

# 생각하는 디자이너

UXUI디자인 취업(진학) 멘토링 프로그램

\*프로젝트/포트폴리오 완성\*

교육과정 소개서 2024

# 생각하는 디자이너

## 생각하는 디자이너

<생각하는 디자이너>는 2018년 취업 준비자들의 요청으로 시작된 UX/UI디자이너를 위한 멘토링 프로그램입니다.

이론 교육과 프로젝트 실습에 이어, 진학과 취업을 돕는 종합 수업으로 현재까지 총 300여 명의 수료자들을 배출하게 되었습니다.

수료자들은 UX/UI디자이너를 비롯하여 기획자, 프로덕트 디자이너, 리서처, 설계자 등 다양한 분야로 취업하였고, 특히 그중 21%는 국외로 취업하거나 진학하였습니다.

기대와 열정으로 성취를 준비하는 학생들에게 이 수업이 큰 도움 되길 희망합니다. 또한, 우리의 커뮤니티가 향후 학생들의 사회생활에 가장 큰 지원과 위로가 되길 바랍니다.

## 우리가 지향하는 UX/UI

UX/UI디자인은 '사용자 중심 디자인' 원리에 기반하고 있어

**인간공학, 인간과 컴퓨터 상호 작용, 정보 아키텍처, 휴먼 팩터스, 인터페이스 디자인, 공학**을 포함하고 있습니다.

즉, 서비스 원리와 구조 체계에 대해 충분한 이해를 바탕으로 다양하게 사고하여 이에 맞는 시각화를 도출해야 합니다.

이후, 주변 이해관계자를 비롯한 사용자를 설득할 수 있어야 합니다.

사용자와 주제에 대한 **컨텍스트(맥락) ▶ 체계적인 리서치와**

선택과 결정에 대한 명확한 **근거 ▶ 맥락 있는 사고력을 기반으로**

프로세스와 실행의 **효율 ▶ 도구(프로세스)를 활용하여**

문제 해결과 배려를 담은 **전달 ▶ 설득력 있는 시각적 도출**을 할 수 있어야 한다.

도널드 노먼(Donald A. Norma)

## 멘토 / 자문 / 운영

### • 전원 UX/UI 석사 이상 학력 / 실무 11년 - 20년 차

네이버 / 삼성전자 / 서울대학교 / 하나투어 / 현대모비스 / 카이스트 / CJ / NC소프트 / JTBC / SK / LG전자 / UNGC 등 국내외 기업 및 기관 소속 26명

### • 생각하는 디자이너 수료자 / 실무 1 - 6년 차 \*

넷플릭스 / 디즈니플러스 / 네이버 / 삼성전자 / 당근마켓 / 로톡 / 토스 / 쿠팡 / 현대모비스 / SK / NC소프트 / LG전자 등 국내외 기업 소속 200여 명

# 커리큘럼 소개

## 구성 방향

스스로 성장할 수 있는 힘을 키우고,  
실력 있는 실무자로 인정받을 수 있기를 기대합니다.  
이에, 취업 및 진로의 전 과정에 필요한 이론을 이해하고,  
실습으로 훈련하여 설득력 있는 결과물을 도출합니다.

## 핵심 전략

IDEO HCI 프로그램, 미국 주요 대학 기초자료 등을 토대로  
실시간 트렌드와 논문(방법론)을 반영하여 수업합니다.  
하지만 이론과 실무에는 차이가 있으므로,  
다양한 응용에 대해 여러 사례를 통해 학습합니다.

이후, 진행하는 프로젝트에 직접 적용하며  
근거와 이유를 알고, 스스로 활용할 수 있도록 교육합니다.

## 기타

멘토는 각 팀원의 이력을 충분히 파악하고,  
매 수업마다 각자의 특징(성향, 태도 등)을 기록합니다.  
그리고 수업이 진행될수록 더 섬세하게 파악하여  
학생의 부족한 점은 해결하고, 장점은 확장할 수 있도록  
맞춤 멘토링을 진행합니다.

## 팀 프로젝트 2

- 멘토와 팀원이 함께 주제 결정(이슈, 기업 전략, 지속성 등 고려)
- 더블다이아몬드 프로세스 적용
- 실제 스타트업 IR이 가능한 정도로 도출
- 문제인식 부터 프로토타입, 사용성 테스트까지 전과정 경험
- 협업과 사고력 확장/사고와 언어 훈련
- 자소서/포폴/면접까지 적용할 수 있는 스토리 및 결과 도출

## 개인 프로젝트 1: 린

- 멘토와 상의하여 주제 결정(개인 맞춤)
- 린 프로세스 적용 실습
- 빠른 결과물 도출 경험
- 개인의 문제해결 능력 입증
- 설득력 있는 구성과 말하기 완성(발표 평가)

## 개인 프로젝트 1: 분석

- 멘토와 상의하여 서비스 결정(개인 맞춤)
- 휴리스틱 원칙에 따라 기본 분석
- 각 서비스에 맞는 분석 기법 적용
- 채용 과제 전략 연습
- 다양한 방법론에 대한 케이스스터디

## 특강

- 자기소개서 작성 방법
- UXUI디자이너는 어떻게 풀어나가는가  
(메타버스 / 전기차 / NFT / 에듀테크 / 로봇 등)
- 기업 과제 전략(기출문제)
- 면접 준비 전략(기출문제)
- 취업 전략(각 기업 설명)
- 체계적인 포트폴리오 정리 방법

## 포트폴리오 완성 및 취업 멘토링(무료)

- 수업 종료 후, 매주 포트폴리오 미팅
- 자소서 및 취업 진행 상황에 따라 멘토링

# 자세히

<p><b>특징</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 15년 경력 실무자 직접 진행</li> <li>• 포트폴리오, 자소서, 면접 트레이닝</li> <li>• 기술 이슈, 트렌드, 취업 전략 특강</li> <li>• 취업을 위한 충분한 스토리와 탄탄한 결과물 마련</li> <li>• 수업 후, 포트폴리오 완성 및 취업 전 과정 피드백(무료)</li> <li>• 300여 명의 수료자 커뮤니티</li> </ul> <p><b>원칙</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 수료자 중 60% 이상 취업 시, 신규 수업 오픈</li> <li>• 시간 엄수, 무단 결석 3회 시 참여 불가(남은 일 환불)</li> </ul>	<p><b>형태</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 실시간 온라인 수업</li> <li>• 매주 2회(총 32회 수업)</li> <li>• 시간: 1시간 - 1시간 30분 진행</li> <li>• 인원: 멘토 1명 + 학생 6명</li> </ul> <p><b>수업료</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4주에 65만원 / 총 16주 진행되며, 4주 마다 납부</li> <li>* 카드결제 어려우나, 현금 영수증 가능 *</li> <li>* 중도 하차 시, 남은 수업 일 환불 *</li> </ul>
<p><b>대상</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• UXUI디자이너를 꿈꾸며, 노력할 마음이 있는 누구나</li> <li>• 디자인 전공자 혹은 비전공자 누구나 참여 가능</li> <li>• 커리어 전환을 준비하는 사람</li> </ul>	<p><b>지원 / 팀편성 방법</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 홈페이지를 통해 상시 지원 가능</li> <li>• 팀편성 후 연락하여 진행</li> <li>• 지원서를 바탕으로, 내부 데이터 적용 분석 후 팀 구성</li> </ul>

## 커리큘럼

분류	회	프로세스		강의		
<b>팀 프로젝트</b> (2~3개 동시 진행) *더블다이아몬드*	1-2	Discover 발견	문제인식 및 컨텍스트추얼 인쿼리를 통한 기본 리서치		UXUI란 / 방법론 / 리서치 기법	
	3-4		정성적 / 정량적 리서치 결과 분석			
	5-6	Define 정의	페인포인트 / 인사이트 도출		리서치 정리	
	7-8		어피니티 다이어그램 적용을 통한 구체적 아이디어 및 솔루션 도출(서비스 방향 정리)			
	9-10	Develop 개발	페르소나 / 시나리오 / 서비스맵 / 컨셉모델 / 스토리보드 / 블루프린트 등 서비스 성격에 따라 맞춤 적용		각 프로세스 적용 방법과 근거	
	11-12					
	13-14					
	15-16	Deliver 전달	설계서 도출(UX원칙 / 와이어프레임 / 플로우차트) 프로토타입 완성 및 사용자 테스트		설계서 작성 방법 테스트 휴리스틱 원칙	
17-18						
19-20						
21-22						
<b>개인 프로젝트</b> (2개 동시 진행) *린/분석*	23-24	Think 기획	가설 정리 / 리서치	분석 서비스 결정 서비스 이해	린 프로세스(애자일 비교) 다양한 분석 기법	
	25-26			휴리스틱 평가 / 분석 기법 적용(맞춤) 평가 방향성 도출 및 설계	관련 기업 과제 풀이	
	27-28	Make 설계	컨셉모델 / 설계서 / 스토리보드 / 스케치	결과물 완성 및 발표 평가(50여 명 참석)	리뉴얼 완성	발표 전략(실득)
	29-30					
31-32	Cheak 평가					

- 프로젝트 성격에 따라 프로세스에 차이가 있으나, 위 제시된 프로세스 대부분이 적용되며 기간의 변동이 있을 수 있습니다.
- 사고 훈련과 프로세스 학습을 위해 주제가 동시에 진행됩니다.