

교육 과정 소개서.

성공하는 UX/UI 디자이너의 필수 스킬셋: 실무에서 인정받는
5가지 핵심역량



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/biz_online_UXUI5SKILL
강의시간	약 31시간 분량
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

- UX/UI 디자이너에게 심미적인 감각도 중요하지만, 서비스 전체를 볼 수 있는 시각도 중요합니다. 빠르게 변하는 기술과 사회에서 지속적인 성장을 위해서는 흔들리지 않는 뿌리와 같은 UX/UI의 사고법이 중요합니다
- 5가지 스킬과 함께 나만의 로드맵을 그릴 수 있는 강의들로 커리큘럼을 구성했습니다. 유저 중심의 사고법 부터 서비스 전반에 걸친 협업스킬까지 학습할 수 있습니다.
- 전문가의 조언을 바탕으로, 패스트캠퍼스의 방대한 콘텐츠를 체계적으로 재구성하여 로드맵을 구성했습니다.
학습 목표 달성을 위해 최적화된 커리큘럼을 구성하여 보다 효율적인 학습이 가능합니다. 큐레이션된 콘텐츠이므로 일부 파트 간 연결이 다소 부자연스러울 수 있으나, 학습에 지장이 없도록 세심하게 정리했습니다.

강의요약

- UX/UI 디자인은 사용자 중심의 최적화된 경험 설계가 핵심입니다. 이를 위해 UX/UI에 대한 개념을 재 정립하고 사용자 중심으로 사고하고 설득할 수 있는 강의로 구성 하였습니다.
- 기존 서비스 기획을 체계적으로 분석하고, 전체적인 사용자 경험의 일관성을 평가할 수 있는 분석적 시각이 필수적입니다. 실제 기획과 서비스를 역기획하는 방법과 UX/UI 문제 발견, 실무 온보딩 경험을 실습 할 수 있는 강의입니다.
- 데이터에 대해 알아보고 UX 유저 리서치의 준비 과정부터 실행, 분석까지 전체적인 내용을 배울 수 있습니다.
- 사용자 심리에 대한 깊이 있는 이해와 이를 전략적으로 통합하는 시스템 이론을 실습할 수 있습니다.



강사

서연주	과목	- 통런하는 UX/UI 디자이너의 5가지 스킬 :유저 중심의 사고법부터 협업스킬까지
	약력	- 현) 인하우스 책임 UI Designer - 전) 다수의 웨이전시 운영 프로젝트 진행 (현대카드, 롯데면세점, 국민은행 등)
클레어 정	과목	- 통런하는 UX/UI 디자이너의 5가지 스킬 :유저 중심의 사고법부터 협업스킬까지
	약력	- 현) 글로벌 블록체인 서비스 Product Designer - 전) 대기업 S사 Product Designer - 전) 대기업 D사 Product Designer
박철우	과목	- 통런하는 UX/UI 디자이너의 5가지 스킬 :유저 중심의 사고법부터 협업스킬까지
	약력	- 현) 우아한 형제들 PM - 전) 카카오뱅크 PM - 전) PAYCO PM
한유진	과목	- 통런하는 UX/UI 디자이너의 5가지 스킬 :유저 중심의 사고법부터 협업스킬까지
	약력	- 현) 실리콘밸리 G사/ UX Senior Design Manager - 전) 실리콘밸리 기업 A사, 글로벌 음악 스트리밍 S사 Design System Lead



강사

조 훈(스티그)	과목	- 통런하는 UX/UI 디자이너의 5가지 스킬 :유저 중심의 사고법부터 협업스킬까지
	약력	- 현) 클리썸 디자인 총괄 - 전) 삼성전자 UX/UI 리드 디자이너 - 전) CJ UX/UI 디자이너
황인혜	과목	- 통런하는 UX/UI 디자이너의 5가지 스킬 :유저 중심의 사고법부터 협업스킬까지
	약력	- 현) 크몽 Product Director - 전) 쿠팡 Principal PM
이혜리	과목	- 통런하는 UX/UI 디자이너의 5가지 스킬 :유저 중심의 사고법부터 협업스킬까지
	약력	- 현) 에이슬립 XU Strategy Team Lead - 전) 쿠팡 Sr. UX Content Strategist - 전) 카카오, 29CM Marketer
윤강석	과목	- 통런하는 UX/UI 디자이너의 5가지 스킬 :유저 중심의 사고법부터 협업스킬까지
	약력	- 현) 핀테크 대기업 N사 서비스 리더 - 전) 삼성생명 기획팀 책임 기획자 - 전) 카카오(다음) 모바일 전략



강사

이경애	과목	- 통런하는 UX/UI 디자이너의 5가지 스킬 :유저 중심의 사고법부터 협업스킬까지
	약력	- 현) 캐치테이블 B2C 서비스 총괄 - 전) 우아한형제들 배민선물하기 팀 팀장 - 전) 아모레퍼시픽 디지털 전략팀 차장
이선진	과목	- 통런하는 UX/UI 디자이너의 5가지 스킬 :유저 중심의 사고법부터 협업스킬까지
	약력	- 현) 데이트립 Sr. Product Designer - 전) 오늘의집 Sr. Product Designer - 전) 리디 Product Designer
권정민	과목	- 통런하는 UX/UI 디자이너의 5가지 스킬 :유저 중심의 사고법부터 협업스킬까지
	약력	- 현) '데이터 분석가의 숫자유감' 출간 - 전) ODK Media, Inc Data Analyst Lead - 전) 우아한 형제들 Data Scientist
김현진	과목	- 통런하는 UX/UI 디자이너의 5가지 스킬 :유저 중심의 사고법부터 협업스킬까지
	약력	- 현) 버킷플레이스 (오늘의 집) Data Analyst - 전) Barogo Data Analyst - 전) 레진엔터테인먼트 Data Analyst
이애라	과목	- 통런하는 UX/UI 디자이너의 5가지 스킬 :유저 중심의 사고법부터 협업스킬까지
	약력	- 현) 카카오페이 유저 리서치 - 전) Kantar insight - 구글 , 현대카드 프로젝트



CURRICULUM

01.

사용자 중심의 사고

파트별 수강시간 04:44:38

CH01. UX/UI 디자인 이해
01. UX, UI, 사용성, UCD는 어떻게 다른가요
02. UX. CX, BX는 어떻게 다른가요
03. Design Thinking 이란 무엇인가요
04. 어떻게 디자인 프로세스를 만들어야 할까요
05. 왜 비즈니스를 이해해야 하나요
06. 어떻게 비즈니스를 이해할 수 있나요
07. 어떻게 비즈니스를 정리할 수 있나요
08. 비즈니스를 위한 데이터 탐색
09. 비즈니스 목적에 따라 UX가 어떻게 다른가요
10. 왜 초기 사용자가 중요한가요
CH02. 사용자 중심의 사고 기르기
01. 고객으로부터 시작하기 - 고객집착
02. 고객으로부터 시작하기 Persona, Customer Journey, Customer Job
03. 고객 만나보기 - 유저리서치
04. [케이스스터디] 스타트업에서 고객중심으로 프로젝트시작하기
CH03. 사용자 관점에서 글쓰기
01. 고객의 문제를 해결하는 UX 라이팅
02. 문제 점검하기- 라이팅 솔루션이 최선일까-
03. 오류 나고 비어있는 상황에 대처하는 자세
CH04. 사용자의 눈길을 끄는 글쓰기, 행동 유도 UX 라이팅
01. 행동에 동기를 부여하는 UX 라이팅
02. 사용자 행동 이론을 적용한 메시지 전략 (feat. 다크 패턴 경계하기)



CURRICULUM

02.

문제 정의 및 해결

파트별 수강시간 07:28:15

CH01. 3단계 역기획이 필요한 이유
01. 역기획이란
02. 단계 구분 1) 콘셉(나무) 2) 설계(풀) 3) 전략(숲)
03. 면접 혹은 상위 보고 때 유용하게 써먹는 방법
CH02. 역기획 Framework - 콘셉 편
01. STEP1. 서비스 선정
02. STEP2. 회사서비스의 목표, 전략 파악
03. STEP3. [콘셉] 문제점 발견 & 정의하기
04. STEP4. [콘셉] 그들의 입장에서 이해해보기
05. STEP5. [콘셉] 문제해결을 위한 케이스 스터디
06. STEP6. [콘셉] 개선안 도출을 위한 가설설정 & 방안 제시
07. STEP7. [콘셉] 리뷰 & 우선순위 설정
08. 중간 핵심정리 서비스를 이해하고 다양한 가설을 설정하기
CH03. 역기획 Framework - 설계 편
01. STEP8. [설계] Front 기획 : 서비스 구조
02. STEP9. [설계] Backend 기획 - APIs & DB
03. STEP10. [설계] Data 기획 - 핵심지표 설정 & 가설 검증 방법 제시
04. 중간 핵심정리 - 손에 잡히는 설득 자료 만들기 & 현실적인 구현 가능성
CH04. 역기획 Framework - 전략 편
01. STEP11. [전략] Iteration & Roadmap planning
02. 중간 핵심정리 - 여러가지 대안을 체계적으로 구성하여 큰 그림 그리기
CH05. 콘텐츠 에디터, 상세 페이지 UIUX 개선하기
01. 문제 정의와 개선 과정
02. UXUI 솔루션
CH06. 콘텐츠에 적합한 포맷을 찾는 과정
01. 문제 정의와 1차 UXUI 솔루션 도출
02. 데이터 분석 및 VOC 수집을 통한 이터레이션
CH07. 실무 체험 : 온보딩 경험 설계하기
01. 문제 정의와 가설 설정
02. 와이어프레임 그리기
03. UI 디자인
04. 인터랙션 정의와 프로토타입 제작



CURRICULUM

03.

데이터 기반 설계

파트별 수강시간 07:11:46

CH01. 데이터 알아보기
01. 기업에서의 데이터-지표 활용
02. 기업에서의 데이터-고객 분석
03. 기업에서의 데이터-UX 분석
04. 기업에서의 데이터_기업에서의 데이터 흐름
CH02. 데이터 분석 트렌드와 실험방법론
01. 주요 데이터 분석 도구
02. 주요 데이터 시각화 도구
03. 고객 구매과정을 확인할 수 있는 '퍼널분석(Funnel Analysis)'
04. 고객의 행동을 수치로 확인하는 'AARRR'
05. 두 개의 버전을 비교실험하는 'AB 테스트(AB Test)'
06. 그룹별로 분석하는 '코호트 분석(Cohort Analysis)'
CH03. UX 유저 리서치 준비하기
01. 어떤 상황에서 리서치를 떠올려야 할까 - 1
02. 어떤 상황에서 리서치를 떠올려야 할까 - 2
03. 리서치 목적, 용도에 맞는 방법론 고르는 TIP - 1
04. 리서치 목적, 용도에 맞는 방법론 고르는 TIP - 2
05. 리서치 어디서부터 시작해야 할까
06. 뽀족하게 조사 설계하기
07. '누구에게' 질문할 것인가
08. '바르게' 질문하는 방법(무엇을, 어떻게 질문할 것인가)
CH04. UX 유저 리서치 수행하기
01. UT (Usability Test) 진행하기
02. UT (Usability Test) 정리하기
03. FGD (Focus group discussion) & IDI (In-depth Interview)
04. 정량 설문조사로 Insight 찾기 1(인사이트를 얻을 수 있는 질문 설계법)
05. 정량 설문조사로 Insight 찾기 2(활용하기 쉬운 survey tool)
06. 조사 방법 조합하기(Diary or filed study)
CH05. UX 유저 리서치 결과 분석하기
01. 리서치 결과 분석하기(사용자의 한 마디에 일희일비 하는 당신을 위해)
02. 우리 프로덕트의 Persona 발굴하기
03. 리서치할 때 주의할 점, Bias를 피하기 위한 전투
04. 리서치 결과 공유하기 - 화면으로 보여주기
05. 리서치 결과 공유하기 - 공유 대상에 따른 차이

CURRICULUM

04.

디자인 시스템
구축

파트별 수강시간 06:17:37

CH01. UX/UI 디자인 노하우

01. 어떻게 도출된 기능을 구조화 해야 할까요
02. 어떻게 내비게이션을 만들어가야 할까요
03. 어떻게 레이블을 만들어가야 할까요
04. 어떻게 빠르게 사용성을 평가하고 분석할 수 있을까요
05. 어떻게 휴리스틱 평가를 해야할까요
06. 어떻게 경쟁 및 유사 제품을 벤치 마킹할 수 있을까요

CH02. 좋아보이는 UI의 비밀

01. UXUI 심리학 법칙
02. 계슈탈트 이론
03. UXUI 디자인 규칙
04. 완성도를 높이는 시각보정

CH03. 디자인 시스템 구축

01. 디자인 시스템이 무엇인가요
02. 컬러와 텍스트 스타일
03. 아이콘
04. 컴포넌트와 패턴

CH04. 반응형 디자인

01. 반응형 랜딩 페이지 디자인
02. 모바일 디자인
03. 패드 디자인
04. 데스크탑 디자인
05. 스크롤 프로토타입
06. 브레이크포인트 테스트

CURRICULUM

05.

커뮤니케이션

파트별 수강시간 03:42:52

CH01. 서비스 팀 전반 이해하기
01. 어떤 문제를 해결해야 하나요?
02. 서비스를 만드는 팀이 일하는 방식
03. 화면 기획서와 디자인 의사 결정
CH02. 서비스 과정 이해하기
01. 전체 서비스 기획 프로세스 살펴보기
02. (1) 목표 설정 - OKR, KPI
03. (2) 제품 로드맵 작성
04. (3) 요구사항 정리 - PRD
05. (4) 프로젝트 일정관리 - WBS
06. (5) 제품 설계 1 - IA
07. (6) 제품 설계 2 - 와이어프레임
08. (7) 제품 설계 3 - 스토리보드, 상세기획
09. (8) 테스트 - 테스트케이스, QA
10. (9) 런칭 - 배포 시나리오, 운영테스트
11. (10) 회고 방법론 - KPT
CH03. 이해관계자 이해하기
01. 이해관계자를 왜 이해해야 할까요
02. 어떻게 이해관계자의 요구사항을 수집할 수 있을까요
03. 이해관계자의 요구사항을 어떻게 정리해야 할까요
CH04. 디자인으로 소통하기
01. 디자인 Hand-off가 무엇인가요
02. 어떻게 디자인 데이터를 전달해야 하나요
03. 어떻게 제플린을 사용해야 하나요
04. 마블은 어떤 용도로 사용하나요
05. 개발된 결과물을 어떻게 검수해야 하나요

CURRICULUM

06.

나만의 로드맵
찾기

파트별 수강시간 01:25:11

CH01. 아이덴티티와 성장

01. 디자이너 아이덴티티

02. '나'라는 디자이너

03. 실무 디자인 업무 TIP

04. 효과적인 UXUI 학습법

05. 지속가능한 성장법과 커리어 전략

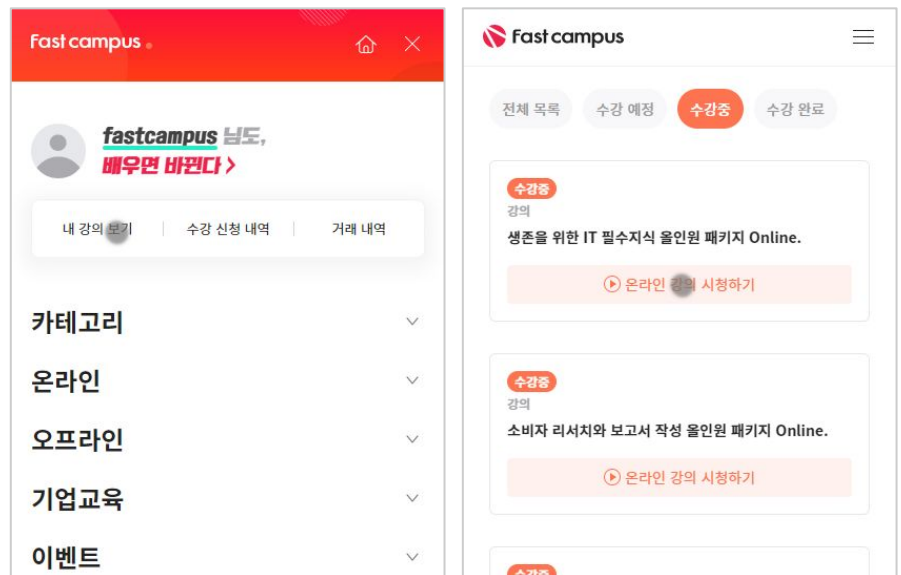


주의 사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 **아이디 공유를 금지**하고 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

- 강의 시수, 형태에 따라 환불 규정이 상이 하므로 반드시 각 강의 상세페이지 하단 [환불 규정] 과 [패스트캠퍼스 취소/환불 정책] 내용을 확인해 주시기 바랍니다.
- 패스트캠퍼스 취소/환불 정책 : <https://fastcampus.co.kr/info/policies/refund>