 2.

# Dio & Retrofit 패키지로 네트워크 요청 마스터 하기

<b>CH01. 사이드 프로젝트를 위한 Post Man Mock Server 구축하기</b>
01. Mock Server란?
02. PostMan 소개
03. PostMan 설치 및 초기셋팅 (Windows)
04. PostMan 설치 및 초기셋팅 (Mac)
<b>CH02. Dio &amp; Retrofit 패키지로 네트워크 요청 마스터 하기</b>
01. Dio 패키지 소개
02. Retrofit 패키지 소개
03. Dio와 다른 HTTP 클라이언트 라이브러리 비교
04. Dio 설치 및 기본설정
05. GET/POST/Etc
06. 다양한 HTTP 메소드 다루기
07. 요청 헤더 설정하기
<b>CH03. Dio 본격적으로 활용하기</b>
01. 파일 업로드/ 다운로드
02. 요청 취소, 변경하기
03. 요청 타임아웃 설정하기
04. Dio 에러핸들링
05. Dio 에러 로그남기기
<b>CH04. Dio &amp; Retrofit &amp; Freezed : 빠르고 간편한 네트워크 통신 구축</b>
01. Mock - Up : 로그인 / 회원가입 등 응답 만들기
02. Mock - Up : 웹툰 정보 및 좋아요, 구독, 댓글
03. Mock - Up : 미리보기, 포인트 결제 정보
04. Code -gen으로 네트워크 요청 처리하기 + 인터셉터

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

## CURRICULUM

## Course 2.

### Webview로 모바일 웹페이지와 소통하기

<b>CH01. WebView 소개</b>
01. WebView란 무엇인가?
02. WebView 작동원리
03. WebView 장점과 단점
<b>CH02. WebView vs In-app Webview 패키지</b>
01. 기본 WebView 소개
02. InAppWebView 패키지 소개
03. WebView vs InAppWebView
<b>CH03. InAppWebView 기본설정</b>
01. 설정 및 초기화
02. 웹페이지 로딩 및 표시
03. 사용자 인터페이스와 통합
<b>CH04. WebView로 어플리케이션 구성하기 : 사용자 인증</b>
01. 소셜 로그인 구현
<b>CH05. WebView로 어플리케이션 구성하기 : 결제모듈 호출</b>
01. 결제 시스템 통합
02. 결제 후 처리 및 사용자 피드백
<b>CH06. WebView로 어플리케이션 구성하기 : 콘텐츠 등 기타</b>
01. 동적 콘텐츠 표시
02. 멀티 미디어 콘텐츠 처리
03. 자바스크립트와 상호작용

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

## CURRICULUM

## Course 2.

### isolate, compute를 사용하여 복잡한 작업 분리하기

#### CH01. Dart의 Concurrency 모델 이해하기

01. 단일 스레드 모델 이해하기

02. Concurrency와 Parallelism의 기초

03. Isolate의 개념 및 작동원리

#### CH02. isolate 기본사용법 및 Compute 함수 활용하기

01. Isolate 생성 및 관리

02. 메인스레드와 Isolate간의 데이터 통신

03. Isolate를 사용한 백그라운드 처리

#### CH03. 웹툰앱에서 Isolate와 Compute 활용

01. 복잡한 데이터 처리하기

02. 네트워크 요청 및 json 파싱 최적화

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



CURRICULUM

Course 2.

네이티브 요소  
사용하기

<b>CH01. Platform Channel , ffi , pigeon</b>
01. Platform Channel 개요
02. Dart side 셋팅하기
03. Platform side 셋팅하기
04. ffi , pigeon 개요
05. ffi와 Platfrom Channel 비교
<b>CH02. 웹툰앱에서 모바일 Native 기능 사용하기</b>
01. push notification을 사용한 프로모션 페이지 랜딩(1)
02. push notification을 사용한 프로모션 페이지 랜딩 (2)
03. push notification을 사용한 프로모션 페이지 랜딩 (3)
<b>CH03. 웹툰앱에서 C/C++ 라이브러리 사용하기</b>
01. OpenCV를 사용하여 카메라 필터 추가하기 (1)
02. OpenCV를 사용하여 카메라 필터 추가하기 (2)
03. OpenCV를 사용하여 카메라 필터 추가하기 (3)

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



CURRICULUM

**Course 2.**  
**CustomPainter**  
**로 다양한**  
**그래픽요소**  
**연출하기**

CH01. CustomPainter 소개
01. CustomPainter의 작동 원리
02. CustomPainter와 기본 위젯의 차이점
CH02. Flutter 개발자가 CustomPainter를 쓰게되는 이유
01. 사용자 정의 그래픽의 필요성
CH03. CustomPainter를 사용한 그래픽 기법
01. 기본 도형 그리기
02. 경로(Path)와 곡선 사용하기
03. 그림자, 그라데이션, 복합 효과 적용
CH04. 웹툰앱에서 CustomPainter 사용하기 (1) - 나만의 독특한 UI 만들기
01. CustomPainter를 이용한 UI 구성 요소
02. 독특한 레이아웃과 스타일링 구현
CH05. 웹툰앱에서 CustomPainter 사용하기 (2) - 사용자 인터랙션에 반응하는 그래픽 만들기
01. 터치 및 제스처 처리
02. 동적 그래픽과 애니메이션

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



## CURRICULUM

## Course 2.

# Test를 통해 안정적인 어플리케이션 만들기

<b>CH01. Test란 무엇인가</b>
01. 테스트의 정의와 중요성
02. 테스트의 종류와 목적
03. 테스트의 역할과 애플리케이션 품질
<b>CH02. 내가 만든 앱 테스트하기 (1) - Unit Test</b>
01. 단위 테스트의 기본
02. Dart와 Flutter에서의 단위 테스트 작성
03. Mock 객체와 Stub의 사용
<b>CH03. 내가 만든 앱 테스트하기 (2) - Widget Test</b>
01. 위젯 테스트의 개념
02. 위젯 테스트 작성 및 실행
03. 사용자 인터페이스의 테스트
<b>CH04. 내가 만든 앱 테스트하기 (3) - Integration Test</b>
01. 통합 테스트의 중요성
02. Flutter에서의 통합 테스트 구현
03. 사용자 경험과 흐름 테스트
<b>CH05. 테스트 환경 구축하기 with Github Actions</b>
01. Github Actions를 사용한 CI/CD 파이프라인 구축
02. 자동화된 테스트와 배포

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

## CURRICULUM

## Course 2.

### Debugging Flutter

CH01. 버그란 무엇인가?
01. 버그란 무엇인가?
CH02. Flutter 디버깅 도구 - print와 logger
01. DevTools 소개
02. 성능 모니터링
03. 위젯 인스펙터
04. 네트워크 분석
CH03. 에러 수집하기
01. Firebase Crashlytics
02. Sentry

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



CURRICULUM

**뱅킹앱 : Native  
앱에 Flutter  
도입  
(Add-to-app).**

**Flutter  
add-to-app**

<b>CH01. App 개발 방식 선택 가이드</b>
01. 다양한 App 개발 방식 소개
02. 상황에 따른 App 개발 방식 선택 가이드
03. Flutter 도입 후기
04. [참고] Flutter code push 기능 소개
<b>CH02. 예제 통한 Flutter add-to-app 구현</b>
01. Flutter add-to-app란?
02. Flutter add-to-app 도입 후기
03. 예제 및 개발툴 소개
04. Native 개발 환경 구축 안내
05. Flutter 프로젝트 생성 및 화면 개발
06. Native에서 Flutter single screen 띄우기 - ios
07. Native에서 Flutter single screen 띄우기 - aos
08. Flutter와 Native간 통신 - ios
09. Flutter와 Native간 통신 - aos
10. Native에서 Flutter multi screen 띄우기 - ios
11. Native에서 Flutter multi screen 띄우기 - aos
12. Flutter debugging 하기 - ios
13. Flutter debugging 하기 - aos
14. 실제 앱 배포하기 - ios
15. 실제 앱 배포하기 - aos
16. [참고] Flutter boost 소개
17. [참고] Flutter boost로 예제 앱 다시 개발 - ios
18. [참고] Flutter boost로 예제 앱 다시 개발 - aos

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

---

CURRICULUM

**부록.**

**Part 01.  
Flutter 기초  
핵심개념**

파트별 수강시간 01:03:15

---

CH01. Dart 기초
01. Dart 언어의 기본 개념
CH02. Flutter 기초
01. Flutter의 UI의 기본 이해
CH03. Flutter 기본 위젯
01. Flutter 기본 위젯 개념과 활용



CURRICULUM

**부록.**

**Part 02.  
Android 기초  
개념**

파트별 수강시간 04:34:33

<b>CH01. Kotlin 기초</b>
01. 오리엔테이션
02. 함수
03. 변수 (val, var)
04. 클래스
05. 조건식
06. 반복문
07. 컬렉션 (list, map, set)
08. Null
09. 타입체크와 캐스팅
10. String template
<b>CH02. Kotlin 중급</b>
01. 람다
02. 확장함수
03. Scope function
04. 초기화 지연
05. data, sealed class
06. object, companion object
<b>CH03. Android 기본</b>
01. Android OS
02. Android 기본 요소
03. Activity 생명주기 (1)
04. Activity 생명주기 (2)
05. 뷰 그려지는 순서
<b>CH04. Android 개발 환경설정</b>
01. Android Studio 설치
02. Android Studio 살펴보기
03. ktlint 적용해보기
04. detekt 적용해보기



CURRICULUM

부록.

Part 03.  
iOS 기초 개념

파트별 수강시간 05:31:47

<b>CH01. 오리엔테이션</b>
01. 전반적인 문법에 대한 개요
<b>CH02. 문법의 첫 걸음</b>
01. 변수 - 값을 저장하고 다루는 방법
02. 변수의 타입 - 데이터의 종류
03. 컬렉션 - 여러개의 변수를 만드는 방법
04. 조건문 - 조건에 따라 다르게 동작하는 방법
05. 반복문 - 같은 코드를 반복하는 방법
06. 함수 - 같은 동작을 하는 방법
07. 중간 점검해보기
<b>CH03. 코드로 구조 잡기</b>
01. 구조체 - 하나의 동작을 하는 객체 만들기
02. 클래스 - 주소값으로 객체를 만들기
03. ObservableObject
04. 열거형 - 필요한 선택지를 만드는 방법
05. 스위치 - 선택지를 사용해서, 케이스 별로 정리하는 방법
06. 옵셔널 - 있을 수 있는 것과 없는 것
07. 옵셔널 바인딩, 체이닝 - 옵셔널 값을 안전하게 사용하기
08. 실제 만들면서 배운 것들 활용해보기
<b>CH04. 문법 활용해서 코딩하기</b>
01. 예외처리 - 만약 에러가 발생한다면
02. 프로토콜 - 설계하고 설계대로 만드는 방법
03. 제네릭 - 모든 타입을 커버하는 방법

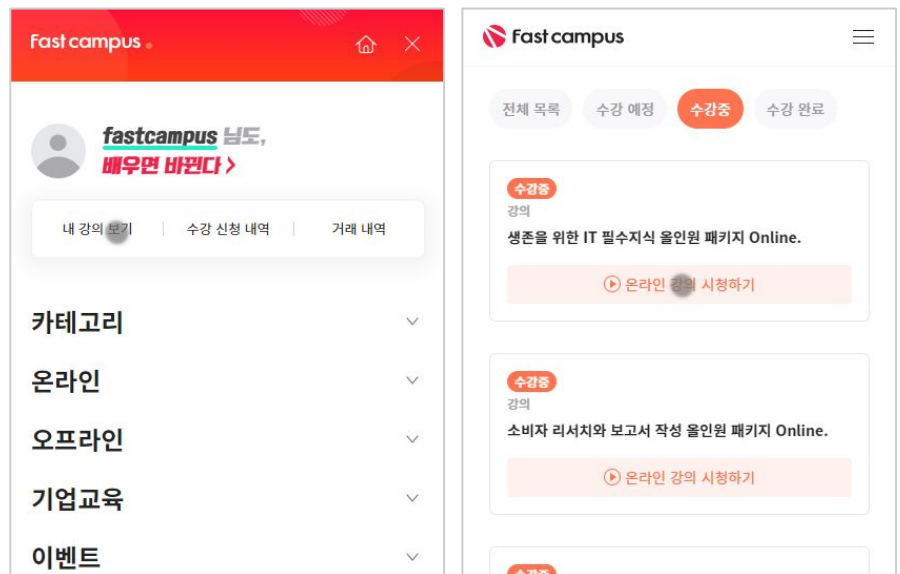


## 주의 사항

- 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.