

교육 과정 소개서.

UX/UI 디자인 올인원 패키지 Online



강의정보

- 강의장 : 온라인 | 데스크탑, 노트북, 모바일 등
- 기간 : 평생 소장
- 상세페이지 : https://www.fastcampus.co.kr/dgn_online_uxuidesign/
- 담당 : 패스트캠퍼스 온라인팀
- 강의시간 : 약 2135분 / 약 35시간
- 문의 : 02-518-6038

강의목표

- UX/UI 디자인의 기초 지식과 주요 디자인들에 대해 배워봅니다.
- 리서치, 모델링, 기획, 디자인 사용성 평가까지 실무의 프로세스를 실 사례와 함께 알려드립니다.
- UX 디자인의 다양한 맥락에 대해 공부하고 다양한 인접 개념들을 살펴보고 어떤 방식으로 디자인에 반영할 지 알아봅니다.
- 스케치, 마블, 제플린, 어도비XD, 프로토파이 등 최근 디자이너들이 가장 많이 활용하고 있는 새로운 UX 디자인 / 프로토타이핑 툴을 배울 수 있습니다.

강의특징

나만의
속도로

낮이나 새벽이나
내가 원하는 시간대에 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



강사

정다영 디자이너	과목	- UI 디자인, 프로토타이핑
	약력	- 현, 듀오톤 공동대표 - 전, 삼성전자 책임 디자이너 - 전, CJ E&M 아트 디렉터 - 전, NHN 디자이너 - 전, D'strict 디자이너
이진재 디자이너	과목	- UI 디자인 개요
	약력	- 현, Above.se Interaction 디자이너 - 전, Hyper Island Interactive Art Director - 전, Innocean Creative Developer
홍석희 디자이너	과목	- UX 리서치, 사용성 평가
	약력	- 현, My Music Taste Product 디자이너 - 전, Kinetic UX Designer - 전, Look Smart IOS Developer - 전, ABB Korea APP Developer
송병용 디자이너	과목	- 케이스 스터디
	약력	- 현, 듀오톤 공동대표 - 전, NAVER Lead Designer - 전, D.FY Creative Director - 전, NHN Lead Designer - ACG Senior Designer
김유리 디자이너	과목	- 스케치, 제플린, 마블
	약력	- 현, 프리랜서 그래픽 디자이너 - 전, pxd 디자인 컨설턴스 GUI 선임 디자이너 - 준비물 : 스케치, 제플린, 마블



강사

이재구 디자이너

과목

- Adobe XD

약력

현, Carplat UX Team Head of Design
 현, Adobe XD Facebook User Group Admin

*강의 회차: 40강 이상
 *준비물: 어도비 XD(2018 최신)

서예훈 디자이너

과목

- 프로토타입

약력

- 현, Studio XID 프로토타이퍼
- 전, Olivestone LAB 인터랙션 디자이너
- 삼성 갤럭시 Gear S2 UI 인터랙션 메인 디자이너
- 삼성 S-Health UI 인터랙션 메인 디자이너
- 삼성 Family-Hub 냉장고 UI 인터랙션 메인 디자이너
- 삼성 Smart TV 2015 UI 인터랙션 서브 디자이너

*강의 회차: 29강 이상
 *준비물: 프로토타입(2018 최신)

CURRICULUM

01.

UX 디자인 개론

Chapter 01. 강사/강의 소개 (3:11)
Chapter 01. UX 디자인 개요 - 디자인이란 무엇인가 (6:03)
Chapter 01. UX 디자인 개요 - UX 디자인 사례 (8:10)
Chapter 02. 디자이너의 역할 - UI, UX, GUI, VD, IxD의 차이 (7:47)
Chapter 03. UX 디자인 프로세스 (2:28)
Chapter 03. UX디자인 프로세스 - Problem 정의하기 (3:32)
Chapter 03. UX 디자인 프로세스 - 솔루션 만들기 (1:47)
Chapter 03. UX 디자인 프로세스 - 솔루션 검증하기 (2:39)



CURRICULUM

02.

UX 디자인 리서치 및 서비스 기획

Chapter 01. 강사/강의 소개 (5:58)
Chapter 02. UX Overview 및 실무 프로세스 - 실무에 필요한 UX/UI용어 (7:58)
Chapter 02. UX Overview 및 실무 프로세스 - 모바일 UX/UI History (7:53)
Chapter 02. UX Overview 및 실무 프로세스 - 모바일 UX/UI 트렌드 (6:01)
Chapter 02. UX Overview 및 실무 프로세스 - IT회사의 실무 개발 프로세스 (3:44)
Chapter 02. UX Overview 및 실무 프로세스 - 실무자 직군별 역할 (6:26)
Chapter 02. UX Overview 및 실무 프로세스 - 애자일과 워터폴 프로세스 (2:36)
Chapter 02. UX Overview 및 실무 프로세스 - Lean 스타트업과 MVP (3:08)
Chapter 03. UX 리서치 - 리서치 프로세스와 목적 (2:01)
Chapter 03. UX 리서치 - 문제정의와 5Whys (4:53)
Chapter 03. UX 리서치 - 프로젝트 Brief (2:05)
Chapter 03. UX 리서치 - Stakeholder(내부이해관계자) 인터뷰 (2:19)
Chapter 04. 데스크 리서치 - 경쟁사분석 (1:53)
Chapter 05. 필드 리서치 - 실무 리서치 Overview (5:16)
Chapter 05. 필드 리서치 - 정량적, 정성적 분석 방법 (2:23)
Chapter 05. 필드 리서치 - 리서치 계획 (4:15)
Chapter 05. 필드 리서치 - 사용자 인터뷰 (4:59)
Chapter 05. 필드 리서치 - 포커스그룹 인터뷰 (0:43)
Chapter 05. 필드 리서치 - Contextual Inquiry (1:27)
Chapter 05. 필드 리서치 - 다이어리 스터디 (1:04)
Chapter 05. 필드 리서치 - 카드소팅 (1:32)
Chapter 05. 필드 리서치 - Wizard Of Oz (1:21)
Chapter 06. 데이터 모델링 (3:46)
Chapter 06. 데이터 모델링 - Affinity Mapping (6:25)
Chapter 06. 데이터 모델링 - Persona (12:06)
Chapter 06. 데이터 모델링 - User Journey (6:43)
Chapter 07. 서비스 컨셉과 Feature 우선순위 - 브레인스토밍 (6:42)
Chapter 07. 서비스 컨셉과 Feature 우선순위 - Feature 우선순위 (4:44)
Chapter 07. 서비스 컨셉과 Feature 우선순위 - 서비스 컨셉 (3:43)

CURRICULUM

02.

UX 디자인 리서치 및 서비스 기획

Chapter 08. 서비스기획 - User Story (5:12)
Chapter 08. 서비스기획 - User Scenario (7:48)
Chapter 08. 서비스기획 - 스토리보드 (3:37)
Chapter 08. 서비스기획 - 유저플로우 (7:22)
Chapter 08. 서비스기획 - IA-정보구조 (5:57)

CURRICULUM

03.

디자인 프로세스 디자인 하기

Chapter 01. 프로세스 디자인이란 무엇인가 (12:49)

Chapter 02. 구글 디자인 스프린트 (5:51)

Chapter 03. 아이디어 스피드 데이트 (8:32)

Chapter 04. 사용자 시나리오 맵핑 (5:02)



CURRICULUM

04.

UI 디자인

Chapter 01. UI디자인 기초 - Design Language (21:25)
Chapter 01. UI디자인 기초 - Design Process (8:59)
Chapter 01. UI디자인 기초 - Digital Authoring Tools (17:15)
Chapter 02. 디자인 기초와 컨셉 - Define (9:19)
Chapter 02. 디자인 기초와 컨셉 - Keywords (9:04)
Chapter 02. 디자인 기초와 컨셉 - Image, Mood board (18:32)
Chapter 02. 디자인 기초와 컨셉 - 컬러 (RGB, 코드, 배색 etc) (35:56)
Chapter 02. 디자인 기초와 컨셉 - 타이포그래피 (분류, 용어, 구조 etc) (26:26)
Chapter 03. 인터페이스 디자인 기초 - 디자인 환경1 (15:57)
Chapter 03. 인터페이스 디자인 기초 - 디자인 환경2 (14:32)
Chapter 03. 인터페이스 디자인 기초 - 레이아웃과 그리드 시스템1 (17:17)
Chapter 03. 인터페이스 디자인 기초 - 레이아웃과 그리드 시스템2 (15:39)
Chapter 03. 인터페이스 디자인 기초 - 컬러시스템 (14:32)
Chapter 03. 인터페이스 디자인 기초 - 타이포그래피 (14:07)
Chapter 03. 인터페이스 디자인 기초 - 아이콘1 (9:56)
Chapter 03. 인터페이스 디자인 기초 - 아이콘2 (11:36)
Chapter 03. 인터페이스 디자인 기초 - 인터랙션 (5:50)
Chapter 04. 스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 아이콘 디자인1 (14:21)
Chapter 04. 스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 스케치 인터페이스 (12:45)
Chapter 04. 스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 아이콘 디자인2 (10:35)
Chapter 04. 스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 아이콘 디자인3 (15:04)
Chapter 04. 스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 심볼과 스타일1 (12:03)
Chapter 04. 스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 심볼과 스타일2 (10:54)
Chapter 04. 스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 컴포넌트 디자인1 (11:52)
Chapter 04. 스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 컴포넌트 디자인2 (12:49)
Chapter 04. 스케치를 활용한 인터페이스 디자인 - 라이브러리 (7:51)
Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - Material Theme Editor (12:05)
Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - App bars1 (11:49)
Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - App bars2 (5:57)
Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - App bars3 (14:41)
Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - App bars4 (7:26)



CURRICULUM

04.

UI 디자인

Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - Tabs (16:16)
Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - Navigation drawer1 (9:30)
Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - Navigation drawer2 (13:49)
Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - Bottom Navigator1 (6:00)
Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - FAB (6:05)
Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - Bottom Navigator2 (10:29)
Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - Cards (15:19)
Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - Lists (14:15)
Chapter 05. 컴포넌트 디자인 - ETC (16:36)
Chapter 06. 스크린 디자인 - 스플래쉬 (16:42)
Chapter 06. 스크린 디자인 - 회원가입/로그인 (50:07)
Chapter 06. 스크린 디자인 - 튜토리얼 (47:06)
Chapter 06. 스크린 디자인 - 네비게이션 (27:00)
Chapter 06. 스크린 디자인 - 메인 리스트 화면 (35:32)
Chapter 06. 스크린 디자인 - 콘텐츠 화면 (41:26)
Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이핑 기초 (18:01)
Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이 인터페이스 (13:57)
Chapter 07. 프로토타이핑 - 컨테이너 (7:55)
Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이핑 구현 1-1 (9:58)
Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이핑 구현 1-2 (20:28)
Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이핑 구현 1-3 (24:47)
Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이핑 구현 2-1 (15:38)
Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이핑 구현 2-2 (16:15)
Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이핑 구현 3-1 (16:56)
Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이핑 구현 3-2 (14:38)
Chapter 07. 프로토타이핑 - 프로토타이핑 구현 3-3 (13:05)
Chapter 08. 디자인가이드 - 디자인 가이드, 제플린 (11:43)
Chapter 08. 디자인가이드 - 스크린 가이드 (11:34)
Chapter 08. 디자인가이드 - 컴포넌트 가이드 (7:49)

CURRICULUM

Chapter 01. 사용성 테스트 (11:42)

Chapter 02. 제이콥닐슨의 휴리스틱평가 (12:50)

05.

사용성 평가

CURRICULUM

06.

케이스 스터디

Chapter 01. Case Study 1-1 (15:20)
Chapter 01. Case Study 1-2 (27:24)
Chapter 01. Case Study 1-3 (29:43)
Chapter 01. Case Study 1-4 (39:16)
Chapter 02. Case Study 2-1 (11:35)
Chapter 02. Case Study 2-2 (25:34)
Chapter 02. Case Study 2-3 (23:36)
Chapter 02. Case Study 2-4 (25:18)
Chapter 02. Case Study 2-5 (15:34)
Chapter 02. Case Study 2-6 (23:12)

CURRICULUM

07.

유용한 지식

Chapter 01. 데이터 드리븐 UX - 정량적 리서치 (3:17)
Chapter 01. 데이터 드리븐 UX - A/B 테스트 (2:44)
Chapter 01. 데이터 드리븐 UX - Eye 트래킹 (2:36)
Chapter 01. 데이터 드리븐 UX - 의사결정 및 분석 (7:34)
Chapter 02. UX를 위한 심리학과 행동 경제학 - 행동경제학 (16:14)
Chapter 02. UX를 위한 심리학과 행동 경제학 - 훅 모델 (25:13)
Chapter 03. UX Writing - UX Writing과 마이크로카피 (13:27)



CURRICULUM

08.
스케치/제플린
/마블

Chapter 00. 오리엔테이션 (6:58)
Chapter 01. 스케치 시작하기 (13:41)
Chapter 02. 스케치로 그려보기 1 - 레이어 생성하기 (4:07)
Chapter 02. 스케치로 그려보기1 - 도형별 속성값 이해하기 (3:22)
Chapter 02. 스케치로 그려보기1 - 레이어 스타일 편집하기 (7:53)
Chapter 03. 스케치로 그려보기2 - 형태 편집하기 (7:49)
Chapter 03. 스케치로 그려보기2 - 정렬하기(4:13)
Chapter 03. 스케치로 그려보기2 - 아이콘 그려보기 (3:58)
Chapter 04. 스케치로 그려보기3 - 텍스트 기본 속성 살펴보기 1 (4:24)
Chapter 04. 스케치로 그려보기3 - 텍스트 기본 속성 살펴보기 2 (3:58)
Chapter 04. 스케치로 그려보기3 - 텍스트 레이어 형태 변형하기 (2:10)
Chapter 05. 스케치로 그려보기4 (10:21)
Chapter 06. 스케치로 그려보기5 (11:37)
Chapter 07. 스케치로 그려보기 6 (10:44)
Chapter 08. 스케치 문서 관리하기 (10:54)
Chapter 09. 시범_스케치 화면 디자인1 (14:16)
Chapter 09. 시범_스케치 화면 디자인2 (15:44)
Chapter 10. 작업환경 세팅하기_심화 (11:32)
Chapter 11. 스케치로 작업 효율도 높이기1 (10:29)
Chapter 12. 스케치로 작업 효율도 높이기2 (12:41)
Chapter 13. 스케치로 작업 효율도 높이기 - 심플기초 (13:07)
Chapter 14. 스케치로 작업 효율도 높이기 - 심볼심화 (8:26)
Chapter 15. 시범 - 심볼로 작업 효율도 높이기 (13:06)
Chapter 16. 단축키 모음 및 단축키 등록하기 (7:42)
Chapter 17. 라이브러리 이해하기 (13:44)
Chapter 18. 라이브러리로 작업 효율도 높이기 - 클라우드 (14:16)
Chapter 19. 플러그인 사용해보기 (13:35)
Chapter 20. 개발자와 협업하기 - 이미지 출력하기 (14:48)
Chapter 21. 제플린 사용해보기 (23:17)
Chapter 22. 스케치 미러와 프리퍼런스 (8:40)

CURRICULUM

08.

스케치/제플린 /마블

Chapter 23. 프로토타입 제작해보기 - 스케치 (15:52)

Chapter 24. 프로토타입 제작해보기 - 마블 (21:41)

Chapter 25. 스케치버전 52. 무엇이 바뀌었나 (8:32)

Chapter 26. Data 사용해보기 (9:00)



CURRICULUM

09.

어도비XD

Chapter 00. 오리엔테이션 (8:08)
Chapter 01. PX-PT-DP와 프로토타이핑 툴 비교 (18:43)
Chapter 02. Adobe XD의 주요기능 (13:36)
Chapter 03. XD 첫 만남, 첫 화면과 해상도 설정 (9:10)
Chapter 04. UI Kit 레퍼런스 다운로드 및 관리 (16:07)
Chapter 05. XD 인터페이스 왼쪽 정복 (21:42)
Chapter 06. XD 인터페이스 오른쪽 정복 (21:01)
Chapter 07. XD 인터페이스 상단 정복 (11:24)
Chapter 08. XD 인터페이스 모두 활용 (31:50)
Chapter 09. Text 기능-모바일 타이포 1 (18:32)
Chapter 10. Text 기능-모바일 타이포 2 (20:57)
Chapter 11. 컬러기능 활용 및 그라데이션 1 (18:42)
Chapter 12. 컬러기능 활용 및 그라데이션 2 (14:54)
Chapter 13. 프로젝트시작아트보드열기 (14:52)
Chapter 14. 레이어 및 그룹 기능 (16:25)
Chapter 15. 심볼 기능(심볼 기능의 모든것) (16:33)
Chapter 16. 반복그리드 기능과 사진 활용 (21:26)
Chapter 17. GUI 버튼 이해와 제작 (20:33)
Chapter 18. Apple과 Google 디자인 차이1 (13:31)
Chapter 19. Apple과 Google 디자인 차이2 (21:41)
Chapter 20. Apple과 Google 디자인 차이3 (19:22)
Chapter 21. Apple과 Google 디자인 차이4 (20:19)
Chapter 22. GUI 트렌드 - 대화형 GUI (20:08)
Chapter 23. GUI 트렌드 - 듀오톤이미지 (16:10)
Chapter 24. GUI 트렌드 - 카드/리스트형UI (18:48)
Chapter 25. GUI 트렌드 - text 필드 제작 (23:57)
Chapter 26. 디자인 소스 추출 기능 (20:42)
Chapter 27. XD 프로토타이핑 기초1 (19:22)
Chapter 28. XD 프로토타이핑 기초2 (9:32)
Chapter 29. XD 프로토타이핑 응용1 (14:36)
Chapter 30. XD 프로토타이핑 응용2 (19:59)



CURRICULUM

09.
어도비XD

Chapter 31. XD 프로토타이핑 종합1 (13:44)
Chapter 32. XD 프로토타이핑 종합2 (22:11)
Chapter 33. 사진 편집 기능 (8:41)
Chapter 34. XD 모바일 미러링 기능 (11:53)
Chapter 35. 모바일디자인제작1 (32:04)
Chapter 36. 모바일디자인제작2 (31:44)
Chapter 37. 모바일디자인제작3 (35:51)
Chapter 38. 모바일디자인제작4 (18:30)
Chapter 39. 모바일디자인제작5 (19:06)
Chapter 40. 모바일디자인제작6 (7:56)
Chapter 41. 번외 - XD 카드뉴스 제작 (17:59)



CURRICULUM

10.

프로토파이

Chapter 01. ProtoPie 소개 - 프로토타이핑툴 비교 및 ProtoPie 특징 소개 (2:28)
Chapter 01. ProtoPie 소개 - ProtoPie가 가진 인터랙션 저작방식에 대한 소개 (3:27)
Chapter 01. ProtoPie 소개 - 툴바 및 각 화면의 인터페이스에 대한 설명 (8:17)
Chapter 02. 간단한 인터랙션 만들기 - 여러 기능 소개 (8:08)
Chapter 02. 간단한 인터랙션 만들기 - 다양한 가속도 적용 (5:31)
Chapter 03. 스크롤과 페이지징 - 스크롤과 페이지징 만들기1 (5:35)
Chapter 03. 스크롤과 페이지징 - 스크롤과 페이지징 만들기2 (1:53)
Chapter 03. 스크롤과 페이지징 - 스크롤과 페이지징 만들기3 (2:31)
Chapter 04. Scene의 개념과 이동 - 화면이동과 전환효과에 대한 이해 (10:32)
Chapter 05. 일반적인 쇼핑몰앱을 위한 프로토타이핑 - 예제 만들기(29cm) (9:04)
Chapter 06. 조건에 따른 인터랙션 - Condition, Range, Chain, Detect, Start에 대한 설명 (19:40)
Chapter 07. 스크롤/페이지징과 조건에 따른 인터랙션을 활용 - 예제 만들기(Facebook Messenger) (13:41)
Chapter 08. Touch Up/Down의 개념 - Tap을 Touch Up과 Down으로 분해 (3:42)
Chapter 09. Touch Up과 스크롤, 컨디션을 활용 - 예제만들기(Twitter Pull-to-Refresh) (7:05)
Chapter 10. Pull의 이해 - Pull의 동작 원리와 활용 (7:51)
Chapter 11. 예제 만들기 (Gmail) - Pull을 활용한 프로토타입 (6:08)
Chapter 12. ProtoPie Player (2:38)
Chapter 13. 센서의 활용 - 스마트폰에 있는 센서를 활용한 예제 설명 (5:58)
Chapter 14. 예제 만들기 (Shazam) - 마이크로 들어오는 소리의 크기를 활용 (4:26)
Chapter 15. Bridge 기능 소개 - 디바이스간 interaction 만들기 (4:16)
Chapter 15. Bridge 기능 소개 - 예제 만들기(모바일 결제) (5:51)
Chapter 16. Input Layer 소개 - Native Keyboard 사용하기 (11:07)
Chapter 16. Input Layer 소개 - 예제만들기(Login) (5:25)



CURRICULUM

10.

프로토타입

Chapter 17. Formula 기능의 활용1 - Formula의 기본 사용법 소개 (7:11)
Chapter 17. Formula 기능의 활용1 - 예제만들기(Ripple Effect) (5:13)
Chapter 17. Formula 기능의 활용1 - 예제만들기(Graph indicator) (6:42)
Chapter 18. Formula 기능의 활용2 - Variable 소개 (6:34)
Chapter 18. Formula 기능의 활용2 - 예제만들기(Spinner) (3:09)
Chapter 18. Formula 기능의 활용2 - 예제만들기(Input Layer) (4:11)
Chapter 19. Formula 기능의 활용3 - 함수 소개 (9:13)
Chapter 19. Formula 기능의 활용3 - 예제만들기>Password validation) (7:15)
Chapter 19. Formula 기능의 활용3 - 예제만들기(Stop watch) (9:36)