

<서비스 기획 SCHOOL 커리큘럼>

	서비스 기획 파트	유관 지식 파트
상세 커리큘럼	<p>[서비스 기획]</p> <p>1. 기업의 현황 및 기획 환경에 대한 이해                      - 조직 구성 현황과 기획자 채용 등에 대한 이야기                      - 기획자 외의 직군에게도 서비스 기획 능력이 요구되고 있는 이유</p> <p>(+) 대한민국 이커머스의 역사</p> <p>2. 요구사항 정의, 인사이트 도출                      - 폭포수 방법론 vs 애자일 방법론                      · 기업 내 서비스 기획 프로세스의 이해                      · 폭포수 방법론에 대한 오해                      · 기업 조직 구성의 차이와 방법론                      - 기획 미션의 구성                      · 요청내용 확인                      · 사내 이슈 사항과 서비스기획                      · 니즈 분석 방법                      · 현업과의 커뮤니케이션 스킬                      - 배경 조사 및 인사이트 도출                      · 고객 이용 프로세스/현업 업무 프로세스의 분석                      · 타겟 고객 및 퍼소나, UX방법론, 데이터 등을 통한 인사이트 도출</p> <p>3. 기획안 도출                      - 아이디어의 수집 및 판단                      · 현업 요청 아이디어의 타당성, 합리성, 실현 가능성 판단                      · 일정 대비 효과성의 판단                      - 서비스 프로세스 기획                      · Front와 Back 그리고 데이터를 고려한 프로세스 설계(Back에 대한 이해 강화)                      · 관련 범위 측정 및 개선 범위에 대한 이해                      · 사용자 내/외부를 고려한 인터페이스, 기획 화면 수 산출</p>	<p>[UX 전략]</p> <p>1. UX 전략 개요                      - UX 디자인이란?                      - UX 디자인의 필요성과 미래                      - UX적 사고 키우기                      - UX 기획 프로세스                      - 심플에 대하여</p> <p>2. Persona                      - 심플하게 만드는 기술                      - UX process                      - Persona란?                      - Persona 작성 실습                      - Persona 작성 실습과 발표</p> <p>3. Journey Map                      - Persona 작성 실습과 발표                      - Journey Map이란?                      - Journey Map 작성 실습                      - UX strategy란?</p> <p>4. UX 전략                      - UX strategy란?                      - 예시를 통한 strategy 작성법 알아가기                      - UX direction &amp; value                      - UX concept keyword                      - UX 개념과 field에서의 UX 용어</p> <p>5. UI Guideline                      - UI Guideline_Wire frame &amp; work flow 이론                      - UI Guideline_Wire frame &amp; Screen definition 작성 실습</p>

	<p>- [연습 기획 미션] 전시 개선 vs 주문 개선</p> <p>4. 상세 기획안 작성</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개발 요구사항 정의서의 작성</li> <li>· 기능 단위 개발 요구사항 정의</li> <li>· 개발자와의 커뮤니케이션</li> <li>- 와이어프레임(Wireframe)작성</li> <li>· 와이어프레임 작성 실무</li> <li>· 와이어프레임 작성 툴</li> <li>- 화면설계서(Storyboard)의 작성</li> <li>· 인터랙션, 동작, 기능, 케이스에 대한 상세 디스크립션 작성법</li> <li>· KPI의 산출 방법과 측정 방법 등 기획 구체화</li> </ul> <p>5. 디자인 협업, 개발자 협업</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 비주얼 디자이너, 퍼블리셔와의 협업</li> <li>· SB 리뷰 및 디자인 요소 정의</li> <li>· 케이스별 디자인 갯수 정의</li> <li>· 네이티브 앱과 웹을 개발할 때 주의할 점</li> <li>· JSP 개발환경과 HTML5 개발환경</li> <li>- 디자인 산출물의 검수</li> <li>· 시안 검수</li> <li>· 프로토타이핑을 통한 1차 사용성 테스트 및 기획 수정</li> <li>- 개발자 SB(스토리보드)리뷰 진행</li> <li>· 디자인 시안을 포함하여 SB 및 프로토타이핑 리뷰</li> </ul> <p>6. 개발 프로세스</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개발자 SB(스토리보드) 리뷰 실습</li> <li>- 프로젝트 WBS의 이해</li> <li>- 개발 진행중 대응방법</li> <li>· 진행 중 기획 변경과 협의</li> <li>· 진행 중 디자인 변경 협의</li> <li>- 개발 중 현업 커뮤니케이션</li> </ul> <p>7. QA 작업</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 테스트의 이해</li> <li>· QA / QC의 이해</li> </ul>	<p>[사용자 행동 데이터 분석]</p> <p>1. 사용성 평가의 이해</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사용성 평가의 개념 정의</li> <li>- 사용성 평가 프로세스(단계별 수행 업무, 소요시간, 산출물)</li> </ul> <p>2. 사용성 평가 설계</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 설계 단계의 주요업무, 필요시간, 역할 분배</li> <li>- 조사 대상 선정, 스크리닝 설문 작성, 리크루팅, 질문지 작성 등 각 task별 사례를 통한 교육</li> <li>- 팀 별 조사 대상 선정 및 질문지 작성, 크로스 피드백</li> <li>-&gt; 평가 설계 완성</li> </ul> <p>3. 사용성 평가 실행</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 파일럿 조사의 필요성</li> <li>- 평가 진행시 각 팀원의 역할과 진행방식</li> <li>- 서로 다른 팀끼리 크로스 평가 수행</li> <li>- 평가 진행에 대한 리뷰 진행 및 인사이트 정리</li> <li>-&gt;인사이트 맵 완성</li> </ul> <p>4. 사용성 평가 분석</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스크립트에서 인사이트를 협업 추출하는 요령</li> <li>- 설득력 있는 분석 보고서 작성 요령</li> <li>- 팀별로 보고서 챕터를 나누어 협업 작성</li> <li>- 평가 보고서 발표 및 피드백</li> <li>-&gt;평가 보고서 완성</li> </ul>
		<p>[개발자와의 커뮤니케이션]</p> <p>1. Front-end</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Communication Practice</li> <li>- Server &amp; Client</li> <li>- Front-end History</li> <li>- HTML / CSS</li> <li>- JavaScript</li> </ul> <p>2. Mobile</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Operating System</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 단위테스트 / 통합테스트</li> <li>- 테스트 케이스의 작성</li> <li>- 테스트 설계</li> <li>· QC교육과 테스트 일정</li> <li>- 오류처리방법에 대한 사전 협의</li> </ul> <p>8. 오픈 점검</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 테스트 케이스 작성 실습</li> <li>- 운영 가이드의 작성</li> <li>· 내부 이용자를 대상으로 한 운영 가이드 작성</li> <li>- 신규 서비스의 개선 교육</li> <li>· 교육 방법에 대한 안내</li> <li>- 운영 가이드 작성 실습</li> <li>- 신규 서비스 개선 교육 실습</li> </ul> <p>9. 오픈 후 처리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기획 후 KPI의 추출 및 검토</li> <li>· 1차 오픈 후의 상황과 KPI추출의 중요성</li> <li>· 2차 개선안 도출</li> <li>- 기획 산출물의 관리</li> <li>· 현행화 중요성</li> <li>- 애자일 환경에서의 차이점</li> <li>- 최종 기획 완료 후 보고 실습</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- iOS vs Android</li> <li>- Programming Language</li> <li>- Mobile(client) &amp; Server</li> <li>- REST API</li> <li>- XML &amp; JSON</li> <li>- Open API</li> <li>- MVC</li> <li>- Local DB</li> </ul> <p>3. Web Application(Web App)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Website vs Web Application</li> <li>- JavaScript</li> <li>- SPA(Single Page Application)</li> <li>- Hybrid App</li> <li>- Cross Platform Native</li> <li>- (Bonus) Web/Mobile Distribution</li> </ul> <p>4. Back-end</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Web Server &amp; Web Application Server</li> <li>- Web Server Architecture</li> <li>- Database</li> <li>- Communication Practice</li> </ul>
		<p style="text-align: center;">[서비스 기획과 데이터 분석]</p> <p>1. 서비스 기획 개요</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 서비스 기획자의 역할</li> <li>- 서비스 기획과 설계</li> <li>· Form</li> <li>· UI Component</li> <li>· Page</li> <li>· Flow &amp; Process</li> <li>· Admin</li> <li>- 스토리보드 작성방법</li> <li>(+) 글로벌 서비스 기획</li> <li>· 중국의 사례로 살펴보는 서비스 기획</li> <li>· 글로벌 서비스 기획 시 고려사항</li> </ul>

		<p>2. 데이터 분석</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 데이터 분석 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 데이터분석에 대한 why/who/how/what</li> </ul> </li> <li>- 서비스 기획자의 데이터 분석 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 통계, 대시보드, 분석 툴, SQL 등</li> </ul> </li> <li>- 지표 분석 <ul style="list-style-type: none"> <li>· AARRR Matrix</li> </ul> </li> <li>- 그로스 해킹 <ul style="list-style-type: none"> <li>· Data-Driven Planning, DDP</li> <li>· 목표설정</li> <li>· 가설 수립</li> <li>· 실험</li> <li>· 인사이트</li> </ul> </li> </ul> <p>3. 데이터 분석의 적용</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 실험 사례 <ul style="list-style-type: none"> <li>· Cohort 분석</li> <li>· A/B Test</li> <li>· Funnel 분석</li> </ul> </li> <li>- 개인화와 자동화</li> <li>- 데이터 시각화 및 BI</li> <li>- 추세</li> <li>- 데이터 드리븐 시대에 서비스 기획자의 역할</li> <li>(+) 외국의 데이터 분석 환경에 따른 서비스 발전 현황</li> </ul>
<p>특강</p>	<p>[금융 기획 특강]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 금융 도메인 개요 / 전자 금융의 역사</li> <li>- 핀테크 서비스와 인터넷 은행</li> <li>- 조직 및 환경</li> <li>- 금융 도메인의 특수성에 대한 이해</li> <li>- 금융의 방향성</li> </ul>	<p>[스타트업 기획 특강]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스타트업 기획 프로세스</li> <li>- 프로덕트 디자이너?</li> <li>- 유저 이해하기</li> <li>- 데이터 기반의 의사 결정</li> <li>- 프로토타이핑</li> </ul>