

10기 모듈형 특강 커리큘럼 (UX/UI 개발친화/디자인친화)

과목	UX/UI (개발친화)	
기대 효과	디자인 활용 툴 사용법을 알아보고, 디자인 결과물을 개발 코드에 적용하는 방법을 습득할 수 있다.	
세부 내용	1/23(화)	M1. 디자인 → UX 개발 워크플로우 - 피그마로 제작된 디자인 결과물을 이용하여(Figma Tokens), HTML, CSS, Javascript 등 개발 코드에 적용 - 웹/모바일 디자인에 활용할 수 있는 포토피아(Photopea, 온라인 포토 에디터)의 기본 기능 및 사용법 - UX 향상을 위한 웹 표준, 사용성, 접근성, 성능을 고려한 프론트엔드 개발
	1/25(목)	M2. 디자인 → UI 개발 워크플로우 Part. 1 - 컴포넌트 주도 디자인 결과물 분석 - 원자 컴포넌트 디자인 → UI 컴포넌트 구현 (HTML, CSS, JavaScript 등 개발 코드 적용)
	1/30(화)	M3. 디자인 → UI 개발 워크플로우 Part. 2 - 분자 컴포넌트 디자인 → UI 컴포넌트 구현(HTML, CSS, JavaScript 등 개발 코드 적용) - 조직체 컴포넌트 디자인 → UI 컴포넌트 구현(HTML, CSS, JavaScript 등 개발 코드 적용)
교육 시간	6시간 (2시간*3차수)	

과목	UX/UI (디자인친화)	
기대 효과	현업에서의 프로덕트, UX/UI 디자인을 이해하고, Figma 툴 도구를 활용할 수 있다.	
세부 내용	1/22(월)	M1. UX UI GUI디자인/프로덕트 디자인/피그마 프로그램 이해 - UX UI GUI 디자인의 이해와 사용자 경험 요소 모델 - 프로덕트 디자인과 UX 디자인 차이점 - UX UI GUI 디자인 프로세스와 산출물의 이해 - 피그마 프로그램의 장단점 이해
	1/24(수)	M2. Figma 기반 프로젝트 진행, 주요 툴킷 기능 학습 - Figma 기반 UI GUI 디자인 프로젝트 진행/주요 업무 범위 - Figma 프로젝트 셋업 및 주요 설정 - Figma 기능: 해상도 대응의 이해, 프레임, 웨입, 불리언
	1/26(금)	M3. Figma 툴킷 기능, 와이어프레임과 UI 레이아웃 디자인 - Figma 기능: 펜툴의 이해와 실무, 아이콘 디자인 - Figma 기능: 컴포넌트의 생성과 관리, 스타일 설정/운영 - UI GUI 디자인 패턴의 이해와 리서치 - 플로우와 UI 레이아웃 - 와이어프레임 방법(페이퍼 스케치, 와이어프레이밍, UI Kit)
	1/29(월)	M4. Figma 프로토타입 & 프로토타이핑, GUI디자인 & UI Kit - 프로토타입의 필요성과 인터랙션 디자인 (프로토타이핑) - 앱, 웹 프로토타입 개발 (프로토타이핑 시연) - GUI 디자인과 UI Kit 구성 - GUI 디자인 산출물 export와 개발자 Design Handoff - 응용을 위한 Figma 활용 팁 (커뮤니티, 플러그인 등)
교육 시간	8시간 (2시간*4차수)	